



Utilización de Dreamweaver

8

## **Marcas comerciales**

1 Step RoboPDF, ActiveEdit, ActiveTest, Authorware, Blue Sky Software, Blue Sky, Breeze, Breezo, Captivate, Central, ColdFusion, Contribute, Database Explorer, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FlashCast, FlashHelp, Flash Lite, FlashPaper, Flex, Flex Builder, Fontographer, FreeHand, Generator, HomeSite, JRun, MacRecorder, Macromedia, MXML, RoboEngine, RoboHelp, RoboInfo, RoboPDF, Roundtrip, Roundtrip HTML, Shockwave, SoundEdit, Studio MX, UltraDev y WebHelp son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en Estados Unidos o en otras jurisdicciones, incluidas las internacionales. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases mencionados en esta publicación pueden ser marcas comerciales, marcas de servicio o nombres comerciales de Macromedia, Inc. u otras entidades y pueden estar registrados en determinadas jurisdicciones.

## **Información de otros proveedores**

Este manual contiene vínculos con sitios Web de terceros que no están bajo el control de Macromedia, por lo que Macromedia no es responsable del contenido de ninguno de los sitios vinculados. Si obtiene acceso a un sitio Web de terceros mencionado en este manual, lo hará por su cuenta y riesgo. Macromedia proporciona estos vínculos exclusivamente para su comodidad, por lo que la inclusión del vínculo no implica la aceptación de responsabilidad alguna por parte de Macromedia por el contenido de dichos sitios de terceros.

**Copyright © 1997-2005 Macromedia, Inc. Todos los derechos reservados. Este manual no se puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir ni convertir a ningún formato electrónico o legible por máquina, en su parte o en su totalidad, sin el permiso previo y por escrito de Macromedia, Inc. A pesar de lo establecido anteriormente, el propietario o el usuario autorizado de una copia legal del software junto al que se proporciona este manual puede imprimir una copia de la documentación a partir de su versión electrónica con el único fin de aprender a utilizar dicho software, teniendo en cuenta que ninguna parte de este manual se puede imprimir, reproducir, distribuir, revender ni transmitir con otros fines entre los que se incluyen, sin limitarse a ellos, la venta de copias de esta documentación o el ofrecimiento de servicios de soporte no gratuitos.**

## **Agradecimientos**

Dirección del proyecto: Charles Nadeau

Redacción: Michael Varese

Redacción adicional: Jennifer Rowe, Paul Gubbay, Charles Nadeau

Edición: Rosana Francescato, Lisa Stanziano, Anne Szabla, Mary Ferguson, Mark Nigara

Producción y administración de edición: Patrice O'Neill y Rosana Francescato

Producción y diseño multimedia: Adam Barnett, Aaron Begley, Paul Benkman, John Francis, Geeta Karmarkar, Paul Rangel, Arena Reed, Mario Reynoso

Administración de la localización: Melissa Baerwald

Nuestro especial agradecimiento a Sheila McGinn, Paul Gubbay, Vic Mitnick, Jim Doubek, Joaquin Blas, Wenlan Du, Ken Karleskint, Jennifer Taylor, Jorge Taylor, Nick Halbakken, Scott Richards, Sami Kaied, John Skidgel, Masayo Noda, Kristin Conradi, Yuko Yagi, a los responsables de verificar la versión beta y a los equipos de ingeniería y control de calidad de Dreamweaver.

Primera edición: septiembre de 2005

Macromedia, Inc.  
601 Townsend St.  
San Francisco, CA 94103

# Contenido

## PARTE 1: ASPECTOS BÁSICOS DE DREAMWEAVER

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Introducción</b> .....   | <b>19</b> |
| Novedades de Dreamweaver 8. ....  | 20        |
| Por dónde empezar .....   | 24        |
| Flujo de trabajo de Dreamweaver para la creación de sitios Web. ...                 | 28        |
| Utilización de Dreamweaver con otras aplicaciones .....                             | 33        |
| Dreamweaver y accesibilidad .....   | 34        |
| Guía de recursos de formación de Dreamweaver. ....                                  | 35        |
| Convenciones tipográficas. ....   | 39        |
| Recursos tecnológicos HTML y Web .....  | 39        |
| <br>  |           |
| <b>Capítulo 1: Exploración del espacio de trabajo</b> .....                         | <b>41</b> |
| Espacio de trabajo de Dreamweaver .....   | 41        |
| Utilización de la ventana de documento .....  | 54        |
| Utilización de barras de herramientas, inspectores y menús contextuales .....       | 58        |
| Utilización de paneles y grupos de paneles .....                                    | 66        |
| Utilización de las funciones de accesibilidad de Dreamweaver. ....                  | 70        |
| Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles. ....      | 76        |
| Utilización de guías visuales en Dreamweaver .....                                  | 78        |
| Aspectos básicos de personalización de Dreamweaver .....                            | 78        |
| <br>  |           |
| <b>Capítulo 2: Configuración de un sitio de Dreamweaver</b> .....                   | <b>87</b> |
| Acerca de los sitios de Dreamweaver .....   | 88        |
| Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo .....                                | 91        |
| Utilización de las opciones avanzadas para configurar un sitio de Dreamweaver ..... | 92        |
| Edición de la configuración de un sitio de Dreamweaver .....                        | 97        |
| Edición de sitios Web existentes con Dreamweaver .....                              | 98        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>Capítulo 3: Cómo crear y abrir documentos</b> .....                                       | <b>101</b> |
| Creación de documentos nuevos .....  | 102        |
| Cómo guardar un nuevo documento .....  | 105        |
| Configuración de un tipo de documento nuevo predeterminado ...                               | 106        |
| Configuración de la extensión de archivo predeterminada<br>para nuevos documentos HTML ..... | 107        |
| Cómo abrir documentos existentes .....   | 107        |
| Limpiar archivos HTML de Microsoft Word .....  | 108        |

## **PARTE 2: UTILIZACIÓN DE LOS SITIOS DE DREAMWEAVER**

|   |            |
|---|------------|
| <b>Capítulo 4: Administración de archivos</b> .....                                 | <b>113</b> |
| Administración de sitios .....  | 114        |
| Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales .....                           | 118        |
| Visualización de archivos y carpetas .....  | 122        |
| Comparación de archivos para detectar diferencias .....                             | 125        |
| Recuperación de versiones anteriores de archivos (usuarios<br>de Contribute) .....  | 132        |
| Administración de archivos y carpetas en el panel Archivos .....                    | 132        |
| Utilización de un mapa visual del sitio .....                                       | 137        |
| Importación y exportación de sitios .....   | 147        |
| Eliminación de un sitio de Dreamweaver de la lista de sitios .....                  | 149        |
| Desprotección y protección de archivos .....  | 149        |
| Obtención y colocación de archivos en el servidor .....                             | 156        |
| Sincronización de los archivos de los sitios local y remoto .....                   | 161        |
| Identificación y eliminación de archivos no utilizados .....                        | 163        |
| Cómo ocultar carpetas y archivos en el sitio .....                                  | 163        |
| Almacenamiento de información sobre archivos en Design<br>Notes .....               | 169        |
| Comprobación del sitio .....  | 173        |
| <b>Capítulo 5: Administración de activos y bibliotecas</b> .....                    | <b>179</b> |
| Elementos de biblioteca .....   | 179        |
| Utilización de activos .....  | 181        |
| Creación y administración de una lista de activos favoritos .....                   | 190        |
| Utilización de los elementos de biblioteca .....                                    | 193        |
| <b>Capítulo 6: Administración de sitios de Contribute con<br/>Dreamweaver</b> ..... | <b>203</b> |
| Administración de sitios de Contribute .....  | 204        |



|  |     |
|--|-----|
| Preparación de un sitio para su uso con Contribute . . . . .       | 210 |
| Administración de un sitio Contribute con Dreamweaver . . . . .    | 211 |
| Administración de archivos de Contribute con Dreamweaver . . . . . | 213 |
| Solución de problemas de un sitio de Contribute . . . . .          | 216 |

### **PARTE 3: DISEÑO DE PÁGINAS**

#### **Capítulo 7: Diseño de páginas con CSS. . . . . 221**

|  |     |
|--|-----|
| Acerca de las capas en Dreamweaver. . . . .                              | 222 |
| Inserción de una capa . . . . .  | 224 |
| Configuración de preferencias y propiedades de capa . . . . .            | 227 |
| Administración de capas. . . . .   | 229 |
| Manipulación de capas . . . . .  | 233 |
| Conversión de capas en tablas . . . . .                                  | 235 |
| Animación de capas. . . . .  | 238 |
| Inserción de etiquetas div para el diseño. . . . .                       | 248 |
| Utilización de etiquetas div para el diseño . . . . .                    | 249 |
| Cambio del color de resaltado de las etiquetas div. . . . .              | 251 |
| Utilización de la visualización de diseño CSS . . . . .                  | 251 |
| Utilización de reglas, guías y cuadrículas para diseñar páginas. . . . . | 254 |
| Utilización de una imagen de rastreo . . . . .                           | 258 |

#### **Capítulo 8: Presentación de contenido en tablas . . . . . 261**

|  |     |
|--|-----|
| Tablas . . . . .   | 262 |
| Inserción de una tabla y adición de contenido . . . . .                                | 264 |
| Importación y exportación de datos de tabla . . . . .                                  | 265 |
| Selección de elementos de una tabla . . . . .  | 266 |
| Utilización del modo de tablas expandidas para facilitar la edición de tablas. . . . . | 270 |
| Aplicación de formato a tablas y celdas . . . . .                                      | 271 |
| Cambio de tamaño de tablas, columnas y filas . . . . .                                 | 274 |
| Adición y eliminación de filas y columnas . . . . .                                    | 279 |
| División y combinación de celdas . . . . .   | 281 |
| Cómo copiar, pegar y eliminar celdas . . . . .   | 283 |
| Anidación de tablas . . . . .  | 285 |
| Ordenación de tablas. . . . .  | 285 |

#### **Capítulo 9: Diseño de páginas en el modo de diseño. . . . . 287**

|  |     |
|--|-----|
| Modo de diseño . . . . .                                   | 288 |
| Alternancia entre modo estándar y modo de diseño . . . . . | 292 |

|  |            |
|--|------------|
| Dibujo en el modo de diseño . . . . .  | 293        |
| Adición de contenido a una celda de diseño . . . . .                                     | 297        |
| Cómo borrar los altos de celdas establecidos automáticamente . . . . .                   | 299        |
| Cambio de tamaño y desplazamiento de celdas y tablas de diseño . . . . .                 | 299        |
| Aplicación de formato a celdas y tablas de diseño . . . . .                              | 302        |
| Establecimiento del ancho de columna . . . . .   | 303        |
| Configuración de preferencias para el modo de diseño . . . . .                           | 307        |
| <br>   |            |
| <b>Capítulo 10: Utilización de marcos . . . . .</b>                                      | <b>309</b> |
| Marcos y conjuntos de marcos . . . . .   | 310        |
| Utilización de conjuntos de marcos en la ventana de documento . . . . .                  | 315        |
| Creación de marcos y conjuntos de marcos . . . . .                                       | 316        |
| Selección de marcos y conjuntos de marcos . . . . .                                      | 319        |
| Cómo abrir un documento en un marco . . . . .  | 322        |
| Almacenamiento de archivos de marcos y conjuntos de marcos . . . . .                     | 322        |
| Visualización y configuración de las propiedades y los atributos de los marcos . . . . . | 324        |
| Visualización y configuración de las propiedades de un conjunto de marcos . . . . .      | 326        |
| Control del contenido de los marcos con vínculos . . . . .                               | 328        |
| Manipulación de navegadores que no pueden mostrar marcos . . . . .                       | 329        |
| Utilización de comportamientos JavaScript con marcos . . . . .                           | 330        |
| <br>   |            |
| <b>Capítulo 11: Administración de plantillas . . . . .</b>                               | <b>331</b> |
| Plantillas de Dreamweaver . . . . .  | 332        |
| Creación de una plantilla de Dreamweaver . . . . .                                       | 347        |
| Creación de plantillas para un sitio de Contribute . . . . .                             | 351        |
| Creación de regiones editables . . . . .   | 354        |
| Creación de regiones repetidas . . . . .   | 357        |
| Utilización de regiones opcionales . . . . .   | 360        |
| Definición de atributos de etiqueta editables . . . . .                                  | 363        |
| Creación de una plantilla anidada . . . . .  | 365        |
| Edición y actualización de plantillas . . . . .  | 366        |
| Administración de plantillas . . . . .   | 370        |
| Exportación e importación de contenido XML de plantillas . . . . .                       | 372        |
| Exportación de un sitio sin formato de plantilla . . . . .                               | 373        |
| Aplicación o eliminación de una plantilla de un documento existente . . . . .            | 374        |

Edición de contenido de un documento basado en plantilla. . . . . 376

## **PARTE 4: ADICIÓN DE CONTENIDO A LAS PÁGINAS**

### **Capítulo 12: Utilización de páginas . . . . . 383**

|  |     |
|--|-----|
| Utilización de páginas . . . . .   | 384 |
| Almacenamiento de páginas Web . . . . .  | 389 |
| Especificación HTML en lugar de CSS. . . . .   | 390 |
| Configuración de propiedades de la página. . . . .   | 391 |
| Utilización de colores. . . . .  | 394 |
| Selección de elementos en la ventana de documento. . . . .                                 | 396 |
| Utilización de Acercar y Alejar. . . . .   | 398 |
| Utilización del panel Historial. . . . .   | 400 |
| Automatización de tareas. . . . .  | 401 |
| Utilización de comportamientos de JavaScript para detectar navegadores y plug-ins. . . . . | 408 |
| Vista previa y comprobación de páginas en los navegadores . . . . .                        | 409 |
| Configuración de las preferencias de tiempo de descarga y tamaño . . . . .                 | 413 |

### **Capítulo 13: Inserción y formato de texto. . . . . 415**

|   |     |
|---|-----|
| Aplicación de formato a texto en Dreamweaver . . . . .                            | 415 |
| Inserción de texto . . . . .  | 428 |
| Aplicación de formato a párrafos y a la estructura de la página. . . . .          | 432 |
| Aplicación de formato al texto . . . . .  | 436 |
| Utilización de hojas de estilos en cascada para aplicar formato al texto. . . . . | 444 |
| Comprobación de la ortografía . . . . .   | 456 |
| Cómo buscar y reemplazar texto . . . . .  | 457 |

### **Capítulo 14: Inserción de imágenes . . . . . 459**

|   |     |
|---|-----|
| Imágenes . . . . .  | 459 |
| Inserción de una imagen . . . . .                         | 462 |
| Cambio del tamaño de una imagen . . . . .                 | 467 |
| Recorte de una imagen. . . . .                            | 468 |
| Optimización de una imagen mediante Fireworks . . . . .   | 469 |
| Ajuste del brillo y del contraste de una imagen . . . . . | 470 |
| Perfilado de una imagen . . . . .                         | 470 |
| Creación de una imagen de sustitución. . . . .            | 471 |
| Utilización de un editor de imágenes externo . . . . .    | 472 |
| Aplicación de comportamientos a imágenes . . . . .        | 473 |

|  |            |
|--|------------|
| <b>Capítulo 15: Establecimiento de vínculos y navegación. . . . .</b>          | <b>475</b> |
| Aspectos básicos de ubicación y rutas de documentos . . . . .                  | 476        |
| Menús de salto . . . . .   | 479        |
| Barras de navegación . . . . .   | 480        |
| Mapas de imágenes . . . . .  | 481        |
| Creación de vínculos . . . . .   | 482        |
| Administración de vínculos . . . . .   | 494        |
| Inserción de menús de salto . . . . .  | 499        |
| Utilización de las barras de navegación . . . . .                              | 501        |
| Utilización de los mapas de imagen . . . . .                                   | 503        |
| Cómo adjuntar comportamientos JavaScript a vínculos . . . . .                  | 506        |
| Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos . . . . .                 | 506        |
| Reparación de vínculos rotos . . . . .   | 509        |
| Apertura de documentos vinculados en Dreamweaver . . . . .                     | 510        |
| <br>   |            |
| <b>Capítulo 16: Utilización con otras aplicaciones . . . . .</b>               | <b>511</b> |
| Integración de Fireworks y Flash . . . . .                                     | 512        |
| Optimización del entorno de trabajo para Fireworks y Flash . . . . .           | 512        |
| Utilización de Fireworks . . . . .   | 513        |
| Utilización de Flash . . . . .   | 527        |
| <br>   |            |
| <b>Capítulo 17: Adición de audio, vídeo y elementos interactivos . . . . .</b> | <b>531</b> |
| Archivos multimedia . . . . .  | 532        |
| Inserción y edición de objetos multimedia . . . . .                            | 535        |
| Inicio de un editor externo de archivos multimedia . . . . .                   | 537        |
| Utilización de Design Notes con objetos multimedia . . . . .                   | 539        |
| Inserción y modificación de un objeto de botón Flash . . . . .                 | 540        |
| Inserción de un objeto de texto Flash . . . . .                                | 542        |
| Inserción de contenido de Flash . . . . .                                      | 543        |
| Descarga e instalación de elementos Flash . . . . .                            | 544        |
| Inserción de elementos Flash . . . . .   | 545        |
| Edición de atributos de elementos Flash . . . . .                              | 545        |
| Inserción de documentos FlashPaper . . . . .                                   | 546        |
| Inserción de contenido de Flash Video . . . . .                                | 547        |
| Inserción de películas Shockwave . . . . .                                     | 551        |
| Adición de vídeo (no Flash) . . . . .  | 552        |
| Adición de sonido a una página . . . . .                                       | 552        |
| Inserción de contenido de plug-in de Netscape Navigator . . . . .              | 554        |
| Inserción de un control ActiveX . . . . .                                      | 556        |
| Inserción de un applet de Java . . . . .                                       | 556        |

|  |     |
|--|-----|
| Utilización de comportamientos para controlar elementos multimedia ..... | 557 |
|--|-----|

**Capítulo 18: Utilización de comportamientos JavaScript . . . . 559**

|   |     |
|---|-----|
| Utilización del panel Comportamientos .....                                   | 560 |
| Eventos .....   | 561 |
| Aplicación de un comportamiento .....   | 562 |
| Cómo adjuntar un comportamiento a un texto .....                              | 563 |
| Cambio de un comportamiento .....   | 564 |
| Actualización de un comportamiento .....                                      | 565 |
| Creación de nuevas acciones .....   | 565 |
| Descarga e instalación de comportamientos de terceros .....                   | 565 |
| Utilización de las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver ..... | 566 |

**PARTE 5: UTILIZACIÓN DEL CÓDIGO DE LAS PÁGINAS**

**Capítulo 19: Configuración del entorno de codificación. . . . . 601**

|   |     |
|---|-----|
| Visualización del código .....  | 601 |
| Utilización del espacio de trabajo orientado al codificador (sólo en Windows) ..... | 603 |
| Configuración de las preferencias de codificación .....                             | 604 |
| Personalización de los métodos abreviados de teclado .....                          | 608 |
| Cómo abrir archivos en la vista de código de forma predeterminada .....             | 608 |
| Configuración de las preferencias del validador .....                               | 609 |
| Administración de bibliotecas de etiquetas .....                                    | 609 |
| Importación de etiquetas personalizadas a Dreamweaver .....                         | 614 |
| Utilización de un editor de HTML externo con Dreamweaver .....                      | 617 |

**Capítulo 20: Codificación en Dreamweaver . . . . . 621**

|   |     |
|---|-----|
| Codificación en Dreamweaver .....                         | 622 |
| Escritura y edición de código .....                       | 631 |
| Búsqueda y reemplazo de etiquetas y atributos .....       | 647 |
| Cambios rápidos en una selección de código .....          | 649 |
| Utilización del material de consulta para lenguajes ..... | 650 |
| Impresión del código .....                                | 651 |

**Capítulo 21: Optimización y depuración del código . . . . . 653**

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Limpieza del código ..... | 653 |
|---------------------------|-----|

|   |     |
|---|-----|
| Verificación de que las etiquetas y llaves están equilibradas . . . . . | 654 |
| Comprobación de la compatibilidad con los navegadores . . . . .         | 655 |
| Validación de etiquetas . . . . .                                       | 659 |
| Creación de páginas compatibles con XHTML . . . . .                     | 660 |
| Utilización del depurador de ColdFusion (sólo Windows) . . . . .        | 661 |

**Capítulo 22: Edición de código en la vista Diseño . . . . . 663**

|   |     |
|---|-----|
| Edición de código con el inspector de propiedades . . . . . | 664 |
| Cambio de atributos con el inspector de etiquetas . . . . . | 664 |
| Edición de código con Quick Tag Editor . . . . .            | 666 |
| Edición de código con el selector de etiquetas . . . . .    | 670 |
| Edición de scripts . . . . .                                | 671 |
| Utilización de server-side includes . . . . .               | 672 |
| Utilización de comportamientos JavaScript . . . . .         | 674 |
| Visualización y edición del contenido de Head . . . . .     | 674 |

**PARTE 6: PREPARACIÓN PARA CREAR SITIOS DINÁMICOS**

**Capítulo 23: Configuración de una aplicación Web . . . . . 679**

|   |     |
|---|-----|
| Lo que necesita para crear aplicaciones Web . . . . .     | 679 |
| Configuración de un servidor Web . . . . .                | 680 |
| Configuración de un servidor de aplicaciones . . . . .    | 681 |
| Creación de una carpeta raíz para la aplicación . . . . . | 685 |
| Definición de un sitio de Dreamweaver . . . . .           | 687 |
| Conexión con una base de datos . . . . .                  | 691 |

**Capítulo 24: Conexiones de base de datos para desarrolladores de ColdFusion . . . . . 693**

|  |     |
|--|-----|
| Conexión con una base de datos . . . . .                         | 693 |
| Edición o eliminación de una conexión de base de datos . . . . . | 696 |

**Capítulo 25: Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP.NET . . . . . 697**

|  |     |
|--|-----|
| Conexión con una base de datos . . . . .                         | 697 |
| Edición o eliminación de una conexión de base de datos . . . . . | 701 |

**Capítulo 26: Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP . . . . . 703**

|  |     |
|--|-----|
| Conexiones de base de datos en ASP . . . . . | 703 |
| Creación de una conexión con DSN . . . . .   | 706 |

|  |     |
|--|-----|
| Creación de una conexión sin DSN .....                       | 710 |
| Conexión con una base de datos en un ISP .....               | 711 |
| Edición o eliminación de una conexión de base de datos ..... | 715 |

**Capítulo 27: Conexiones de base de datos para desarrolladores de JSP .....** **717**

|  |     |
|--|-----|
| Conexiones de base de datos en JSP .....                     | 717 |
| Conexión con una base de datos .....                         | 719 |
| Conexión mediante un controlador ODBC .....                  | 721 |
| Edición o eliminación de una conexión de base de datos ..... | 725 |

**Capítulo 28: Conexiones de base de datos para desarrolladores de PHP .....** **727**

|  |     |
|--|-----|
| Conexión con una base de datos .....                         | 728 |
| Edición o eliminación de una conexión de base de datos ..... | 728 |

**Capítulo 29: Solución de problemas de conexiones de base de datos .....** **731**

|   |     |
|---|-----|
| Solución de problemas relacionados con permisos .....                       | 731 |
| Solución de problemas relacionados con mensajes de error de Microsoft ..... | 733 |
| Solución de problemas relacionados con mensajes de error de MySQL .....     | 740 |

**PARTE 7: CREACIÓN DE PÁGINAS DINÁMICAS**

**Capítulo 30: Optimización del espacio de trabajo para desarrollo visual .....** **743**

|  |     |
|--|-----|
| Visualización de paneles de desarrollo de aplicaciones Web .....                   | 743 |
| Visualización de la base de datos en Dreamweaver .....                             | 746 |
| Visualización de live data en la vista de Diseño .....                             | 747 |
| Utilización de la vista de Diseño sin datos dinámicos .....                        | 753 |
| Vista previa de páginas dinámicas en un navegador .....                            | 754 |
| Restricción de la información de base de datos que se muestra en Dreamweaver ..... | 755 |

**Capítulo 31: Flujo de trabajo para el diseño de páginas dinámicas .....** **757**

|  |     |
|--|-----|
| Diseño de la página .....                          | 757 |
| Creación de una fuente de contenido dinámico ..... | 758 |

|   |            |
|---|------------|
| Adición de contenido dinámico a una página Web .....  | 760        |
| Mejora de la funcionalidad de una página dinámica .....   | 761        |
| Comprobación y depuración de la página .....  | 763        |
| <b>Capítulo 32: Obtención de datos para la página. ....</b>                                     | <b>767</b> |
| Utilización de una base de datos para almacenar contenido .....                                 | 767        |
| Recopilación de los datos enviados por los usuarios .....                                       | 769        |
| Acceso a datos almacenados en variables de sesión .....   | 774        |
| <b>Capítulo 33: Definición de fuentes de contenido dinámico. ...</b>                            | <b>781</b> |
| Fuentes de contenido dinámico .....   | 782        |
| Definición de un juego de registros .....   | 787        |
| Definición de parámetros de URL .....   | 792        |
| Definición de parámetros de formulario .....  | 793        |
| Definición de variables de sesión .....   | 795        |
| Definición de variables de aplicación para ASP y ColdFusion .....                               | 796        |
| Utilización de una variable como fuente de datos para un<br>juego de registros ColdFusion ..... | 797        |
| Definición de variables de servidor .....   | 798        |
| Creación de un caché de las fuentes de contenido .....  | 801        |
| Cambio o eliminación de fuentes de contenido .....  | 802        |
| Copia de un juego de registros de una página a otra .....                                       | 802        |
| <b>Capítulo 34: Adición de contenido dinámico a páginas<br/>Web .....</b>                       | <b>805</b> |
| Adición de contenido dinámico .....   | 806        |
| Conversión de texto en contenido dinámico .....   | 807        |
| Conversión de imágenes en contenido dinámico .....  | 809        |
| Conversión de atributos HTML en contenido dinámico .....  | 810        |
| Conversión de parámetros de ActiveX, Flash y de otros<br>objetos en contenido dinámico .....    | 813        |
| Edición del contenido dinámico .....  | 814        |
| Eliminación de contenido dinámico .....   | 814        |
| Creación de páginas dinámicas en un sitio de Contribute .....                                   | 815        |
| <b>Capítulo 35: Visualización de registros de la base de datos ...</b>                          | <b>817</b> |
| Visualización de registros de la base de datos .....  | 818        |
| Utilización de formatos de datos predefinidos .....   | 825        |
| Creación de vínculos de navegación por conjuntos de registros ...                               | 827        |
| Visualización y ocultación de registros según los resultados<br>del juego de registros .....    | 830        |



|  |            |
|--|------------|
| Visualización de varios resultados de juego de registros . . . . .                             | 831        |
| Creación de una tabla con un comportamiento del servidor                                       |            |
| Repetir región . . . . .   | 832        |
| Creación de un contador de registros . . . . .   | 834        |
| <b>Capítulo 36: Visualización de datos XML en páginas Web . . .</b>                            | <b>837</b> |
| Utilización de XML y XSL en páginas Web . . . . .  | 837        |
| Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor . . . . .                           | 839        |
| Acerca de las transformaciones XSL en el lado del cliente . . . . .                            | 843        |
| Acerca de los datos XML y elementos repetidos . . . . .  | 846        |
| Acerca de la obtención de la vista previa de datos XML . . . . .                               | 848        |
| Realización de transformaciones XSL en el servidor. . . . .                                    | 850        |
| Realización de transformaciones XSL en el cliente . . . . .                                    | 866        |
| Aplicación de estilos a fragmentos de XSLT . . . . .   | 869        |
| Solución de problemas de transformaciones XSL . . . . .  | 870        |
| <b>Capítulo 37: Utilización de servicios Web (sólo Windows) . . . .</b>                        | <b>871</b> |
| Servicios Web . . . . .  | 872        |
| Configuración de generadores proxy para utilizarlos con<br>Dreamweaver . . . . .               | 877        |
| Adición de un proxy de servicios Web utilizando la<br>descripción WSDL. . . . .                | 879        |
| Adición de un servicio Web a una página . . . . .  | 881        |
| Edición de la lista de sitios de servicios Web UDDI . . . . .                                  | 883        |
| <b>Capítulo 38: Adición de comportamientos de servidor<br/>personalizados . . . . .</b>        | <b>885</b> |
| Comportamientos de servidor personalizados . . . . .   | 885        |
| Instalación de comportamientos de servidor de terceros . . . . .                               | 897        |
| Utilización del Creador de comportamientos de servidor . . . . .                               | 898        |
| Utilización de parámetros en comportamientos de servidor . . . . .                             | 902        |
| Colocación de bloques de código . . . . .  | 902        |
| Creación de un cuadro de diálogo para un comportamiento<br>de servidor personalizado . . . . . | 904        |
| Edición y modificación de comportamientos de servidor . . . . .                                | 907        |
| <b>Capítulo 39: Creación de formularios. . . . .</b>   | <b>911</b> |
| Formularios . . . . .  | 912        |
| Creación de formularios HTML. . . . .  | 915        |
| Inserción de objetos de formulario HTML. . . . .   | 918        |
| Inserción de objetos de formulario HTML dinámicos. . . . .                                     | 923        |

|   |     |
|---|-----|
| Validación de datos de formulario HTML .....                                | 927 |
| Cómo adjuntar comportamientos JavaScript a objetos de formulario HTML ..... | 929 |
| Cómo adjuntar scripts personalizados a botones de formulario HTML .....     | 929 |
| Creación de formularios HTML accesibles .....                               | 930 |

## PARTE 8: DESARROLLO RÁPIDO DE APLICACIONES

|  |             |
|--|-------------|
| <b>Capítulo 40: Creación rápida de aplicaciones de ColdFusion .....</b>                    | <b>935</b>  |
| Desarrollo rápido de aplicaciones (todos los servidores).....                              | 935         |
| Creación de formularios ColdFusion MX 7 .....  | 941         |
| Creación de páginas maestra-detalle (ColdFusion).....                                      | 954         |
| Creación de páginas de búsqueda/resultados (ColdFusion, ASP, JSP, PHP) .....               | 963         |
| Creación de una página de inserción de registro (todos los servidores).....                | 971         |
| Creación de páginas para actualizar un registro (ColdFusion) .....                         | 974         |
| Creación de páginas para eliminar un registro (ColdFusion).....                            | 983         |
| Utilización de procedimientos almacenados para modificar bases de datos (ColdFusion) ..... | 993         |
| Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio (ColdFusion, ASP, JSP Y PHP).....    | 995         |
| Protección de una carpeta de su aplicación (ColdFusion).....                               | 1007        |
| Utilización de componentes de ColdFusion .....   | 1008        |
| <br>   |             |
| <b>Capítulo 41: Creación rápida de aplicaciones ASP.NET .....</b>                          | <b>1017</b> |
| Creación de formularios ASP.NET .....  | 1017        |
| Creación de controles Web Cuadrícula de datos y Lista de datos de ASP.NET .....            | 1023        |
| Creación de páginas Maestro-Detalle (ASP.NET) .....  | 1028        |
| Creación de una página de búsqueda en la base de datos (ASP.NET) .....                     | 1036        |
| Creación de una página de inserción de registro (ASP.NET) .....                            | 1043        |
| Creación de páginas para actualizar un registro (ASP.NET).....                             | 1044        |
| Creación de páginas para eliminar un registro (ASP.NET) .....                              | 1054        |
| Utilización de procedimientos almacenados para modificar bases de datos (ASP.NET) .....    | 1064        |
| Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio (ASP.NET) .....                      | 1065        |

**Capítulo 42: Creación rápida de aplicaciones ASP y JSP . . . 1067**

Creación de páginas maestra-detalle (ASP y JSP) . . . . . 1067  
Creación de páginas de búsqueda/resultados (ASP y JSP) . . . . . 1072  
Creación de una página de inserción de registro (ASP y JSP) . . . 1072  
Creación de páginas para actualizar un registro (ASP y JSP) . . . . 1072  
Creación de páginas para eliminar un registro (ASP y JSP) . . . . . 1079  
Creación de páginas con objetos de manipulación de datos  
avanzados (ASP y JSP) . . . . . 1084  
Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio (ASP y  
JSP) . . . . . 1089  
Utilización de JavaBeans (JSP) . . . . . 1090

**Capítulo 43: Creación rápida de aplicaciones PHP . . . . . 1093**

Creación de páginas maestra-detalle (PHP) . . . . . 1093  
Creación de páginas de búsqueda/resultados (PHP) . . . . . 1101  
Creación de una página de inserción de registros (PHP) . . . . . 1101  
Creación de páginas para actualizar un registro (PHP) . . . . . 1102  
Creación de páginas para eliminar un registro (PHP) . . . . . 1110  
Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio (PHP) . . . . . 1119

**PARTE 9: APÉNDICES**

**Apéndice A: Guía de bases de datos para principiantes . . . . . 1123**

Bases de datos . . . . . 1123  
Aspectos básicos del diseño de bases de datos . . . . . 1125  
Aspectos básicos de las conexiones de bases de datos . . . . . 1132

**Apéndice B: Nociones básicas de SQL . . . . . 1139**

Aspectos básicos de la sintaxis . . . . . 1139  
Definición de las columnas en un juego de registros . . . . . 1141  
Limitación de los registros en un juego de registros . . . . . 1142  
Clasificación de los registros en un juego de registros . . . . . 1146  
Unión de tablas . . . . . 1146

**Índice alfabético . . . . . 1149**



PARTE 1

# Aspectos básicos de Dreamweaver

Aprenda a utilizar la documentación y otros recursos de Macromedia Dreamweaver 8 y configure el espacio de trabajo de Dreamweaver de acuerdo con su método de trabajo. Posteriormente, planifique y configure un sitio y comience a crear páginas.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

|   |     |
|---|-----|
| Introducción.....   | 19  |
| Capítulo 1: Exploración del espacio de trabajo.....       | 41  |
| Capítulo 2: Configuración de un sitio de Dreamweaver..... | 87  |
| Capítulo 3: Cómo crear y abrir documentos.....            | 101 |



# Introducción

Dreamweaver 8 es un editor HTML profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Tanto si desea controlar manualmente el código HTML como si prefiere trabajar en un entorno de edición visual, Dreamweaver le proporciona útiles herramientas que mejorarán su experiencia de creación Web.

Las funciones de edición visual de Dreamweaver permiten crear páginas de forma rápida, sin escribir una sola línea de código. Puede ver todos los elementos o activos del sitio y arrastrarlos desde un panel fácil de usar directamente hasta un documento. Puede agilizar el flujo de trabajo de desarrollo mediante la creación y edición de imágenes en Macromedia Fireworks o en otra aplicación de gráficos y su posterior importación directa a Dreamweaver, o bien añadir objetos Macromedia Flash.

Dreamweaver también ofrece un entorno de codificación con todas las funciones, que incluye herramientas para la edición de código (tales como coloreado de código y terminación automática de etiquetas) y material de referencia de lenguajes sobre hojas de estilos en cascada (CSS), JavaScript, y ColdFusion Markup Language (CFML), entre otros. La tecnología Roundtrip HTML de Macromedia importa los documentos con código manual HTML sin modificar el formato del código. Posteriormente, si lo desea, puede formatear el código con el estilo que prefiera.

Dreamweaver permite crear aplicaciones Web dinámicas basadas en bases de datos empleando tecnologías de servidor como CFML, ASP.NET, ASP, JSP y PHP.

Dreamweaver se puede personalizar totalmente. Puede crear sus propios objetos y comandos, modificar métodos abreviados de teclado e incluso escribir código JavaScript para ampliar las posibilidades que ofrece Dreamweaver con nuevos comportamientos, inspectores de propiedades e informes de sitios.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|  |    |
|--|----|
| Novedades de Dreamweaver 8 . . . . .                                     | 20 |
| Por dónde empezar . . . . .  | 24 |
| Flujo de trabajo de Dreamweaver para la creación de sitios Web . . . . . | 28 |
| Utilización de Dreamweaver con otras aplicaciones . . . . .              | 33 |
| Dreamweaver y accesibilidad . . . . .                                    | 34 |
| Guía de recursos de formación de Dreamweaver . . . . .                   | 35 |
| Convenciones tipográficas . . . . .                                      | 39 |
| Recursos tecnológicos HTML y Web . . . . .                               | 39 |

## Novedades de Dreamweaver 8

Dreamweaver 8 incluye una gran variedad de funciones que mejoran el uso y ayudan a crear páginas, tanto si trabaja en el entorno de diseño como si lo hace en el entorno de codificación.

En primer lugar, Dreamweaver 8 ofrece soporte para las prácticas recomendadas y las normas de la industria, incluido el soporte para el uso avanzado de CSS, agregadores XML y RSS, y requisitos de accesibilidad.

---

### Trabajo con las prácticas recomendadas:

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| Creación visual con datos XML | Acelere los procesos XML gracias a las potentes herramientas visuales que permiten integrar los agregadores en el flujo de trabajo y acabar con el misterio de la transformación de XML en HTML. Integre datos basados en XML, como los agregadores RSS, en páginas Web mediante un sencillo flujo de trabajo basado en arrastrar y soltar. Desplácese a la vista Código para personalizar la transformación gracias a sugerencias de codificación mejoradas para XML y XSLT. Para más información, consulte <a href="#">Capítulo 36, “Visualización de datos XML en páginas Web”</a> , en la página 837.  |
| Nuevo panel CSS unificado     | El nuevo panel CSS unificado ofrece una ubicación centralizada para aprender, conocer y trabajar de forma visual con los estilos CSS aplicados a las páginas. Todas las funciones CSS se consolidan en un solo juego de paneles y se mejoran para facilitar el trabajo con estilos CSS y aumentar su productividad. La nueva interfaz facilita la visualización de la cascada de estilos aplicados a un elemento concreto, de tal forma que la ubicación en la que se definen los atributos resulte fácilmente identificable. Es posible acelerar la edición gracias a una cuadrícula de propiedades. Para más información, consulte <a href="#">“Utilización del panel Estilos CSS”</a> en la página 445. |



---

## Trabajo con las prácticas recomendadas:

---

|  |  |
|--|--|
| Visualización de diseño CSS  | Aplique ayudas visuales en el tiempo de diseño para resaltar los bordes y el color de los diseños CSS. La aplicación de ayudas visuales descubre esquemas complejos de anidación y mejora la selección. Haga clic en el diseño CSS para obtener valiosa información sobre herramientas y poder comprender mejor los elementos que controlan el diseño. Véase <a href="#">Capítulo 7, “Diseño de páginas con CSS”</a> , en la página 221.               |
| Barra de herramientas Representación de estilos  | Visualice el contenido del mismo modo que lo verán los usuarios independientemente del mecanismo de publicación gracias a la nueva compatibilidad con tipos de medios CSS. Utilice la barra de herramientas Representación de estilos para cambiar a la vista Diseño y ver el aspecto que tendrá en versión impresa, en un dispositivo de mano o en pantalla. Véase <a href="#">“Barra de herramientas Representación de estilos”</a> en la página 52. |
| Mejoras en el proceso CSS  | Compruebe cómo se representarán los diseños CSS complejos en la mayoría de los navegadores con mejoras importantes en la precisión de la vista Diseño. Dreamweaver es ahora totalmente compatible con las técnicas CSS más avanzadas, como el desbordamiento, los pseudoelementos y los elementos de formulario.   |
| Accesibilidad: compatibilidad con puntos de comprobación de las directrices del WCAG/W3C (prioridad 2) | Además de la herramienta de evaluación de accesibilidad integrada para los puntos de comprobación de las directrices de la Sección 508 y el WCAG (prioridad 1), ahora Dreamweaver admite tanto CSS como accesibilidad con una herramienta de evaluación actualizada que incluye puntos de comprobación del WCAG (prioridad 2).   |
| WebDAV mejorado  | Gracias a WebDAV, ahora Dreamweaver 8 admite la autenticación de texto implícita y SSL para la transferencia segura de archivos. Además, proporciona una conectividad mejorada con un mayor grupo de servidores. Véase <a href="#">“Utilización de WebDAV para desproteger y proteger archivos”</a> en la página 151.  |

---

Consiga más en menos tiempo, optimizando el flujo de trabajo de los usuarios de manera que se reduzca el tiempo necesario para completar tareas comunes. Dreamweaver 8 reduce el tiempo empleado en las rutinas más pequeñas para poder dedicar más tiempo al diseño y al desarrollo de la vinculación entre los sitios Web y las aplicaciones.

---

## Consiga más

---

|  |   |
|--|---|
| Transferencia de archivos en segundo plano | Continúe trabajando mientras Dreamweaver 8 carga los archivos en el servidor. Para más información, consulte <a href="#">“Administración de las transferencias de archivos” en la página 160.</a>   |
| Zoom                                       | Disfrute de un mayor control de sus diseños gracias a la herramienta Zoom. Acérquese y analice una imagen o un trabajo con un diseño complejo de tablas anidadas. Aléjese para obtener la vista previa de la apariencia de las páginas. Para más información, consulte <a href="#">“Utilización de Acercar y Alejar” en la página 398.</a>  |
| Guías                                      | Compare el diseño de las páginas con páginas de muestra (con precisión de píxeles perfectos) y utilice las guías para realizar mediciones del diseño que tendrán las páginas. La respuesta visual le ayudará a medir las distancias con precisión y a realizar ajustes inteligentes. Para más información, consulte <a href="#">“Utilización de guías” en la página 255.</a>                              |
| Barra de herramientas Codificación         | La nueva barra de herramientas Codificación proporciona botones para las funciones de codificación más frecuentes en una barra alargada situada en uno de los laterales de la vista Código. Para más información, consulte <a href="#">“Inserción rápida de código con la barra de herramientas Codificación” en la página 635.</a>   |
| Contraer código                            | Céntrese únicamente en el código que desea visualizar y oculte o contraiga los bloques de código. Para más información, consulte <a href="#">“Contracción y ampliación de fragmentos de código” en la página 641.</a>   |
| Diseños del espacio de trabajo             | Personalice y guarde las configuraciones de su espacio de trabajo. Dreamweaver 8 se suministra con cuatro configuraciones distintas que se ajustan a las necesidades de los diseñadores y codificadores. Asimismo, es posible crear un espacio de trabajo personalizado. Para más información, consulte <a href="#">“Almacenamiento de diseños de espacio de trabajo personalizados” en la página 81.</a> |

---

## Consiga más

---

|  |   |
|--|---|
| Documentos en fichas para Mac                                      | Las nuevas fichas de documentos de la ayuda de Mac simplifican la interfaz de usuario y facilitan la selección de documentos. Para más información, consulte <a href="#">“Visualización de documentos en fichas (Macintosh)” en la página 80.</a>   |
| Nuevas páginas iniciales   | Los nuevos diseños le permiten crear sitios rápidamente.  |
| Mejoras de sincronización y protección/desprotección de los sitios | Administre los sitios con mayor fiabilidad y confianza. Las mejoras de sincronización de los sitios contribuyen a garantizar que se utiliza la versión más reciente del archivo. Evite sobrescribir accidentalmente el trabajo de otros usuarios gracias a las mejoras en las funciones de protección y desprotección. Para más información, consulte <a href="#">“Sincronización de los archivos de los sitios local y remoto” en la página 161.</a> |
| Comparación de archivos  | Compare archivos rápidamente para detectar qué ha cambiado. Puede comparar dos archivos locales, un archivo del equipo local y uno de un equipo remoto, o bien dos archivos de un equipo remoto. Utilice la herramienta de comparación de archivos de Dreamweaver que prefiera tanto en plataformas Macintosh como Windows. Para más información, consulte <a href="#">“Comparación de archivos para detectar diferencias” en la página 125.</a>      |
| Pegado especial  | Gracias a las nuevas opciones de pegado de Dreamweaver, es posible conservar todo el formato original creado en Microsoft Word, o bien simplemente pegar el texto. Para más información, consulte <a href="#">“Adición de texto a un documento” en la página 428.</a>   |
| Referencias relativas al sitio                                     | Trabaje sin complicaciones con server-side includes en tiempo de diseño y en tiempo de ejecución con la seguridad de que las referencias son relativas a los sitios y no a los archivos locales. Para más información, consulte <a href="#">“Configuración de la ruta relativa de vínculos nuevos” en la página 488.</a>  |
| Mejoras de edición de código                                       | Obtenga un mayor control sobre el modo en que Dreamweaver ofrece sugerencias de código y completa las etiquetas para que se ajusten a su estilo de codificación.  |

---

Dreamweaver 8 apuesta por el aprendizaje y la utilización de las nuevas tecnologías y es compatible con PHP 5, Flash Video, ColdFusion MX 7 y el sistema Web Publishing System de Macromedia.

---

## Integración con las últimas tecnologías y normas

---

|   |   |
|---|---|
| Compatibilidad con ColdFusion MX 7  | La compatibilidad actualizada con ColdFusion MX 7 incluye nuevos comportamientos de servidor y sugerencias de código. Para que las sugerencias y la depuración del código coincidan con la versión correcta de ColdFusion, Dreamweaver detecta automáticamente la versión del servidor la primera vez que se conecta al sitio. La estrecha integración entre Dreamweaver y ColdFusion permite añadir y quitar bases de datos directamente desde el panel Bases de datos y visualizar sólo los componentes de ColdFusion definidos en el sitio actual. Para más información, consulte <a href="#">“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942</a> . |
| Compatibilidad con PHP 5  | Aproveche la compatibilidad actualizada con PHP 5, que incluye comportamientos de servidor y sugerencias de código.   |
| Flash Video   | Inserte rápida y fácilmente un archivo de Flash Video en una página Web. Para más información, consulte <a href="#">“Inserción de contenido de Flash Video” en la página 547</a> .  |
| Sistema Web Publishing System de Macromedia: notificación y registro de eventos | Realice un seguimiento de todo lo que sucede en su sitio. En Dreamweaver, los eventos notifican al servidor del sistema Web Publishing System de Macromedia para que se registren en el sistema WPS todos los cambios realizados en el sitio Web.   |
| Material de referencia de O'Reilly actualizado                                  | Consulte el nuevo contenido de referencia para XML, XSLT y XPath, y el contenido actualizado para ASP y JSP.  |

---

## Por dónde empezar

La documentación de Dreamweaver contiene información para usuarios de distintos niveles. Para sacarle el máximo provecho a la documentación, comience leyendo las partes más adecuadas para su nivel.

Para más información sobre los recursos de Dreamweaver, consulte [“Guía de recursos de formación de Dreamweaver” en la página 35](#).

## Principiantes en el diseño Web

Si usted es un principiante en el diseño Web, esta sección le informará de las secciones de la documentación de Dreamweaver más adecuadas para su nivel.

### Para principiantes en el diseño Web:

1. Primero lea los tutoriales del manual *Primeros pasos con Dreamweaver*.
2. En *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de Dreamweaver), consulte [Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo”](#), en la página 41, [Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver”](#), en la página 87, [Capítulo 4, “Administración de archivos”](#), en la página 113 y [Capítulo 3, “Cómo crear y abrir documentos”](#), en la página 101.
3. Para aprender sobre el diseño de las páginas, véase el [Capítulo 9, “Diseño de páginas en el modo de diseño”](#), en la página 287.
4. Para obtener información sobre la aplicación de formato al texto y la inserción de imágenes en las páginas, véase el [Capítulo 13, “Inserción y formato de texto”](#), en la página 415 y el [Capítulo 14, “Inserción de imágenes”](#), en la página 459.

Eso es todo lo que necesita para comenzar a crear sitios Web de gran calidad. Cuando esté preparado para aprender a utilizar herramientas más avanzadas, podrá continuar con el resto de los capítulos sobre páginas estáticas en el apartado *Utilización de Dreamweaver*. Es aconsejable que lea los capítulos de páginas dinámicas sólo cuando se haya familiarizado con la creación de páginas Web.

## Diseñadores de sitios Web con experiencia

Si usted es un diseñador de sitios Web con experiencia, esta sección le informará de las secciones de la documentación de Dreamweaver más adecuadas para su nivel. Existen dos métodos distintos: uno para diseñadores sin experiencia en Dreamweaver y otro para diseñadores que están familiarizados con Dreamweaver pero que desean obtener más información sobre la creación de páginas dinámicas.

### Para diseñadores de sitios Web con experiencia que empiezan a usar Dreamweaver:

1. Primero lea los tutoriales del manual *Primeros pasos con Dreamweaver*.
2. En *Utilización de Dreamweaver*, consulte [Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo”](#), en la página 41 para más información sobre la interfaz de usuario de Dreamweaver.

3. Aunque probablemente ya conoce una buena parte del material del [Capítulo 2](#), “[Configuración de un sitio de Dreamweaver](#)”, en la [página 87](#) y el [Capítulo 4](#), “[Administración de archivos](#)”, en la [página 113](#), debería hojear estos capítulos para ver cómo se aplican en Dreamweaver estos conceptos. Preste especial atención a las secciones que tratan sobre la configuración de un sitio de Dreamweaver.
4. Para información útil y detallada sobre el uso de Dreamweaver para crear páginas HTML básicas, consulte [Capítulo 13](#), “[Inserción y formato de texto](#)”, en la [página 415](#) y [Capítulo 14](#), “[Inserción de imágenes](#)”, en la [página 459](#).
5. Para información sobre la codificación en Dreamweaver, véase “[Configuración del entorno de codificación](#)” en la [página 601](#), “[Codificación en Dreamweaver](#)” en la [página 621](#), “[Optimización y depuración del código](#)” en la [página 653](#) y “[Edición de código en la vista Diseño](#)” en la [página 663](#).
6. Lea la introducción que aparece al comienzo de los demás capítulos de *Utilización de Dreamweaver* para determinar si le interesan los temas que se abordan en ellos.

**Para diseñadores de sitios Web con experiencia, familiarizados con Dreamweaver, que deseen obtener información sobre la creación de páginas dinámicas:**

1. Primero lea Apéndice A, “[Aspectos básicos de las aplicaciones Web](#)” y “[Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web](#)” en *Primeros pasos con Dreamweaver*.
2. En *Utilización de Dreamweaver*, consulte [Capítulo 1](#), “[Exploración del espacio de trabajo](#)”, en la [página 41](#) para más información sobre la interfaz de usuario de Dreamweaver y, a continuación, lea el apartado “[Optimización del espacio de trabajo para desarrollo visual](#)” en la [página 743](#).
3. Familiarícese con el flujo de trabajo de Dreamweaver en las páginas dinámicas leyendo “[Flujo de trabajo para el diseño de páginas dinámicas](#)” en la [página 757](#).
4. Configure un servidor Web y un servidor de aplicaciones. (Véase [Capítulo 23](#), “[Configuración de una aplicación Web](#)”, en la [página 679](#).)
5. Conecte con una base de datos. (Véase “[Conexión con una base de datos](#)” en la [página 691](#).)
6. Lea la introducción que aparece al comienzo de cada uno de los capítulos de *Utilización de Dreamweaver* para determinar si le interesan los temas que se abordan en ellos.
7. Si está interesado en la personalización manual de Dreamweaver, lea “[Personalización de Dreamweaver](#)” en el Centro de soporte de Macromedia en [www.macromedia.com/go/customizing\\_dreamweaver\\_es](http://www.macromedia.com/go/customizing_dreamweaver_es). Si desea escribir extensiones para Dreamweaver, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

## Usuarios con experiencia en codificación manual

Si usted es un usuario con experiencia en codificación manual, esta sección le informará de las secciones de la documentación de Dreamweaver más adecuadas para su nivel.

### Para usuarios con experiencia en codificación manual:

1. En *Utilización de Dreamweaver*, consulte [Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo”](#), en la [página 41](#) para más información sobre la interfaz de usuario de Dreamweaver.
2. Aunque probablemente ya conoce una buena parte del material del [Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver”](#), en la [página 87](#) y el [Capítulo 4, “Administración de archivos”](#), en la [página 113](#), puede hojear estos capítulos para ver cómo se aplican en Dreamweaver estos conceptos. Preste especial atención a las secciones sobre la configuración de un sitio de Dreamweaver.
3. Encontrará más información sobre codificación con Dreamweaver en [Capítulo 19, “Configuración del entorno de codificación”](#), en la [página 601](#), [Capítulo 20, “Codificación en Dreamweaver”](#), en la [página 621](#), [Capítulo 21, “Optimización y depuración del código”](#), en la [página 653](#) y [Capítulo 22, “Edición de código en la vista Diseño”](#), en la [página 663](#).
4. Lea la introducción que aparece al comienzo de cada uno de los capítulos de *Utilización de Dreamweaver* para determinar si le interesan los temas que se abordan en ellos.

## Diseñadores de aplicaciones Web

Si es un diseñador de aplicaciones Web con experiencia, esta sección le informará de las secciones de la documentación de Dreamweaver más adecuadas para su nivel. Hay dos métodos distintos, dependiendo de si ha usado Dreamweaver con anterioridad.

### Para los diseñadores de aplicaciones Web que no hayan utilizado Dreamweaver:

1. Comience con una lectura rápida de *Primeros pasos con Dreamweaver* para familiarizarse con los aspectos básicos del uso de Dreamweaver.
2. En *Utilización de Dreamweaver*, consulte [Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo”](#), en la [página 41](#) para más información sobre la interfaz de usuario de Dreamweaver.
3. Aunque probablemente ya conoce una buena parte del material del [Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver”](#), en la [página 87](#) y el [Capítulo 4, “Administración de archivos”](#), en la [página 113](#), puede hojear estos capítulos para ver cómo se aplican en Dreamweaver estos conceptos. Preste especial atención a las secciones sobre la configuración de un sitio de Dreamweaver.

4. Configure un servidor Web y un servidor de aplicaciones utilizando Dreamweaver. (Véase Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”, en la página 679.)
5. Conecte con una base de datos. (Véase “Conexión con una base de datos” en la página 691.)
6. Lea la introducción que aparece al comienzo de cada capítulo de *Utilización de Dreamweaver* para determinar si le interesan los temas que se abordan en ellos.

**Para diseñadores de aplicaciones Web con experiencia que hayan utilizado Dreamweaver:**

1. Para empezar, consulte “Novedades de Dreamweaver 8” en la página 20.
2. En *Utilización de Dreamweaver*, consulte Capítulo 1, “Exploración del espacio de trabajo”, en la página 41 para más información sobre la interfaz de usuario de Dreamweaver.
3. Si está interesado en la personalización manual de Dreamweaver, lea “Personalización de Dreamweaver” en el Centro de soporte de Macromedia en [www.macromedia.com/go/customizing\\_dreamweaver\\_es](http://www.macromedia.com/go/customizing_dreamweaver_es). Si desea escribir extensiones para Dreamweaver, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

## Flujo de trabajo de Dreamweaver para la creación de sitios Web

Existen muchos métodos distintos para crear un sitio Web. El flujo de trabajo que se presenta en esta documentación comienza por la definición de la estrategia o la finalidad de un sitio. Si va a desarrollar aplicaciones Web, deberá configurar los servidores y las bases de datos necesarias. A continuación, debe diseñar el aspecto y el funcionamiento del sitio. Una vez que el diseño esté finalizado, debe crear el sitio y codificar las páginas, añadiendo el contenido y la interactividad; a continuación, vinculará las páginas y comprobará si el sitio funciona y si cumple los objetivos para los que ha sido diseñado. Además, si lo desea, puede incluir páginas dinámicas. Para terminar el ciclo, publicará el sitio en un servidor. Muchos ingenieros de desarrollo también programan operaciones de mantenimiento periódico para asegurarse de que el sitio continúa estando actualizado y operativo.



## Planificación del sitio

Planificar y organizar cuidadosamente el sitio desde el primer momento puede ayudar a ahorrar tiempo más adelante. La organización del sitio no sólo implica la determinación de los archivos que van a incluirse, sino que también requiere un examen de las necesidades del sitio, el perfil de la audiencia y sus objetivos. Además, deben tenerse en cuenta requisitos técnicos tales como el acceso de los usuarios, o limitaciones del navegador, los plug-ins o la descarga de archivos.

Una vez que haya organizado la información y determinado una estructura, podrá comenzar a crear el sitio.

- Utilice el panel Archivos de Dreamweaver para establecer la estructura organizativa del sitio. En el panel Archivos puede añadir, borrar y cambiar el nombre de los archivos y carpetas fácilmente con el fin de modificar la organización según resulte necesario. (Véase [Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver”](#), en la página 87 y [Capítulo 4, “Administración de archivos”](#), en la página 113.)
- Puede empezar por crear páginas simples que más adelante convertirá en diseños más complejos. Cree páginas vacías nuevas o páginas basadas en diseños predefinidos. (Véase [Capítulo 3, “Cómo crear y abrir documentos”](#), en la página 101.)

Si trabaja en un equipo de desarrollo Web, es posible que también le interesen estos temas:

- Configurar un sistema de forma que los miembros del equipo no puedan sobrescribir los archivos. (Véase [“Desprotección y protección de archivos”](#) en la página 149.)
- Utilizar Design Notes para comunicarse con los miembros del equipo Web. (Véase [“Almacenamiento de información sobre archivos en Design Notes”](#) en la página 169.)

## Administración de los archivos del sitio

Los paneles Archivos y Activos de Dreamweaver facilitan la administración de los archivos del sitio.

- En el panel Archivos de Dreamweaver encontrará numerosas herramientas que le ayudarán a administrar el sitio, transferir archivos desde y hacia un servidor remoto, configurar un proceso de desprotección/protección que evite que se sobrescriban archivos y sincronizar los archivos de los sitios local y remoto. (Véase [“Administración de archivos”](#) en la página 113.)
- El panel Activos permite organizar fácilmente los activos de un sitio. A continuación, se pueden arrastrar directamente desde el panel Activos hasta un documento de Dreamweaver. (Véase [Capítulo 5, “Administración de activos y bibliotecas”](#), en la página 179.)

- Puede utilizar Dreamweaver para administrar diversos aspectos de sus sitios de Contribute. (Véase [Capítulo 6, “Administración de sitios de Contribute con Dreamweaver”](#), en la [página 203](#).)

## Diseño de las páginas Web

Dreamweaver le ofrece flexibilidad para crear páginas de muestra y trabajar en el diseño definitivo de sus páginas. Elija el diseño más apropiado, o combine las opciones de diseño de Dreamweaver para definir el aspecto de su sitio.

- Puede utilizar capas o estilos de posición CSS de Dreamweaver para crear su diseño. (Véase [Capítulo 7, “Diseño de páginas con CSS”](#), en la [página 221](#).)
- Las herramientas de tabla y el modo de diseño de Dreamweaver permiten diseñar rápidamente páginas Web y, posteriormente, reorganizar la estructura de las páginas. (Véase [Capítulo 8, “Presentación de contenido en tablas”](#), en la [página 261](#) y [Capítulo 9, “Diseño de páginas en el modo de diseño”](#), en la [página 287](#).)
- Para mostrar varios documentos de forma simultánea en un navegador, pueden utilizarse marcos para su organización. (Véase [Capítulo 10, “Utilización de marcos”](#), en la [página 309](#).)
- Las plantillas de Dreamweaver le permiten aplicar fácilmente contenidos y diseños de página reutilizables a su sitio. Puede crear páginas nuevas basadas en una plantilla de Dreamweaver y actualizar su diseño de forma automática cuando cambie la plantilla. (Véase [Capítulo 11, “Administración de plantillas”](#), en la [página 331](#).)

## Adición de contenido a las páginas

Mediante Dreamweaver, podrá añadir fácilmente a las páginas Web una gran variedad de contenidos. Añada activos y elementos de diseño, como texto, imágenes, colores, películas, sonido y otros elementos multimedia.

- Las funciones de creación de páginas de Dreamweaver le permiten especificar propiedades de la página Web tales como títulos de página o imagen y color de fondo. Además, Dreamweaver le proporciona herramientas para optimizar el rendimiento de su sitio Web y probar las páginas, para asegurar la compatibilidad con distintos navegadores Web. (Véase [Capítulo 12, “Utilización de páginas”](#), en la [página 383](#).)
- Escriba directamente en un documento de Dreamweaver o importe texto desde otros documentos, luego aplique formato al texto utilizando el inspector de propiedades de Dreamweaver. También puede crear fácilmente sus propias CSS (Hojas de estilos en cascada, Cascading Style Sheets). (Véase [Capítulo 13, “Inserción y formato de texto”](#), en la [página 415](#).)

- Inserte imágenes, incluidas imágenes de sustitución, mapas de imágenes e imágenes por capas de Fireworks, y utilice las herramientas de alineación para situar las imágenes en la página. También puede cambiar el tamaño de las imágenes directamente en Dreamweaver. (Véase [Capítulo 14, “Inserción de imágenes”](#), en la página 459 y [Capítulo 16, “Utilización con otras aplicaciones”](#), en la página 511.)
- Con Dreamweaver puede crear vínculos HTML estándar, incluidos vínculos de anclaje y vínculos de correo electrónico, o establecer sistemas de navegación gráfica, como los menús de salto y las barras de navegación. (Véase [Capítulo 15, “Establecimiento de vínculos y navegación”](#), en la página 475.)
- Inserte cualquier otro tipo de elementos multimedia en una página Web, como películas Flash, Shockwave y QuickTime, sonido y applets. (Véase [Capítulo 17, “Adición de audio, vídeo y elementos interactivos”](#), en la página 531.)
- Los comportamientos permiten realizar tareas en respuesta a eventos específicos como, por ejemplo, resaltar un botón cuando el puntero pasa por encima de él, validar un formulario cuando el usuario hace clic en el botón Enviar o abrir una segunda ventana del navegador cuando la página principal ha terminado de cargarse. (Véase [Capítulo 18, “Utilización de comportamientos JavaScript”](#), en la página 559.)

## Codificación manual

La codificación manual de páginas Web es otro método para crear las páginas. Dreamweaver ofrece sencillas herramientas de edición visual, pero también ofrece un entorno de codificación más sofisticado. Puede utilizar el método que prefiera, o una combinación de ambos, para crear y editar sus páginas.

- Puede trabajar en un entorno de codificación sin herramientas visuales; las herramientas de codificación le permiten crear y editar código, asignarle un formato y comprobar que se ajusta a determinadas normas. (Véase [Capítulo 19, “Configuración del entorno de codificación”](#), en la página 601, [Capítulo 20, “Codificación en Dreamweaver”](#), en la página 621 y [Capítulo 21, “Optimización y depuración del código”](#), en la página 653.)
- También puede utilizar algunas herramientas de codificación de Dreamweaver en la vista Diseño, el entorno de diseño visual. (Véase [Capítulo 22, “Edición de código en la vista Diseño”](#), en la página 663.)

## Configuración de una aplicación Web

Muchos sitios Web contienen páginas dinámicas que permiten a los visitantes ver información almacenada en bases de datos, y normalmente algunos de ellos pueden añadir nueva información y editar información de estas bases de datos. Para crear este tipo de páginas, primero debe realizar una serie de pasos preliminares.

- Configure un servidor Web y un servidor de aplicaciones y, a continuación, cree o modifique un sitio de Dreamweaver. (Véase [Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”](#), en la página 679.)
- Conecte con una base de datos. (Véase [“Conexión con una base de datos” en la página 691](#)).

## Creación de páginas dinámicas

En Dreamweaver se pueden definir diversas fuentes de contenido dinámico, incluidos juegos de registros extraídos de bases de datos, parámetros de formularios y componentes JavaBeans. Para añadir el contenido dinámico a una página, basta con arrastrarlo a ella.

Puede definirse que los registros de la página aparezcan de uno en uno o en grupos, mostrar varias páginas de registros, añadir vínculos especiales para pasar de una página de registros a la siguiente (o a la anterior) y crear contadores para que los usuarios puedan llevar un control de los registros.

- Si no está familiarizado con la creación de aplicaciones Web en Dreamweaver, aprenda cómo utilizar Dreamweaver para crear páginas dinámicas. (Véase [Capítulo 30, “Optimización del espacio de trabajo para desarrollo visual”](#), en la página 743 y [Capítulo 31, “Flujo de trabajo para el diseño de páginas dinámicas”](#), en la página 757.)
- Defina y muestre el contenido dinámico de sus páginas. (Véase [Capítulo 32, “Obtención de datos para la página”](#), en la página 767, [Capítulo 33, “Definición de fuentes de contenido dinámico”](#), en la página 781, [Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”](#), en la página 805 y [Capítulo 35, “Visualización de registros de la base de datos”](#), en la página 817.)
- Puede incorporar la lógica de aplicaciones o empresarial mediante tecnologías innovadoras, como los componentes ColdFusion de Macromedia y los servicios Web. (Véase [“Utilización de componentes de ColdFusion” en la página 1008](#) y [Capítulo 37, “Utilización de servicios Web \(sólo Windows\)”](#), en la página 871.)
- Si necesita más flexibilidad, puede crear sus propios comportamientos de servidor y formularios interactivos. (Véase [Capítulo 38, “Adición de comportamientos de servidor personalizados”](#), en la página 885 y [Capítulo 39, “Creación de formularios”](#), en la página 911.)

## Desarrollo rápido de aplicaciones

Dreamweaver ofrece algunas herramientas de desarrollo rápido de aplicaciones (RAD), como comportamientos de servidor y objetos de aplicaciones, que permiten crear sofisticadas aplicaciones Web sin necesidad de escribir el código del lado del servidor.

- Cree con rapidez páginas que realicen búsquedas y modifiquen bases de datos, y muestren los resultados. Proporcione seguridad mediante la limitación del acceso a las páginas. (Véase [“Creación rápida de aplicaciones de ColdFusion”](#) en la página 935, [“Creación rápida de aplicaciones ASP.NET”](#) en la página 1017, [“Creación rápida de aplicaciones ASP y JSP”](#) en la página 1067 y [“Creación rápida de aplicaciones PHP”](#) en la página 1093.)

## Utilización de Dreamweaver con otras aplicaciones

Dreamweaver facilita el proceso de diseño y desarrollo de páginas Web al permitirle trabajar con otras aplicaciones. Para información sobre cómo trabajar con otras aplicaciones, como los navegadores, los editores HTML, los editores de imágenes y las herramientas de animación, véanse los temas siguientes:

- Para información sobre el uso de Dreamweaver con otros editores HTML, como HomeSite o BBEdit, véase [“Utilización de un editor de HTML externo con Dreamweaver”](#) en la página 617.
- Puede especificar sus navegadores preferidos para previsualizar el sitio. (Véase [“Vista previa y comprobación de páginas en los navegadores”](#) en la página 409.)
- Puede iniciar un editor de imágenes externo, como Macromedia Fireworks o Adobe Photoshop, desde Dreamweaver. (Véase [“Utilización de un editor de imágenes externo”](#) en la página 472.)
- Puede configurar Dreamweaver para que inicie un editor distinto para cada tipo de archivo. (Véase [“Inicio de un editor externo de archivos multimedia”](#) en la página 537.)
- Para más información sobre cómo añadir interactividad al sitio mediante películas Macromedia Flash, véase [“Inserción y modificación de un objeto de botón Flash”](#) en la página 540, [“Inserción de un objeto de texto Flash”](#) en la página 542 o [“Descarga e instalación de elementos Flash”](#) en la página 544.
- Para información sobre el uso de ColdFusion, consulte *Utilización de ColdFusion* (Ayuda > Utilización de ColdFusion).

# Dreamweaver y accesibilidad

La accesibilidad designa la capacidad de crear sitios y productos Web que puedan utilizar aquellas personas con discapacidades visuales, auditivas, motoras u otras. Entre los ejemplos de funciones de accesibilidad para productos de software y sitios Web podemos citar la compatibilidad con lectores de pantalla, los equivalentes textuales para gráficos, los accesos directos del teclado y el uso de colores de pantalla con alto contraste, entre otros.

NOTA

Para más información acerca de dos iniciativas importantes de accesibilidad, consulte la Iniciativa de Accesibilidad para la Web del World Wide Web Consortium ([www.w3.org/wai](http://www.w3.org/wai)) y la Sección 508 de la Ley federal de inserción (Federal Rehabilitation Act) ([www.section508.gov](http://www.section508.gov)).

Dreamweaver contiene herramientas que dotan al producto de accesibilidad y herramientas que le ayudan a crear contenido accesible:

**Utilización de las funciones de accesibilidad de Dreamweaver** Para diseñadores Web usuarios de Dreamweaver que necesiten utilizar funciones de accesibilidad, Dreamweaver ofrece lectores de pantalla, navegación mediante el teclado y funciones de accesibilidad del sistema operativo.

Para más información, consulte “[Utilización de las funciones de accesibilidad de Dreamweaver](#)” en la [página 70](#).

**Creación de sitios Web accesibles** Para diseñadores Web usuarios de Dreamweaver que necesiten crear contenido accesible, Dreamweaver ayuda a crear páginas accesibles que incluyen contenido útil para lectores de pantalla y que cumplen las directrices gubernamentales.

Dreamweaver proporciona cuadros de diálogo que le permiten introducir atributos de accesibilidad al insertar elementos de página (véase “[Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles](#)” en la [página 76](#)). Por ejemplo, el cuadro de diálogo para la accesibilidad de imágenes le recuerda que añada texto equivalente para los gráficos. De esta forma, cuando la imagen aparezca en una página para un usuario con discapacidades visuales, el lector de pantalla leerá la descripción de la imagen.

Dreamweaver también incluye páginas Web de muestra pensadas con fines de accesibilidad (véase “[Creación de un documento basado en un archivo de diseño de Dreamweaver](#)” en [la página 103](#)) y un informe de accesibilidad que puede ejecutar para probar si sus páginas o sitios siguen las directrices de accesibilidad de la Sección 508 (véase “[Comprobación del sitio](#)” en [la página 173](#)).

NOTA

Recuerde que ninguna herramienta de creación puede automatizar el proceso de desarrollo. Para diseñar sitios Web accesibles deberá comprender cuáles son los requisitos de accesibilidad y tomar numerosas decisiones subjetivas sobre cómo los usuarios con discapacidades interactúan con las páginas Web. La mejor forma de garantizar que un sitio Web es accesible consiste en realizar una planificación, un desarrollo, una comprobación y una evaluación deliberadas.

## Función de validación de la accesibilidad de Dreamweaver

La función de validación de la accesibilidad de Dreamweaver utiliza tecnología de UsableNet. UsableNet es una empresa líder en el desarrollo de software fácil de utilizar para automatizar la comprobación y la reparación de problemas de usabilidad y accesibilidad. Para obtener más ayuda con la comprobación de la accesibilidad, pruebe LIFT for Macromedia Dreamweaver de UsableNet, una solución completa para desarrollar sitios Web utilizables y accesibles. LIFT for Macromedia Dreamweaver de UsableNet incluye asistentes para tablas, formularios e imágenes complejas, un editor de ALT global, informes personalizables y un nuevo modo de supervisión activo que asegura la accesibilidad al contenido a medida que se escriben las páginas. Solicite una versión de demostración de LIFT for Macromedia Dreamweaver en [www.usablenet.com](http://www.usablenet.com)

**UsableNet™**

## Guía de recursos de formación de Dreamweaver

Dreamweaver incluye diversos medios para ayudarle a aprender rápidamente el funcionamiento del programa y a dominar la creación de páginas Web. El sistema de Ayuda de Dreamweaver contiene diversos documentos que le ayudarán a aprender a utilizar Dreamweaver, Dreamweaver Extensibility y ColdFusion. También hay recursos en línea adicionales que puede consultar para crear páginas Web.

## Acceso a la documentación de Dreamweaver

En la siguiente tabla se resume la documentación que contiene el sistema de Ayuda de Dreamweaver.

Puede comprar versiones impresas de títulos específicos. Para más información, consulte [www.macromedia.com/go/buy\\_books](http://www.macromedia.com/go/buy_books) (en inglés).

| Título                                | Descripción/<br>Audiencia  | Dónde encontrarlo   |
|---------------------------------------|--|---|
| <i>Primeros pasos con Dreamweaver</i> | Le ofrece una introducción básica a los conceptos de Dreamweaver y a la interfaz, con detallados tutoriales para principiantes. Dirigido a usuarios principiantes, y también para usuarios con nivel intermedio y avanzado que quieran conocer las nuevas funciones. | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda &gt; Primeros pasos con Dreamweaver</li><li>• Ver en línea: <a href="http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/">http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/</a></li><li>• Descargar el PDF: <a href="http://www.macromedia.com/go/dw_documentation_es">www.macromedia.com/go/dw_documentation_es</a></li></ul>                               |
| <i>Utilización de Dreamweaver</i>     | Información completa sobre todas las funciones de Dreamweaver. Dirigida a todos los usuarios de Dreamweaver.   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda &gt; Ayuda de Dreamweaver o Ayuda &gt; Utilización de Dreamweaver</li><li>• Ver en línea: <a href="http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/">http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/</a></li><li>• Descargar el PDF: <a href="http://www.macromedia.com/go/dw_documentation_es">www.macromedia.com/go/dw_documentation_es</a></li></ul> |
| <i>Ampliación de Dreamweaver</i>      | Describe el marco de trabajo de Dreamweaver y la interfaz de programación de la aplicación (API). Destinado a usuarios avanzados que quieren crear extensiones o personalizar la interfaz de Dreamweaver.  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda &gt; Ampliación de Dreamweaver</li><li>• Ver en línea: <a href="http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/">http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/</a></li><li>• Descargar el PDF: <a href="http://www.macromedia.com/go/dw_documentation_es">www.macromedia.com/go/dw_documentation_es</a></li></ul>                                    |



| <b>Título</b>                                | <b>Descripción/<br/>Audiencia</b>   | <b>Dónde encontrarlo</b>   |
|--|---|--|
| <i>Referencia<br/>API de<br/>Dreamweaver</i> | Describe la utilidad API y el JavaScript API, que le permiten realizar diversas tareas de apoyo al desarrollar extensiones de Dreamweaver. Destinado a usuarios avanzados que quieren crear extensiones o personalizar la interfaz de Dreamweaver.      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda &gt; Referencia API de Dreamweaver</li> <li>• Ver en línea: <a href="http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/">http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_dreamweaver_es/</a></li> <li>• Descargar el PDF: <a href="http://www.macromedia.com/go/dw_documentation_es">www.macromedia.com/go/dw_documentation_es</a></li> </ul> |
| <i>Utilización de<br/>ColdFusion</i>         | Contiene una selección de los libros más importantes con documentación sobre ColdFusion. (La lista completa está disponible en LiveDocs.) Dirigido a todo aquel que esté interesado en ColdFusion, desde principiantes hasta desarrolladores avanzados. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda &gt; Utilización de ColdFusion</li> <li>• Ver en línea: <a href="http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_coldfusion/">http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_coldfusion/</a></li> <li>• Descargar el PDF: <a href="http://www.macromedia.com/go/cf_documentation">www.macromedia.com/go/cf_documentation</a></li> </ul>                   |
| <i>Referencia</i>                            | Contiene muchos tipos de manual de referencia sobre HTML, modelos de servidores y otros temas, casi todos publicados por O'Reilly. Destinado a todo aquel que necesite más información sobre sintaxis de códigos, conceptos, etc.                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ver en Dreamweaver: Seleccione Ayuda &gt; Referencia. Para una lista completa de manuales, haga clic en el menú emergente Libro en el panel Referencia.</li> </ul>  |

## Acceso a recursos en línea adicionales de Dreamweaver

En la siguiente tabla se resumen los recursos en línea adicionales para el aprendizaje de Dreamweaver.

| Recurso  | Descripción/<br>Audiencia  | Dónde encontrarlo  |
|--|--|--|
| Centro de soporte de Dreamweaver                   | Notas técnicas, soporte e información sobre la resolución de problemas para usuarios de Dreamweaver.   | <a href="http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_support_es">www.macromedia.com/go/dreamweaver_support_es</a> |
| Centro de desarrollo de Dreamweaver                | Artículos y tutoriales que le ayudarán a mejorar sus conocimientos y a adquirir otros nuevos.  | <a href="http://www.macromedia.com/go/developer_dw_es">www.macromedia.com/go/developer_dw_es</a>               |
| Centro de recursos de documentación de Dreamweaver | Manuales del producto en formato PDF, fe de errores, tutoriales y notas de la versión.   | <a href="http://www.macromedia.com/go/dw_documentation_es">www.macromedia.com/go/dw_documentation_es</a>       |
| Foros en línea de Macromedia                       | Debates e información sobre resolución de problemas proporcionada por usuarios de Dreamweaver, representantes del servicio técnico y el equipo de desarrollo de Dreamweaver. | <a href="http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_newsgroup">www.macromedia.com/go/dreamweaver_newsgroup</a>   |
| Formación de Macromedia                            | Cursos que ofrecen ejercicios prácticos y situaciones del mundo real.  | <a href="http://www.go/dreamweaver_training_es">www.go/dreamweaver_training_es</a>                             |

Para sacar el máximo provecho de los recursos de Dreamweaver, consulte “[Por dónde empezar](#)” en la [página 24](#).

# Convenciones tipográficas

En esta guía se utilizan las convenciones tipográficas siguientes:

- Los elementos de los menús se muestran en este formato: nombre del menú > nombre del elemento del menú. Los elementos de los submenús se muestran en este formato: nombre del menú > nombre del submenú > nombre del elemento del menú.
- La *f*uente de código indica nombres de etiquetas y atributos HTML, así como el texto literal empleado en los ejemplos.
- La *f*uente de código en cursiva indica elementos reemplazables (también denominados *metasímbolos*) en el código.
- El **texto Roman en negrita** permite distinguir el texto que debe introducirse literalmente.

Para una lista completa de recursos de Dreamweaver, véase “[Guía de recursos de formación de Dreamweaver](#)” en la página 35.

## Recursos tecnológicos HTML y Web

A continuación se indican algunos recursos útiles disponibles en la Web:

NOTA

Para obtener una lista de recursos de Dreamweaver, véase “[Guía de recursos de formación de Dreamweaver](#)” en la página 35.

La especificación de hojas de estilos en cascada de nivel 1 (CSS1) ([www.w3.org/TR/REC-CSS1](http://www.w3.org/TR/REC-CSS1)) y la especificación de nivel 2 (CSS2) ([www.w3.org/TR/REC-CSS2/](http://www.w3.org/TR/REC-CSS2/)) son las especificaciones oficiales para hojas de estilos del World Wide Web Consortium.

La especificación HTML 4.01 ([www.w3.org/TR/REC-html40/](http://www.w3.org/TR/REC-html40/)) es la especificación oficial de HTML del World Wide Web Consortium.

Index DOT HTML ([www.blooberry.com/indexdot/html/](http://www.blooberry.com/indexdot/html/)) es una amplia lista de etiquetas, atributos y valores HTML, así como su compatibilidad con distintos navegadores.

La especificación XHTML 1.0 ([www.w3.org/TR/xhtml1/](http://www.w3.org/TR/xhtml1/)) es la especificación oficial para XHTML (Lenguaje de formato de hipertexto ampliable).

El sitio de O'Reilly XML.com ([www.xml.com/](http://www.xml.com/)) proporciona información, tutoriales y sugerencias sobre XML (Lenguaje de formato ampliable) y sobre otras tecnologías Web.

El sitio de xFront ([www.xfront.com/rescuing-xslt.html](http://www.xfront.com/rescuing-xslt.html)) ofrece una introducción a las transformaciones XSL para nuevos usuarios.

Las páginas de introducción a Microsoft ASP (<http://msdn.microsoft.com/library/en-us/dnasp/html/ASPover.asp>) proporcionan información sobre Active Server Pages (ASP).

**La página de Microsoft ASP.NET** (<http://msdn.microsoft.com/asp.net/>) proporciona información sobre ASP.NET.

**La página Sun JSP** (<http://java.sun.com/products/jsp/>) proporciona información sobre JavaServer Pages (JSP).

**El sitio Web de PHP** ([www.php.net/](http://www.php.net/)) proporciona información sobre PHP.

**El sitio Web de MySQL** ([www.mysql.com/](http://www.mysql.com/)) proporciona información sobre MySQL.

**La tabla de entidades** ([www.bbsinc.com/iso8859.html](http://www.bbsinc.com/iso8859.html)) ofrece una relación de los nombres de entidades empleados en ISO 8859-1 (Latin-1).

**La página del producto Macromedia ColdFusion** ([www.macromedia.com/go/coldfusion/](http://www.macromedia.com/go/coldfusion/)) proporciona información sobre ColdFusion.

**La página del producto Macromedia JRun Server** ([www.macromedia.com/go/jrun/](http://www.macromedia.com/go/jrun/)) ofrece información sobre el servidor de aplicaciones JRun Java.

**Web Services Demystified** ([www.sitepoint.com/article/692](http://www.sitepoint.com/article/692)) explica qué son y qué hacen los servicios Web.

**JavaScript Bible**, escrita por Danny Goodman (IDG Books), es un tratado completo sobre el lenguaje JavaScript 1.2.

**JavaScript: El manual JavaScript Definitive Guide**, escrito por David Flanagan (O'Reilly & Associates), proporciona información sobre todas las funciones, objetos, métodos, propiedades y manejadores de eventos JavaScript.

**El índice de recursos CGI** ([www.cgi-resources.com/](http://www.cgi-resources.com/)) es una base de datos sobre todos los aspectos relativos a CGI, como scripts listos para ser utilizados, documentación, libros e incluso contratación de programadores.

**El sitio de Common Gateway Interface** (<http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/cgi/>) incluye una introducción a CGI.

# Exploración del espacio de trabajo

Para sacar el máximo provecho de Macromedia Dreamweaver 8, deberá conocer cuáles son los conceptos que subyacen al área de trabajo de Dreamweaver y cómo seleccionar opciones, utilizar inspectores y paneles y establecer las preferencias que mejor se adapten a su forma de trabajar.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

|  |    |
|--|----|
| Espacio de trabajo de Dreamweaver . . . . .  | 41 |
| Utilización de la ventana de documento . . . . .                                   | 54 |
| Utilización de barras de herramientas, inspectores y menús contextuales . . . . .  | 58 |
| Utilización de paneles y grupos de paneles . . . . .                               | 66 |
| Utilización de las funciones de accesibilidad de Dreamweaver . . . . .             | 70 |
| Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles . . . . . | 76 |
| Utilización de guías visuales en Dreamweaver . . . . .                             | 78 |
| Aspectos básicos de personalización de Dreamweaver . . . . .                       | 78 |

## Temas relacionados

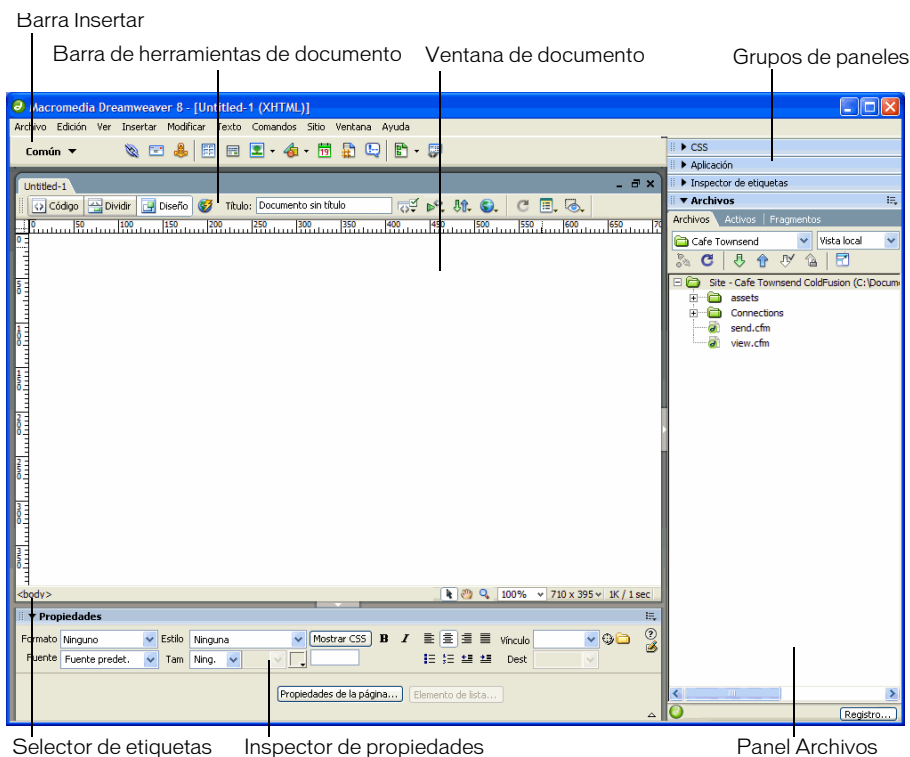
- “Optimización del espacio de trabajo para desarrollo visual” en la página 743

## Espacio de trabajo de Dreamweaver

El espacio de trabajo de Dreamweaver permite ver las propiedades de los documentos y los objetos. Además, coloca muchas de las operaciones más frecuentes en barras de herramientas para que pueda realizar cambios en los documentos rápidamente.

# Diseño del espacio de trabajo

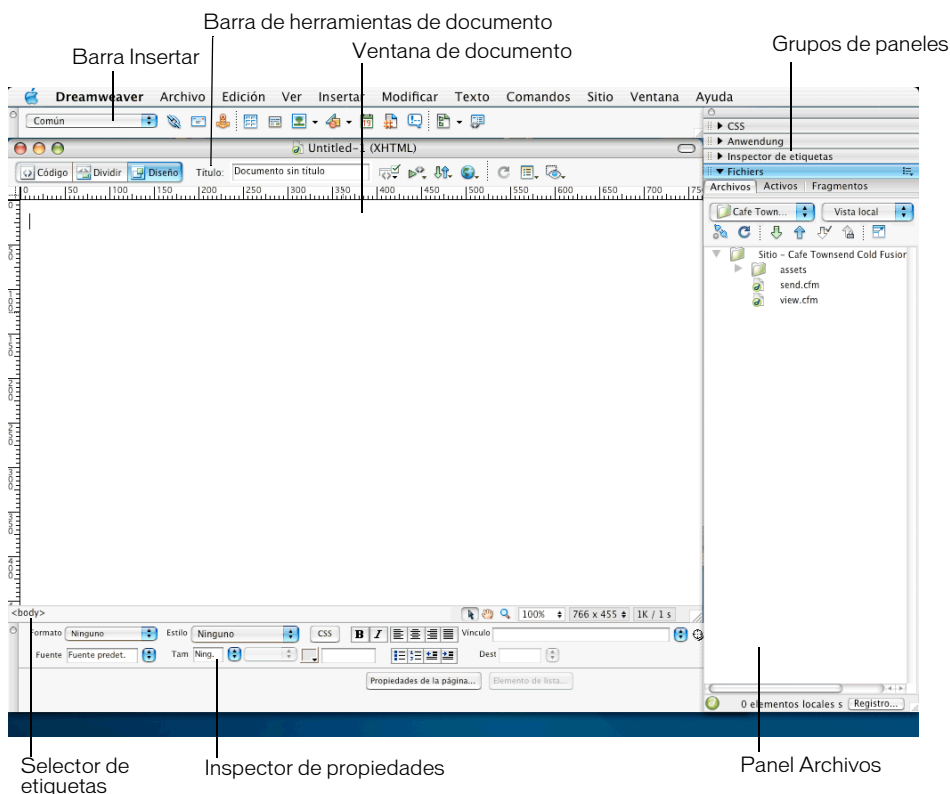
En Windows, Dreamweaver proporciona un diseño integrado en una única ventana. En el espacio de trabajo integrado, todas las ventanas y paneles están integrados en una única ventana de la aplicación de mayor tamaño.



## NOTA

El espacio de trabajo de Windows también dispone de la opción Codificador, que acopla los grupos de paneles en la parte izquierda y muestra la ventana de documento en la vista Código de forma predeterminada. Para más información, consulte [“Utilización del espacio de trabajo orientado al codificador \(sólo en Windows\)”](#) en la página 603. Para utilizar esta opción, véase [“Selección del diseño del espacio de trabajo \(sólo en Windows\)”](#) en la página 79.

En Macintosh, Dreamweaver puede mostrar varios documentos en una sola ventana con fichas que identifican a cada uno de ellos. Dreamweaver también puede mostrar un espacio de trabajo flotante en el que cada documento aparece en su propia ventana individual. Los grupos de paneles aparecen apilados en principio, pero pueden separarse en sus propias ventanas. Las ventanas se ajustan automáticamente, a los lados de la pantalla y en la ventana Documento, al arrastrarlas o cambiar su tamaño.



Puede alternar entre diferentes diseños tanto en Windows como en Macintosh. Para más información, consulte [“Selección del diseño del espacio de trabajo \(sólo en Windows\)”](#) en la página 79 y [“Visualización de documentos en fichas \(Macintosh\)”](#) en la página 80.

## Temas relacionados

- “Elementos del espacio de trabajo de Dreamweaver” en la página 44
- “Utilización de barras de herramientas, inspectores y menús contextuales” en la página 58
- “Utilización de paneles y grupos de paneles” en la página 66.

## Elementos del espacio de trabajo de Dreamweaver

En esta sección se describen brevemente algunos elementos del espacio de trabajo de Dreamweaver.

NOTA

Dreamweaver ofrece otros muchos paneles, inspectores y ventanas. Para abrir paneles, inspectores y ventanas de Dreamweaver, utilice el menú Ventana. Si no encuentra un panel, un inspector o una ventana que haya marcado como abierto, seleccione Ventana > Organizar paneles para disponer ordenadamente todos los paneles abiertos.

La **página de inicio** permite abrir un documento reciente o crear un documento nuevo. Desde la página de inicio también puede profundizar sus conocimientos sobre Dreamweaver mediante una visita guiada o un tutorial del producto.

La **barra Insertar** contiene botones para la inserción de diversos tipos de “objeto”, como imágenes, tablas y capas, en un documento. Cada objeto es un fragmento de código HTML que le permite establecer diversos atributos al insertarlo. Por ejemplo, puede insertar una tabla haciendo clic en el botón Tabla de la barra Insertar. Si lo prefiere, puede insertar objetos utilizando el menú Insertar en lugar de la barra Insertar.

La **barra de herramientas de documento** contiene botones que proporcionan opciones para diferentes vistas de la ventana de documento (como la vista Diseño y la vista Código), diversas opciones de visualización y algunas operaciones comunes como la obtención de una vista previa en un navegador.

La **barra de herramientas Estándar** (que no aparece en el diseño de espacio de trabajo predeterminado) contiene botones para las operaciones más habituales de los menús Archivo y Edición: Nuevo, Abrir, Guardar, Guardar todo, Cortar, Copiar, Pegar, Deshacer y Rehacer. Para mostrar la barra de herramientas Estándar, seleccione Ver > Barras de herramientas > Estándar.

La **barra de herramientas Codificación** (se muestra únicamente en la vista Código) contiene botones con los que es posible realizar muchas operaciones de codificación habituales.

La **barra de herramientas Representación de estilos** (oculta de manera predeterminada) contiene botones que le permiten ver cómo aparecería el diseño en distintos tipos de soportes si utilizase hojas de estilos dependientes de los medios. También contiene un botón con el que es posible activar o desactivar los estilos CSS.



La **ventana de documento** muestra el documento actual mientras lo está creando y editando.

El **inspector de propiedades** le permite ver y cambiar diversas propiedades del objeto o texto seleccionado. Cada tipo de objeto tiene diferentes propiedades. El inspector de propiedades no está ampliado de forma predeterminada en el diseño del espacio de trabajo del codificador.

El **selector de etiquetas**, que aparece en la barra de estado en la parte inferior de la ventana de documento, muestra la jerarquía de etiquetas que rodean a la selección actual. Haga clic en cualquier etiqueta de la jerarquía para seleccionar la etiqueta y todo su contenido.

Los **grupos de paneles** son conjuntos de paneles relacionados apilados bajo un encabezado común. Para ampliar un grupo de paneles, haga clic en la flecha de ampliación situada a la izquierda del nombre del grupo; para desacoplar un grupo de paneles, arrastre el punto de sujeción situado en el borde izquierdo de la barra de título del grupo.

El **panel de archivos** permite gestionar los archivos y las carpetas, tanto si forman parte de un sitio de Dreamweaver como si se encuentran en un servidor remoto. El panel de archivos también proporciona una vista de todos los archivos del disco local, como ocurre en el Explorador de Windows (Windows) o en el Finder (Macintosh).

### Temas relacionados

- [“Utilización de la ventana de documento” en la página 54](#)
- [“Utilización de barras de herramientas, inspectores y menús contextuales” en la página 58](#)
- [“Utilización de paneles y grupos de paneles” en la página 66](#)
- [“Administración de archivos y carpetas en el panel Archivos” en la página 132](#)

## Ventana de documento

La ventana de documento muestra el documento actual. Puede elegir entre una de las vistas siguientes:

La **vista Diseño** es un entorno de diseño para el diseño visual de la página, la edición visual y el desarrollo rápido de aplicaciones. En esta vista, Dreamweaver muestra una representación visual del documento completamente editable, similar a la que aparecería en un navegador. Puede configurar la vista de diseño para que muestre el contenido dinámico mientras trabaja en el documento (véase [“Visualización de live data en la vista de Diseño” en la página 747](#)).

La **vista Código** es un entorno de codificación manual para escribir y editar código HTML, JavaScript, código de lenguaje de servidor, como por ejemplo PHP o ColdFusion Markup Language (CFML), y otros tipos de código. Para más información, consulte [Capítulo 20, “Codificación en Dreamweaver”, en la página 621](#).

Es posible ver el mismo documento en las dos vistas, **Código y Diseño**, en una sola ventana de documento.

Cuando la ventana de documento tiene una barra de título, ésta muestra el título de la página y, entre paréntesis, el nombre y la ruta del archivo. Si se han realizado cambios que aún no se han guardado, después del nombre del archivo Dreamweaver incluye un asterisco.

Cuando se maximiza la ventana de documento en el diseño integrado de espacio de trabajo (sólo Windows), no aparece la barra de título; en este caso, el título de la página y el nombre y la ruta del archivo aparecen en la barra de título de la ventana principal del espacio de trabajo.

Cuando una ventana de documento está maximizada, aparecen fichas en la parte superior de la misma con los nombres de archivo de todos los documentos abiertos. Para cambiar a un documento, haga clic en su ficha.

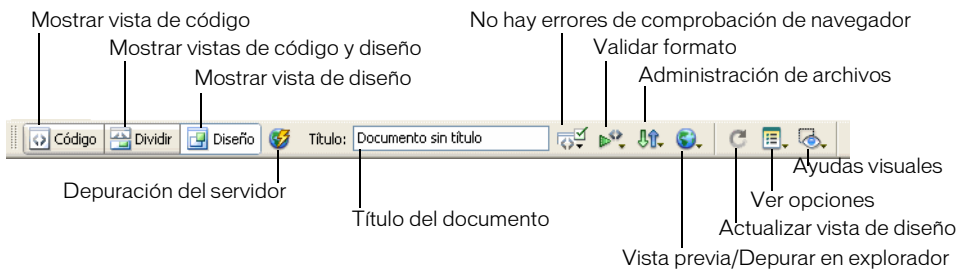
## Temas relacionados

- [“Utilización de la ventana de documento” en la página 54](#)

## Barra de herramientas Documento

La barra de herramientas Documento contiene botones que permiten alternar entre diferentes vistas del documento rápidamente: vista Código, vista Diseño y una vista dividida que muestra las vistas Código y Diseño.

La barra de herramientas contiene también algunos comandos y opciones relativos a la visualización del documento y a su transferencia entre los sitios local y remoto.



En la barra de herramientas Documento, aparecen las siguientes opciones:

**Mostrar vista de código** sólo muestra la vista Código en la ventana de documento.

**Mostrar vistas de código y diseño** muestra la vista Código en una parte de la ventana de documento y la vista Diseño en la otra parte. Cuando seleccione esta vista combinada, se encontrará disponible la opción Vista de diseño encima del menú Ver. Utilice esta opción para especificar qué vista debe aparecer en la parte superior de la ventana de documento.

**Mostrar vista de diseño** sólo muestra la vista Diseño en la ventana de documento.

**Depuración del servidor** muestra un informe que le ayudará a depurar la página de ColdFusion actual. El informe contiene los errores de la página, si los hay.

**Título del documento** permite introducir un título para el documento, que aparecerá en la barra de título del navegador. Si el documento ya tiene título, éste aparecerá en dicho campo.

**No hay errores de comprobación de navegador** permite comprobar la compatibilidad con distintos navegadores.

**Validar formato** permite validar el documento actual o una etiqueta seleccionada.

**Administración de archivos** muestra el menú emergente Administración de archivos.

**Vista previa/Depurar en explorador** permite ver una vista previa del documento o depurarlo en un navegador. Seleccione un navegador en el menú emergente.

**Actualizar vista de diseño** actualiza la vista Diseño tras realizar cambios en la vista Código. Los cambios realizados en la vista Código no aparecerán de forma automática en la vista Diseño hasta que se efectúen determinadas acciones, como guardar el archivo o hacer clic en este botón.

**Ver opciones** permite definir las opciones de las vistas Código y Diseño, y establecer qué vista va a aparecer en la parte superior de la ventana. Las opciones del menú corresponden a la vista actual: la vista Diseño, la vista Código o ambas. Para información sobre las opciones de la vista Código, véase [“Configuración de las preferencias de codificación” en la página 604](#). Para información sobre las opciones de la vista de diseño, véase [“Selección de elementos en la ventana de documento” en la página 396](#), [“Visualización y edición del contenido de Head” en la página 674](#) y [“Utilización de guías visuales en Dreamweaver” en la página 78](#).

**Ayudas visuales** permite utilizar distintas ayudas visuales para el diseño de las páginas.

## Temas relacionados

- [“Visualización de barras de herramientas” en la página 58](#)

## Barra de herramientas Estándar

La barra de herramientas Estándar contiene botones para las operaciones más habituales de los menús Archivo y Edición. Nuevo, Abrir, Guardar, Guardar todo, Cortar, Copiar, Pegar, Deshacer y Rehacer. Estos botones se utilizan del mismo modo que los comandos de menú equivalentes.

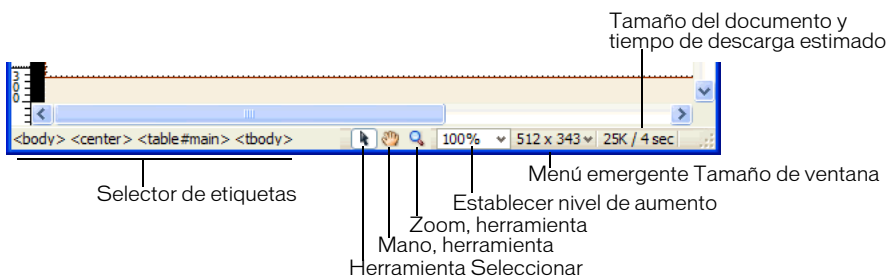
Para más información sobre operaciones como Abrir y Guardar, consulte [Capítulo 3, “Cómo crear y abrir documentos”](#), en la página 101.

### Temas relacionados

- [“Visualización de barras de herramientas”](#) en la página 58

## Barra de estado

La barra de estado, situada en la parte inferior de la ventana de documento, proporciona información adicional sobre el documento que está creando.



El selector de etiquetas muestra la jerarquía de etiquetas que rodea a la selección actual. Haga clic en cualquier etiqueta de la jerarquía para seleccionar la etiqueta y todo su contenido. Haga clic en `<body>` para seleccionar todo el cuerpo del documento. Para definir los atributos `class` o `id` para una etiqueta en el selector de etiquetas, haga clic con el botón de derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la etiqueta y elija una clase o un ID del menú contextual.

La herramienta Mano permite hacer clic en el documento y arrastrarlo hasta la ventana de documento. Haga clic en la herramienta Seleccionar para desactivar la herramienta Mano.

La herramienta Zoom y el menú emergente Establecer nivel de aumento permiten establecer el nivel de ampliación del documento. Para más información, consulte [“Utilización de Acercar y Alejar”](#) en la página 398.

El menú emergente Tamaño de ventana (que sólo aparece en la vista Diseño) permite cambiar el tamaño de la ventana de documento para que adopte dimensiones predeterminadas o personalizadas. Para más información, consulte [“Cambio del tamaño de la ventana de documento” en la página 56](#).

A la derecha del menú emergente Tamaño de ventana aparecen la estimación del tamaño del documento y del tiempo de descarga de la página, incluidos todos los archivos dependientes, como imágenes y otros archivos multimedia. Para más información, consulte [“Configuración de las preferencias de tiempo de descarga y tamaño” en la página 413](#).

## Temas relacionados

- [“Configuración de las preferencias de la barra de estado” en la página 57](#)

## Barra Insertar

La barra Insertar contiene botones para la creación e inserción de diversos tipos de objetos, como tablas, capas e imágenes. Al pasar el puntero sobre un botón, aparece una descripción de la herramienta con el nombre del botón.

Los botones están organizados en categorías, a las que puede cambiar en la parte izquierda de la barra Insertar. Si el documento actual contiene código de servidor, como los documentos ASP o CFML, aparecen también otras categorías. Cuando se inicia Dreamweaver, se abre la última categoría con la que ha trabajado.

NOTA

Si prefiere ver las categorías como fichas en la parte superior de la barra Insertar, puede cambiar el diseño de dicha barra (véase [“Configuración de las preferencias de fuentes para la visualización de Dreamweaver” en la página 83](#)).



Algunas categorías tienen botones con menús emergentes. Al seleccionar una opción de un menú emergente, dicha opción se convierte en la acción predeterminada del botón. Por ejemplo, si selecciona Marcador de posición de imagen en el menú emergente del botón Imagen, la siguiente vez que haga clic en el botón Imagen, Dreamweaver insertará un marcador de posición de imagen. Siempre que seleccione una nueva opción del menú emergente cambiará la acción predeterminada del botón.

La barra Insertar está organizada en las categorías siguientes:

La **categoría Común** permite crear e insertar los objetos que se utilizan con más frecuencia, como las imágenes y las tablas.

La **categoría Diseño** permite insertar tablas, etiquetas `div`, capas y marcos. También puede elegir entre las tres vistas de las tablas: Estándar (valor predeterminado), Tablas expandidas y Diseño. Si se selecciona el modo de diseño, se pueden utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver: Dibujar celda de diseño y Dibujar tabla de diseño.

La **categoría Formularios** contiene botones que permiten crear formularios e insertar elementos de formulario.

La **categoría Texto** permite insertar diversas etiquetas de formato de texto y listas, como `b`, `em`, `p`, `h1` y `ul`.

La **categoría HTML** permite insertar etiquetas HTML para las reglas horizontales, el contenido de la sección head, las tablas, los marcos y los scripts.

Las **categorías de código de servidor** sólo están disponibles para las páginas que emplean un lenguaje de servidor determinado, como ASP, ASP.NET, CFML Basic, CFML Flow, CFML Advanced, JSP y PHP. Cada una de estas categorías contiene objetos de código de servidor que pueden insertarse en la vista Código.

La **categoría Aplicación** permite insertar elementos dinámicos como juegos de registros, regiones repetidas y grabar formularios de inserción y actualización.

La **categoría Elementos Flash** permite insertar elementos de Macromedia Flash.

La **categoría Favoritos** le permite agrupar y organizar los botones de la barra Insertar que utiliza con más frecuencia en un lugar común.

Se puede modificar cualquier objeto de la barra Insertar o crear objetos nuevos (véase “Personalización de Dreamweaver” en el Centro de soporte de Macromedia Dreamweaver en [www.macromedia.com/go/customizing\\_dreamweaver\\_es](http://www.macromedia.com/go/customizing_dreamweaver_es)).

## Temas relacionados

- “Utilización de la barra Insertar” en la página 59

## Barra de herramientas Codificación

La barra de herramientas Codificación contiene botones que le permiten realizar numerosas operaciones de codificación estándar, como ampliar y contraer las selecciones de código, resaltar código no válido, insertar o eliminar comentarios, aplicar sangría al código e insertar fragmentos de código utilizados recientemente. La barra de herramientas Codificación sólo está visible en la vista Código y aparece verticalmente en el lado izquierdo de la ventana de documento.



No puede desacoplar ni mover la barra de herramientas Codificación, pero sí puede ocultarla. Para más información, consulte [“Visualización de barras de herramientas” en la página 58](#).

También puede modificar la barra de herramientas Codificación para que muestre más botones (como Ajustar texto, Caracteres ocultos y Sangría automática) u ocultar botones que no desea utilizar. Para ello, no obstante, deberá editar el archivo XML que genera la barra de herramientas. Para más información, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

### Temas relacionados

- [“Inserción rápida de código con la barra de herramientas Codificación” en la página 635](#)
- [“Visualización de barras de herramientas” en la página 58](#)

## Barra de herramientas Representación de estilos

La barra de herramientas Representación de estilos (oculta de manera predeterminada) contiene botones que le permiten ver cómo aparecería el diseño en distintos tipos de soportes si utilizase hojas de estilos dependientes de los medios. También contiene un botón con el que es posible activar o desactivar los estilos CSS. Para mostrar la barra de herramientas Estándar, seleccione Ver > Barras de herramientas > Representación de estilos.



Esta barra de herramientas sólo funciona si los documentos utilizan hojas de estilos dependientes de los medios. Por ejemplo, su hoja de estilos puede especificar una regla para imprimir y otra regla distinta para los dispositivos de mano. Para obtener más información acerca de la creación de hojas de estilos dependientes de los medios, consulte el sitio Web de World Wide Web Consortium en [www.w3.org/TR/CSS21/media.html](http://www.w3.org/TR/CSS21/media.html).

De manera predeterminada, Dreamweaver muestra el diseño para una pantalla (que muestra cómo se representa una página en la pantalla del equipo). Puede ver las representaciones para los diferentes soportes haciendo clic en los correspondientes botones de la barra de herramientas Representación de estilos.

**Representar tipo de medio Screen** muestra cómo aparece la página en la pantalla de un equipo.

**Representar tipo de medio Print** muestra cómo aparece la página en una hoja de papel impresa.

**Representar tipo de medio Handheld** muestra cómo aparece la página en un dispositivo de mano, como un teléfono móvil o un dispositivo BlackBerry.

**Representar tipo de medio Projection** muestra cómo aparece la página en la pantalla de un dispositivo de proyección.

**Representar tipo de medio TTY** muestra cómo aparece la página en la pantalla de una máquina de teletipos.

**Representar tipo de medio TV** muestra cómo aparece la página en la pantalla de una pantalla de televisión.

**Alternar visualización de estilos CSS** permite activar o desactivar los estilos CSS. Este botón funciona de manera independiente a los demás botones de medios.

### Temas relacionados

- [“Visualización de barras de herramientas” en la página 58](#)



## Informes en Dreamweaver

En Dreamweaver puede ejecutar informes para buscar contenido, solucionar problemas o probar el contenido. Puede generar los siguientes tipos de informes:

**Buscar** permite buscar etiquetas, atributos y texto específico en las etiquetas. Para buscar su código, véase [“Búsqueda y reemplazo de etiquetas y atributos” en la página 647](#).

**Validación** permite comprobar si existen errores de código o de sintaxis. Para validar su código, véase [“Validación de etiquetas” en la página 659](#).

**Revisión del navegador de destino** permite probar el código HTML en los documentos para comprobar si hay alguna etiqueta o atributo que sean incompatibles con los navegadores de destino. Para ejecutar una revisión del navegador de destino, véase [“Comprobación de la compatibilidad con los navegadores” en la página 655](#).

**Verificador de vínculos** permite encontrar y arreglar vínculos rotos, externos y huérfanos. Para ejecutar el verificador de vínculos, véase [“Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos” en la página 506](#).

**Informes de sitios** permite mejorar el flujo de trabajo y probar los atributos HTML del sitio. Los informes de flujo de trabajo incluyen información sobre protección, sobre documentos modificados recientemente sobre Design Notes; los informes HTML incluyen etiquetas de fuentes anidadas combinables, la opción de accesibilidad, texto alternativo que falta, etiquetas anidadas repetidas, etiquetas vacías eliminables y documentos sin título. Para ejecutar informes de sitios, véase [“Comprobación del sitio” en la página 173](#).

**Registro FTP** permite ver toda la actividad de transferencia de archivos mediante FTP. Para ver el registro FTP, véase [“Obtención de archivos de un servidor remoto” en la página 156](#) o [“Colocación de archivos en un servidor remoto” en la página 158](#).

**Depuración del servidor** permite ver información para depurar una aplicación ColdFusion. Para ver información de depuración, véase [“Utilización del depurador de ColdFusion \(sólo Windows\)” en la página 661](#).

## Personalización de Dreamweaver en sistemas multiusuario

Puede personalizar Dreamweaver para que se ajuste a sus necesidades, incluso en un sistema operativo multiusuario como Windows XP o Mac OS X.

Dreamweaver impide que la configuración personalizada de un usuario afecte a la configuración personalizada de otro usuario. Para lograr este objetivo, la primera vez que ejecute Dreamweaver en uno de los sistemas operativos multiusuario que reconoce, la aplicación creará para usted copias de diversos archivos de configuración. Estos archivos de configuración se almacenan en una carpeta de su propiedad.

Por ejemplo, en Windows XP se almacenan en `C:\Documents and Settings\nombre del usuario\Application Data\Macromedia\Dreamweaver 8\Configuration` (que puede estar dentro de una carpeta oculta).

En Mac OS X se almacenan en la carpeta inicial del usuario; concretamente en `Users/nombre del usuario/Library/Application Support/Macromedia/Dreamweaver 8/Configuration`.

Si reinstala o actualiza Dreamweaver, Dreamweaver creará automáticamente copias de seguridad de los archivos de configuración de usuario existentes para que, en el caso de que haya personalizado dichos archivos manualmente, continúe teniendo acceso a los cambios realizados.

### Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de personalización de Dreamweaver”](#)

## Utilización de la ventana de documento

La ventana de documento muestra el documento actual. Puede ver un documento en la vista Diseño, la vista Código o las vistas Código y Diseño. La barra de estado de la ventana de documento proporciona información sobre el documento actual.

### Temas relacionados

- [“Ventana de documento” en la página 45](#)
- [“Barra de estado” en la página 48](#)

## Cambio de vista en la ventana de documento

Puede ver un documento en la ventana de documento con la vista Código, con la vista Diseño o con ambas.

**Para pasar de una vista a otra en la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos:**

- Utilice el menú Ver:
  - Seleccione Ver > Código.
  - Seleccione Ver > Diseño.
  - Seleccione Ver > Código y diseño.
- Utilice la barra de herramientas Documento:
  - Haga clic en el botón Mostrar vista de código.



- Haga clic en el botón Mostrar vistas de código y diseño.



- Haga clic en el botón Mostrar vista de diseño.



**Para pasar de la vista Código a la vista Diseño y viceversa:**

- Presione Control+guión (-) (Windows) o Comando+comilla simple (') (Macintosh).

**NOTA**

Si aparecen ambas vistas en la ventana de documento, este método abreviado de teclado permite pasar de una vista a otra.

Temas relacionados

- [“Ventana de documento” en la página 45](#)

## Organización de las ventanas de documentos en cascada o en mosaico

Si tiene varios documentos abiertos a la vez, puede organizarlos en cascada o en mosaico.

**Para organizar las ventanas de documentos en cascada realice lo siguiente:**

- Seleccione Ventana > Cascada.

**Para organizar las ventanas de documentos en mosaico, siga uno de estos procedimientos:**

- En Windows, seleccione Ventana > Mosaico horizontal o Ventana > Mosaico vertical.
- En Macintosh, Seleccione Ventana > Mosaico.

Temas relacionados

- [“Selección del diseño del espacio de trabajo \(sólo en Windows\)” en la página 79](#)

- “Visualización de documentos en fichas (Macintosh)” en la página 80
- “Almacenamiento de diseños de espacio de trabajo personalizados” en la página 81

## Cambio del tamaño de la ventana de documento

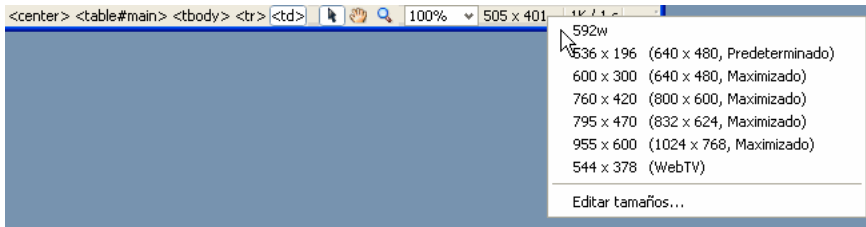
La barra de estado muestra las dimensiones actuales de la ventana de documento (en píxeles). Para diseñar una página cuyo mejor aspecto se logra con un tamaño específico, puede ajustar la ventana de documento con cualquiera de los tamaños predeterminados, editar dichos tamaños predeterminados o crear nuevos tamaños.

### Para establecer un tamaño predeterminado para la ventana de documento:

- Elija uno de los tamaños del menú emergente Tamaño de ventana situado en la parte inferior de la ventana de documento.

**NOTA**

En Windows, se puede maximizar la ventana de documento de forma que ocupe completamente la zona del documento en la ventana integrada. Cuando una ventana de documento está maximizada, no puede cambiarse su tamaño.



el tamaño de la ventana indicado corresponde a las dimensiones internas de la ventana del navegador, sin bordes. El tamaño del monitor figura entre paréntesis. Por ejemplo, la opción “536 x 196 (640 x 480, Predeterminado)” es el tamaño de ventana que se debe utilizar si los visitantes van a hacer uso de Microsoft Internet Explorer o Netscape Navigator en su configuración predeterminada con un monitor de 640 x 480.

**SUGERENCIA**

Si no desea asignar un tamaño tan preciso, utilice los métodos estándar de su sistema operativo, como arrastrar la esquina inferior derecha de una ventana.

### Para cambiar los valores que aparecen en el menú emergente Tamaño de ventana:

1. Elija Editar tamaños en el menú emergente Tamaño de ventana.

2. Haga clic en cualquiera de los valores de ancho o altura de la lista de tamaños de ventana y escriba un valor nuevo.  
Para hacer que la ventana de documento se ajuste sólo a un ancho específico (sin modificar la altura), seleccione un valor de altura y elimínelo.
3. Haga clic en el cuadro de texto Descripción para introducir texto descriptivo sobre un tamaño específico.
4. Haga clic en Aceptar para guardar el cambio y regresar a la ventana de documento.

**Para añadir un valor al menú emergente Tamaño de ventana:**

1. Elija Editar tamaños en el menú emergente Tamaño de ventana.
2. Haga clic en el espacio en blanco situado debajo del último valor de la columna Ancho.
3. Introduzca valores en Ancho y Altura.  
Para establecer sólo el Ancho o la Altura, sencillamente deje un campo vacío.
4. Haga clic en el campo Descripción para introducir el texto descriptivo sobre el tamaño añadido.
5. Haga clic en Aceptar para guardar el cambio y regresar a la ventana de documento.  
Por ejemplo, puede escribir **SVGA** o **PC estándar** junto a la entrada para un monitor de 800 x 600 píxeles, y **Mac 17 pulg.** junto a la entrada correspondiente a un monitor de 832 x 624 píxeles. La mayoría de los monitores se pueden ajustar a varias dimensiones de píxeles.

## Configuración de las preferencias de la barra de estado

Establezca las preferencias de la barra de estado utilizando el cuadro de diálogo Preferencias.

**Para establecer las preferencias para la barra de estado:**

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).  
Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione Barra de estado en la lista Categoría de la izquierda.
3. Establezca las opciones de preferencias  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

Temas relacionados

- [“Barra de estado” en la página 48](#)

## Utilización de barras de herramientas, inspectores y menús contextuales

Dreamweaver contiene varias herramientas que permiten realizar cambios rápidamente mientras se crea o edita un documento.

Las barras de herramientas Documento, Estándar y Codificación sirven para editar y trabajar con el documento actual. La barra Insertar contiene botones para crear e insertar objetos como por ejemplo tablas, capas e imágenes, mientras que el inspector de propiedades permite editar las propiedades de dichos objetos.

NOTA

También puede utilizar el inspector de etiquetas para ver y editar las propiedades (véase [“Cambio de atributos con el inspector de etiquetas” en la página 664](#)). El inspector de etiquetas permite ver y editar todos los atributos asociados con una etiqueta determinada, mientras que el inspector de propiedades sólo muestra los atributos más habituales.

Los menús contextuales constituyen un método alternativo a la utilización de la barra Insertar y el inspector de propiedades en la creación y edición de objetos.

## Visualización de barras de herramientas

Utilice las barras de herramientas Documento y Estándar para realizar operaciones relacionadas con documentos y de edición estándar, la barra de herramientas Codificación para insertar código rápidamente y la barra de herramientas Representación de estilos para mostrar la página tal y como aparecería en diferentes tipos de soportes. Si lo desea, puede seleccionar la opción de mostrar u ocultar las barras de herramientas.

## Para mostrar u ocultar una barra de herramientas, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Ver > Barras de herramientas y, después, seleccione la barra de herramientas que desee.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cualquiera de las barras de herramientas en el menú contextual.

NOTA

Para mostrar u ocultar la barra de herramientas Codificación en el inspector de código (Ventana > Inspector de código), debe seleccionar la barra de herramientas Codificación del menú emergente Ver opciones situado en la parte superior del inspector.

### Temas relacionados

- [“Barra de herramientas Documento” en la página 46](#)
- [“Barra de herramientas Estándar” en la página 48](#)
- [“Barra de herramientas Codificación” en la página 51](#)
- [“Barra de herramientas Representación de estilos” en la página 52](#)

## Utilización de la barra Insertar

La barra Insertar contiene botones para crear e insertar objetos tales como tablas e imágenes. Los botones están organizados en categorías. Al pasar el puntero sobre un botón, aparece una descripción de la herramienta con el nombre del botón.

### Temas relacionados

- [“Barra Insertar” en la página 49](#)

## Visualización de la barra Insertar y sus categorías y menús correspondientes

Si lo desea, puede ocultar o mostrar y contraer o ampliar la barra Insertar. También puede mostrar las distintas categorías de la barra Insertar. Algunas categorías de la barra Insertar tienen botones que constan de menús con comandos comunes.

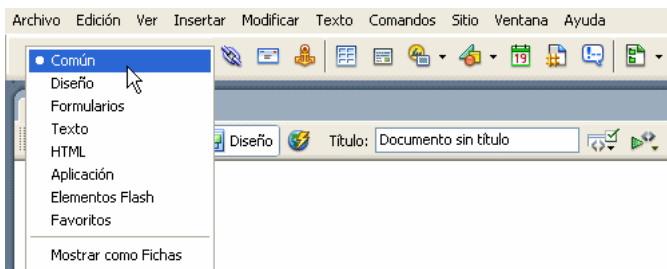
Si prefiere ver las categorías como fichas en la parte superior de la barra Insertar, puede cambiar el diseño de dicha barra.

### Para ocultar o mostrar la barra Insertar, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Ventana > Insertar.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en la barra Insertar o en la barra de herramientas Documento, Estándar o Codificación y, a continuación, seleccione Barra Insertar.

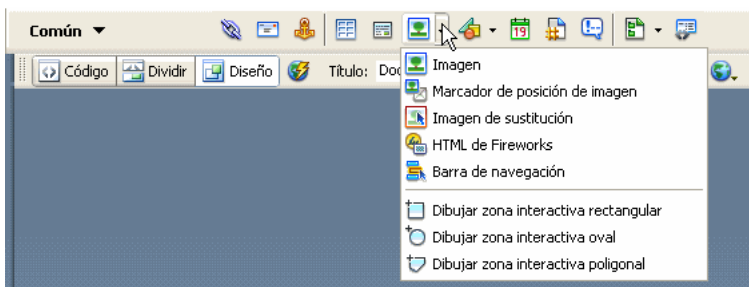
### Para mostrar los botones de una categoría determinada:

- Haga clic en la flecha del menú desplegable situada junto al nombre de la categoría, en el extremo izquierdo de la barra Insertar y, a continuación, seleccione otra categoría en el menú emergente.



### Para mostrar el menú emergente de un botón:

- Haga clic en la flecha abajo, situada junto al icono del botón.



### Para mostrar las categorías de la barra Insertar en forma de fichas:

- Haga clic en la flecha situada junto al nombre de categoría en el extremo izquierdo de la barra Insertar y, a continuación, seleccione 'Mostrar como fichas'.

La barra Insertar muestra las categorías como fichas en la parte superior.

NOTA

Es posible que tenga que hacer clic en la barra de título de la barra Insertar para volver a abrirla.



### Para mostrar las categorías de la barra Insertar en forma de menú:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en la barra Insertar y, a continuación, seleccione Mostrar como menús.

La barra Insertar muestra las categorías en un menú en lugar de mostrarlas en forma de fichas.

### Temas relacionados

- [“Personalización y utilización de la categoría Favoritos en la barra Insertar” en la página 63](#)

## Utilización de la barra Insertar para insertar objetos

La barra Insertar constituye un método práctico para crear e insertar objetos.

### Para insertar un objeto:

1. Seleccione la categoría adecuada en el lado izquierdo de la barra Insertar.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en un botón de objeto o arrastre el icono correspondiente hasta la ventana de documento.
  - Haga clic en la flecha de un botón y seleccione una opción del menú.

Dependiendo del objeto que se trate, aparecerá un cuadro de diálogo de inserción de objeto, que solicitará que se busque un archivo o se especifiquen los parámetros del objeto. O bien, Dreamweaver puede insertar código en el documento o abrir un panel o un Quick tag editor (véase [“Edición de etiquetas mediante editores de etiquetas” en la página 639](#)) para especificar información antes de insertar el código.

Para algunos objetos, no aparece ningún cuadro de diálogo si se inserta el objeto en vista Diseño, pero aparece un Quick tag editor si se utiliza la vista Código. Con algunos objetos, al insertar el objeto en vista Diseño, Dreamweaver cambia a la vista Código antes de insertar el objeto.

NOTA

Algunos objetos, como anclajes con nombre, no aparecen cuando se abre la página en la ventana de un navegador. Para mostrar iconos en la vista de diseño que marquen las ubicaciones de dichos objetos invisibles, véase [“Visualización y ocultación de elementos invisibles” en la página 397](#).

### Para omitir el cuadro de diálogo de inserción de objetos e insertar un objeto marcador de posición vacío:

- Haga clic mientras presiona la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) en el botón del objeto.

Por ejemplo, para insertar un marcador de posición para una imagen sin especificar un archivo de imagen, haga clic en el botón Imagen mientras presiona la tecla Control u Opción.

NOTA

Este procedimiento no permite omitir todos los cuadros de diálogo de inserción de objetos. Muchos objetos, incluidas barras de navegación, capas, botones Flash y conjuntos de marcos, no permiten insertar marcadores de posición ni objetos con valores predeterminados.

### Para modificar las preferencias de la barra Insertar:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).

El cuadro de diálogo Preferencias aparece y muestra la categoría de preferencias General.

2. Desactive Mostrar diálogo al insertar objetos para suprimir cuadros de diálogo al insertar objetos tales como imágenes, tablas, scripts y elementos de encabezado, o mantenga presionada la tecla Control (Windows) o la tecla Opción (Macintosh) mientras esté creando el objeto.

SUGERENCIA

Cuando se inserta un objeto con esta opción desactivada, el objeto recibe valores de atributo predeterminados. Después de insertar el objeto, utilice el inspector de propiedades para cambiar sus propiedades.

3. Haga clic en Aceptar.

### Temas relacionados

- [“Visualización de la barra Insertar y sus categorías y menús correspondientes” en la página 59](#)

## Personalización y utilización de la categoría Favoritos en la barra Insertar

La categoría Favoritos de la barra Insertar permite agrupar y organizar los botones más utilizados de la barra Insertar. Puede añadir, administrar y eliminar botones de la categoría Favoritos.

### Para añadir, eliminar o administrar elementos de la categoría Favoritos:

1. Seleccione una categoría en la barra Insertar.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el área donde aparecen los botones (no en el nombre de la categoría) y, a continuación, seleccione Personalizar objetos.  
Aparece el cuadro de diálogo Personalizar objetos favoritos.
3. Realice los cambios necesarios.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

La categoría Favoritos refleja los cambios realizados.

SUGERENCIA

Si no se encuentra en la categoría Favoritos, selecciónela para ver los cambios que haya realizado.

### Para insertar objetos mediante los botones de la categoría Favoritos:

- Seleccione la categoría Favoritos en el lado izquierdo de la barra Insertar y, a continuación, haga clic en el botón correspondiente a un objeto que haya añadido a Favoritos.

NOTA

La categoría Favoritos no contiene ningún botón hasta que se personaliza y se añaden objetos.

### Temas relacionados

- [“Visualización de la barra Insertar y sus categorías y menús correspondientes” en la página 59](#)
- [“Utilización de la barra Insertar para insertar objetos” en la página 61](#)

## Utilización del inspector de propiedades

El inspector de propiedades permite examinar y editar las propiedades más comunes del elemento de página seleccionado actualmente, como texto o un objeto insertado. El contenido del inspector de propiedades es distinto en función del elemento seleccionado.

NOTA

Utilice el inspector de etiquetas para ver y editar todos los atributos asociados con una propiedad de etiqueta determinada (véase [“Cambio de atributos con el inspector de etiquetas” en la página 664](#)).



SUGERENCIA

El inspector de propiedades se encuentra en la parte inferior del espacio de trabajo de forma predeterminada, pero puede colocarlo en la parte superior si lo desea. También puede convertirlo en un panel flotante en el espacio de trabajo. Para más información sobre el desplazamiento del inspector de propiedades, consulte [“Acoplamiento y desacoplamiento de paneles y grupos de paneles” en la página 68](#).

### Para mostrar u ocultar el inspector de propiedades:

- Seleccione Ventana > Propiedades

### Para ampliar o contraer el inspector de propiedades:

- Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

### Para ver las propiedades de un elemento de página:

- Seleccione el elemento de página en la ventana de documento.

NOTA

Es posible que deba ampliar el inspector de propiedades para ver todas las propiedades del elemento seleccionado.

### Para cambiar las propiedades de un elemento de página:

1. Seleccione el elemento de página en la ventana de documento.
2. Cambie las propiedades que desee en el inspector de propiedades.

NOTA

Para información sobre propiedades específicas, seleccione un elemento en la ventana de documento y, a continuación, haga clic en el icono de ayuda, situado en la esquina superior derecha del inspector de propiedades.

La mayoría de los cambios realizados en las propiedades se aplicarán de inmediato en la ventana de documento.

3. Si los cambios realizados no se aplican inmediatamente, siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic fuera de los campos de texto de edición de propiedades.
  - Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
  - Presione el tabulador para cambiar a otra propiedad.

## Utilización de menús contextuales

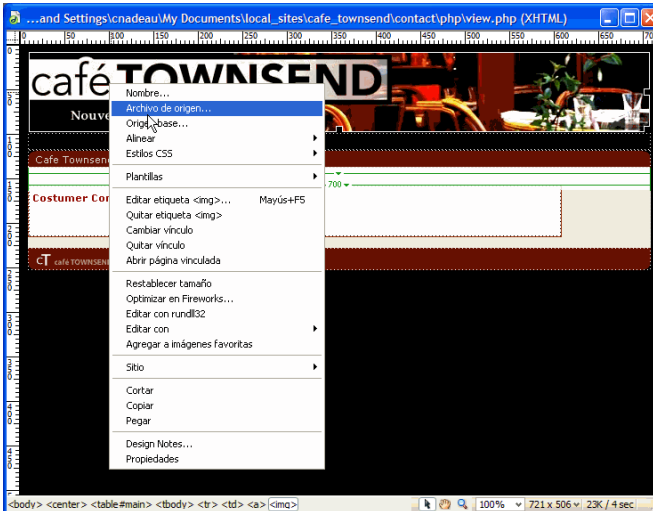
Dreamweaver emplea de forma extensiva los menús contextuales, que proporcionan acceso rápido a los comandos y las propiedades más útiles relacionados con la ventana o el objeto con el que esté trabajando. En los menús contextuales sólo aparecen los comandos pertinentes para la selección actual.

### Para utilizar un menú contextual:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el objeto o ventana.

Aparecerá el menú contextual para el objeto o la ventana seleccionados.

## 2. Seleccione un comando en el menú contextual.



## Utilización de paneles y grupos de paneles

En Dreamweaver, los paneles se organizan en grupos. El panel seleccionado en un grupo de paneles aparece como una ficha. Cada grupo de paneles puede ampliarse o contraerse y acoplarse o desacoplarse con otros grupos de paneles.

Los grupos de paneles también se pueden acoplar a la ventana de aplicación integrada (sólo en Windows). Esto facilita el acceso a los paneles sin saturar el espacio de trabajo.

NOTA

Cuando un grupo de paneles está flotando (desacoplado), aparece una barra en blanco estrecha en la parte superior del mismo. En esta documentación, el término, “barra de título del grupo de paneles” hace referencia al área en la que aparece el nombre del grupo de paneles y no a esta barra en blanco estrecha.

## Visualización de paneles y grupos de paneles

Si lo desea, puede mostrar u ocultar grupos de paneles y paneles en el espacio de trabajo.

### Para ampliar o contraer un grupo de paneles, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la flecha de ampliación, situada en el lado izquierdo de la barra de título del grupo de paneles.
- Haga clic en el título del grupo de paneles.

### Para cerrar un grupo de paneles a fin de que no aparezca en la pantalla:

- Seleccione Cerrar grupo de paneles en el menú Opciones de la barra de título del grupo de paneles.

El grupo de paneles desaparece de la pantalla.

### Para abrir un grupo de paneles o un panel que no se vea en la pantalla:

- Seleccione el menú Ventana y, a continuación, elija un nombre de panel en el menú. Una marca de verificación al lado de un elemento de este menú indica que el elemento señalado se encuentra abierto, aunque puede estar oculto detrás de otras ventanas.

SUGERENCIA

Si no encuentra un panel, un inspector o una ventana que haya marcado como abierto, seleccione Ventana > Organizar paneles para disponer ordenadamente todos los paneles abiertos.

### Para seleccionar un panel de un grupo de paneles ampliado:

- Haga clic en el nombre del panel.

### Para ver el menú Opciones de un grupo de paneles:

- Amplíe el grupo de paneles haciendo clic en el nombre o en la flecha de ampliación.

El menú Opciones sólo está visible cuando el grupo de paneles está ampliado.

SUGERENCIA

Algunas opciones están disponibles en el menú contextual del grupo de paneles incluso si el grupo está ampliado; haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) en la barra de título del grupo de paneles para ver el menú contextual.

## Acoplamiento y desacoplamiento de paneles y grupos de paneles

Puede mover paneles y grupos de paneles como desee, y organizarlos para que floten en el espacio de trabajo o se acoplen en él.

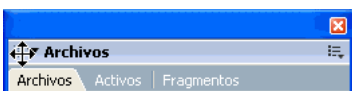
La mayoría de los paneles sólo pueden acoplarse a la derecha o a la izquierda del área de la ventana de documento del espacio de trabajo integrado, mientras que otros (como el inspector de propiedades y la barra Insertar), sólo pueden acoplarse a la parte superior o inferior de la ventana integrada.

### Para desacoplar un grupo de paneles:

- Arrástrelo por los puntos de sujeción (situados en el borde izquierdo de la barra de título del grupo de paneles) hasta que el contorno indique que ya no está acoplado.

### Para acoplar un grupo de paneles a otro grupo de paneles (espacio de trabajo flotante) o a la ventana integrada (sólo en Windows):

- Arrástrelo por los puntos hasta que su contorno indique que está acoplado.



### Para desacoplar un panel de un grupo:

- Seleccione Agrupar con > Nuevo grupo de paneles en el menú Opciones de la barra de título del grupo de paneles. (El nombre del comando Agrupar con cambia en función del nombre del panel activo.)

El panel aparece en un nuevo grupo de paneles propio.

### Para acoplar un panel de un grupo:

- Seleccione el nombre de un grupo de paneles en el submenú Agrupar con del menú Opciones del grupo de paneles. (El nombre del comando Agrupar con cambia en función del nombre del panel activo.)

### Para arrastrar un grupo de paneles flotante (desacoplado) sin acoplarlo:

- Arrastre el grupo de paneles por la barra situada encima de su barra de título. El grupo de paneles no se acopla mientras no se arrastre por sus puntos de sujeción.





## Cambio de tamaño y de nombre de los grupos de paneles

Puede cambiar el tamaño y el nombre de los grupos de paneles en función de sus necesidades.

### Para cambiar el tamaño de los grupos de paneles:

- Para los paneles flotantes, arrastre el conjunto de grupos de paneles para ajustar su tamaño de la misma manera que lo haría con una ventana del sistema operativo.  
Por ejemplo, puede arrastrar el área de ajuste de tamaño de la esquina inferior derecha del conjunto de grupos de paneles.
- Para los paneles acoplados, arrastre la barra de separación que hay entre los paneles y la ventana de documento.

### Para maximizar un grupo de paneles, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Maximizar grupo de paneles en el menú Opciones de la barra de título del grupo de paneles.
- Haga doble clic en cualquier lugar de la barra de título del grupo de paneles.  
El grupo de paneles crece verticalmente hasta ocupar todo el espacio vertical disponible.

### Para cambiar el nombre de un grupo de paneles:

1. Seleccione Cambiar nombre de grupo de paneles en el menú Opciones de la barra de título del grupo de paneles.
2. Introduzca un nuevo nombre y haga clic en Aceptar.

## Almacenamiento de grupos de paneles

Dreamweaver le permite guardar y restaurar diferentes grupos de paneles, lo que le permite personalizar el espacio de trabajo para diversas actividades. Al guardar un diseño de espacio de trabajo, Dreamweaver recuerda los paneles con el diseño especificado, así como otros atributos, como las posiciones y tamaños de los paneles, su estado contraído o ampliado, la posición y el tamaño de la ventana de la aplicación y la posición y el tamaño de la ventana de documento.

Para más información, consulte [“Almacenamiento de diseños de espacio de trabajo personalizados” en la página 81.](#)

## Configuración de las preferencias de los paneles

Puede establecer preferencias para especificar qué paneles e inspectores deben aparecer siempre sobre la ventana de documento y cuáles pueden quedar ocultos por dicha ventana.

### Para establecer preferencias para los paneles:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).

Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.

2. Seleccione Paneles en la lista Categoría de la izquierda.

3. Seleccione las opciones.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

4. Haga clic en Aceptar.

## Utilización de las funciones de accesibilidad de Dreamweaver

Dreamweaver ofrece funciones que lo hacen accesible a los usuarios con discapacidades. En concreto, Dreamweaver es compatible con lectores de pantallas, con las funciones de accesibilidad del sistema operativo y con la navegación mediante el teclado.

### Temas relacionados

- [“Dreamweaver y accesibilidad” en la página 34](#)

## Utilización de lectores de pantalla con Dreamweaver

Un lector de pantalla recita el texto que aparece en la pantalla del equipo. También lee información no textual, como los rótulos de los botones o las descripciones de las imágenes de la aplicación que se suministran en etiquetas o atributos de accesibilidad durante el proceso de creación.

Como usuario de Dreamweaver, puede utilizar un lector de pantalla como ayuda para crear sus páginas Web. El lector de pantalla comienza a leer por la esquina superior izquierda de la ventana de documento.

Dreamweaver es compatible con JAWS for Windows, de Freedom Scientific ([www.freedomscientific.com](http://www.freedomscientific.com)) y con los lectores de pantalla Windows-Eyes, de GW Micro ([www.gwmicro.com](http://www.gwmicro.com)).

## Temas relacionados

- [“Utilización del teclado para desplazarse por Dreamweaver” en la página 72](#)

## Compatibilidad con las funciones de accesibilidad del sistema operativo

Dreamweaver es compatible con las funciones de accesibilidad de los sistemas operativos de Windows y de Macintosh. Por ejemplo, en Macintosh se configuran las preferencias visuales en el cuadro de diálogo Panel de preferencias de Acceso Universal (Apple > Preferencias del Sistema). La configuración se refleja en el espacio de trabajo de Dreamweaver.

Dreamweaver también es compatible con la configuración de alto contraste del sistema operativo Windows. Esta opción se activa a través del Panel de control de Windows. Cuando el alto contraste está activado, afecta a Dreamweaver de la siguiente manera:

- Los cuadros de diálogo y los paneles utilizan la configuración de color del sistema.  
Por ejemplo, si establece el color como Blanco sobre negro, todos los cuadros de diálogo y los paneles de Dreamweaver se mostrarán con el blanco como color de primer plano y el negro como color de fondo.
- La aplicación de color a la sintaxis de la vista Código está desactivada.  
La vista Código utiliza el color de ventana y de texto del sistema y omite la configuración de color establecida en Preferencias. Por ejemplo, si define el color del sistema como Blanco sobre negro y, a continuación, cambia los colores del texto en Preferencias > Colores de código, Dreamweaver omite los colores establecidos en Preferencias y muestra el texto del código con el blanco como color de primer plano y el negro como color de fondo.
- La vista Diseño utiliza los colores de fondo y de texto establecidos en Modificar > Propiedades de la página. Así, las páginas que diseña presentan los colores como lo hará el navegador.

## Temas relacionados

- [“Utilización de lectores de pantalla con Dreamweaver” en la página 70](#)

# Utilización del teclado para desplazarse por Dreamweaver

Puede utilizar el teclado para navegar por los paneles, los inspectores, los cuadros de diálogo, los marcos y las tablas de Dreamweaver sin necesidad de utilizar el ratón.

## Temas relacionados

- [“Utilización de lectores de pantalla con Dreamweaver” en la página 70](#)
- [“Compatibilidad con las funciones de accesibilidad del sistema operativo” en la página 71](#)

## Desplazamiento por los paneles

Puede desplazarse por los paneles mediante el teclado.

NOTA

El uso de la tecla de tabulación y las teclas de flecha sólo es compatible con Windows.

### Para desplazarse por los paneles:

1. En la ventana de documento, presione Control+Alt+Tab para entrar en un panel.  
Un contorno blanco alrededor de la barra de título del panel indica el panel en el que ha entrado. El lector de pantalla lee la barra de título del panel en el que ha entrado.
2. Presione de nuevo la combinación de teclas Control+Alt+Tab para entrar en el siguiente panel.  
Siga haciéndolo hasta que alcance el panel en el que desea trabajar.
3. Presione la combinación de teclas Control+Alt+Mayús+Tab para regresar al panel previo, si fuese necesario.
4. Si el panel en el que quiere trabajar no está abierto, utilice los métodos abreviados de teclado listados en el menú Ventana para mostrar el panel apropiado y, a continuación, presione Control+Alt+Tab para entrar en dicho panel.  
Si el panel en el que desea trabajar está abierto pero no ampliado, desplácese hasta la barra de título de dicho panel y presione la barra espaciadora. Si desea contraer el panel, vuelva a presionar la barra espaciadora.
5. Una vez en el panel, presione la tecla Tab para desplazarse a través de las opciones.  
Un contorno punteado alrededor de la opción indica la opción a la que ha accedido.

6. Utilice las teclas de flecha como convenga:
  - Si una opción tiene varias opciones, utilice las teclas de flecha para desplazarse por las opciones y, a continuación, presione la barra espaciadora para seleccionar una.
  - Si en el grupo de paneles hay fichas que dan acceso a otros paneles, sitúese en la ficha abierta y, a continuación, utilice las teclas de flecha izquierda o derecha para abrir otras fichas. Una vez haya abierto una nueva ficha, presione la tecla Tab para desplazarse a través de las opciones de dicho panel.

#### Temas relacionados

- [“Desplazamiento por los cuadros de diálogo” en la página 74](#)
- [“Desplazamiento por los marcos” en la página 74](#)
- [“Desplazamiento por las tablas” en la página 75](#)

## Desplazamiento por el inspector de propiedades

Puede utilizar el teclado para desplazarse por el inspector de propiedades y modificar el documento.

NOTA

El uso de las teclas de flecha sólo es compatible con Windows.

#### Para desplazarse por el inspector de propiedades:

1. Presione la tecla Control+F3 (Windows) o la tecla Comando+F3 (Macintosh) para mostrar el inspector de propiedades, si no está visible.
2. (Windows) Presione Control+Alt+Tab hasta que haya entrado en el inspector de propiedades.
3. Presione la tecla Tab para desplazarse a través de las opciones del inspector de propiedades.
4. (Windows) Utilice las teclas de flecha como convenga para desplazarse por las distintas opciones.
5. Si lo desea, presione Control+Tab (Windows) u Opción+Tab (Macintosh) para abrir y cerrar la sección ampliada del inspector de propiedades o sitúese en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, y presione la barra espaciadora.

#### Temas relacionados

- [“Desplazamiento por los paneles” en la página 72](#)
- [“Desplazamiento por los marcos” en la página 74](#)
- [“Desplazamiento por las tablas” en la página 75](#)

## Desplazamiento por los cuadros de diálogo

Puede utilizar el teclado para desplazarse por los cuadros de diálogo.

NOTA

El uso de las teclas de flecha sólo es compatible con Windows.

### Para desplazarse por un cuadro de diálogo:

1. Para desplazarse a través de las opciones de un cuadro de diálogo, presione la tecla Tab.
2. (Windows) Utilice las teclas de flecha para desplazarse a través de los valores de cada opción.  
Por ejemplo, si una opción tiene un menú emergente, acceda a dicha opción y, a continuación, utilice la flecha abajo para desplazarse por sus valores.
3. Si el cuadro de diálogo tiene una lista Categoría, presione Control+Tab (Windows) u Opción+Tab (Macintosh) para entrar en dicha lista de categorías y, a continuación, utilice las teclas de flecha para desplazarse hacia arriba o hacia abajo en la lista.
4. Vuelva a presionar Control+Tab (Windows) u Opción+Tab (Macintosh) para cambiar a las opciones de una categoría.
5. Para salir del cuadro de diálogo presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

### Temas relacionados

- [“Desplazamiento por los paneles” en la página 72](#)
- [“Desplazamiento por el inspector de propiedades” en la página 73](#)
- [“Desplazamiento por las tablas” en la página 75](#)

## Desplazamiento por los marcos

Si el documento contiene marcos, puede utilizar las teclas de flechas para entrar en un marco.

NOTA

El uso de las teclas de flecha sólo es compatible con Windows.

### Para seleccionar un marco:

1. Sitúe el punto de inserción en la ventana de documento.
2. Presione Alt+Flecha arriba para seleccionar el marco en el que se encuentra en este momento.  
Una línea punteada indica el marco en el que se encuentra.
3. Siga presionando Alt+Flecha arriba para entrar en el conjunto de marcos y, a continuación, en el conjunto de marcos padre, si existen conjuntos de marcos anidados.
4. Presione Alt+Flecha abajo para entrar en un conjunto de marcos hijo o en un marco individual del conjunto de marcos.
5. Una vez haya entrado en un marco individual, presione Alt+Flecha izquierda o derecha para desplazarse por los marcos.
6. Presione Alt+Flecha abajo para colocar el punto de inserción en la ventana de documento.

### Temas relacionados

- [“Desplazamiento por los paneles” en la página 72](#)
- [“Desplazamiento por el inspector de propiedades” en la página 73](#)
- [“Desplazamiento por los cuadros de diálogo” en la página 74](#)

## Desplazamiento por las tablas

Tras seleccionar una tabla, puede utilizar el teclado para desplazarse por ella.

### Para desplazarse por una tabla:

1. Utilice las teclas de flecha o presione Tab para desplazarse a otras celdas de la tabla, según sea necesario.

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>SUGERENCIA</b> | Al presionar la tecla Tab mientras se está en una celda de la derecha, se añade otra fila a la tabla. |
|-------------------|---|

2. Para seleccionar una celda, coloque el punto de inserción en dicha celda y presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh).
3. Para seleccionar una tabla, presione dos veces las teclas Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) si el punto de inserción se encuentra en una celda, o presione una sola vez si hay una celda seleccionada.

4. Para salir de la tabla presione las teclas Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) tres veces si el punto de inserción se encuentra en una celda, dos veces si la celda está seleccionada o una sola vez si la tabla está seleccionada. Después, presione las teclas de flecha arriba, abajo, derecha o izquierda.

#### Temas relacionados

- [“Desplazamiento por los paneles” en la página 72](#)
- [“Desplazamiento por el inspector de propiedades” en la página 73](#)
- [“Desplazamiento por los cuadros de diálogo” en la página 74](#)
- [“Desplazamiento por los marcos” en la página 74](#)

## Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles

Al crear páginas accesibles, debe asociar información en forma de rótulos y descripciones a los objetos de su página para que el contenido sea accesible a todos los usuarios.

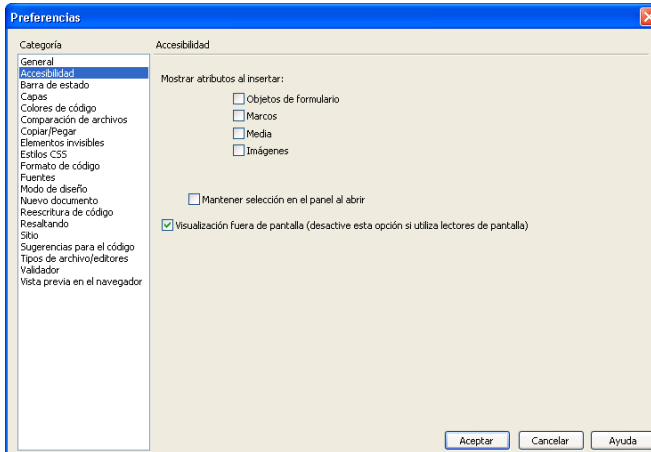
Para ello, active el cuadro de diálogo Accesibilidad de cada objeto para que Dreamweaver solicite la información de accesibilidad al insertar objetos. Puede activar el cuadro de diálogo correspondiente a cualquiera de los objetos de la categoría Accesibilidad en Preferencias.

#### **Para activar los cuadros de diálogo de accesibilidad:**

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).  
Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione Accesibilidad en la lista Categoría de la izquierda.



El cuadro de diálogo Preferencias muestra las opciones de accesibilidad.



3. Seleccione los objetos para los que desee activar los cuadros de diálogo Accesibilidad. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

**NOTA** Al insertar una nueva tabla, los atributos de accesibilidad aparecen automáticamente en el cuadro de diálogo Insertar tabla.

4. Haga clic en Aceptar.

Cada vez que seleccione un objeto, un cuadro de diálogo Accesibilidad le solicitará que introduzca etiquetas y atributos de accesibilidad al insertar dicho objeto en un documento.

## Temas relacionados

- [“Dreamweaver y accesibilidad” en la página 34](#)
- [“Inserción de una imagen” en la página 462](#)
- [“Validación de datos de formulario HTML” en la página 927](#)
- [“Creación de marcos y conjuntos de marcos” en la página 316](#)
- [“Inserción y edición de objetos multimedia” en la página 535](#)
- [“Inserción de una tabla y adición de contenido” en la página 264](#)

# Utilización de guías visuales en Dreamweaver

Dreamweaver proporciona varios tipos de guías visuales para ayudarle a diseñar documentos y predecir (de forma aproximada) cuál será su apariencia en los navegadores. Puede seguir uno de estos procedimientos:

- Ajustar instantáneamente el tamaño deseado para una ventana de documento y comprobar si caben los elementos en la página. (Véase [“Cambio del tamaño de la ventana de documento” en la página 56.](#))
- Utilizar una imagen de rastreo como fondo de la página para ayudarle a copiar un diseño creado en una aplicación de edición de ilustraciones o imágenes como Macromedia Fireworks. (Véase [“Utilización de una imagen de rastreo” en la página 258.](#))
- Utilice las reglas y guías para proporcionar una pista visual que permita colocar y cambiar el tamaño de los elementos de página con precisión. (Véase [“Utilización de reglas, guías y cuadrículas para diseñar páginas” en la página 254.](#))
- Utilizar la cuadrícula para lograr una mayor precisión en la colocación y ajuste del tamaño de las capas. (Véase [“Utilización de la cuadrícula” en la página 257.](#))

Las marcas de cuadrícula de la página le ayudan a alinear las capas y, cuando está activada la función de ajuste, permiten ajustar automáticamente las capas con el punto más próximo de la cuadrícula al moverlas o ajustar su tamaño. (Los demás objetos, como las imágenes y los párrafos, no se ajustan a la cuadrícula.) El ajuste funciona independientemente de que la cuadrícula esté visible.

## Aspectos básicos de personalización de Dreamweaver

Existen algunas técnicas básicas que permiten personalizar Dreamweaver para que se ajuste a sus necesidades sin necesidad de conocer código complejo o editar archivos de texto. Por ejemplo, puede cambiar el diseño del espacio de trabajo, ocultar o mostrar la página de inicio, establecer las preferencias, crear sus propios métodos abreviados de teclado y añadir extensiones a Dreamweaver.

Para información sobre la personalización del diseño de los paneles en el espacio de trabajo, véase “[Utilización de paneles y grupos de paneles](#)” en la [página 66](#).

NOTA

Para información sobre cómo personalizar manualmente los archivos de configuración, véase “Personalización de Dreamweaver” en el Centro de soporte de Macromedia en [www.macromedia.com/go/customizing\\_dreamweaver\\_es](http://www.macromedia.com/go/customizing_dreamweaver_es).

En esta sección se describen sólo las opciones de las preferencias que se utilizan con mayor frecuencia. Para información sobre una opción de preferencias específica que no esté incluida en esta sección, busque el tema correspondiente en *Utilización de Dreamweaver*.

### Temas relacionados

- [“Personalización de Dreamweaver en sistemas multiusuario”](#)
- *Ampliación de Dreamweaver*

## Selección del diseño del espacio de trabajo (sólo en Windows)

En Windows, puede escoger el diseño del espacio de trabajo del codificador o el del diseñador. La primera vez que se inicia Dreamweaver, un cuadro de diálogo le permite elegir un diseño para el espacio de trabajo. Puede pasar de un espacio de trabajo a otro en cualquier momento.

### Para elegir un diseño del espacio de trabajo la primera vez que se inicia Dreamweaver:

1. Seleccione uno de los diseños siguientes:

**Diseñador** es un espacio de trabajo integrado que utiliza MDI (Interfaz para Múltiples Documentos, Multiple Document Interface) en el que todas las ventanas de documentos y todos los paneles están integrados en una ventana de aplicación más grande, con los grupos de paneles apilados a la derecha.

**Codificador** es el mismo espacio de trabajo integrado, pero con los grupos de paneles apilados a la izquierda; es un diseño similar al que utiliza Macromedia HomeSite y Macromedia ColdFusion Studio, en el que las ventanas de documentos muestran de forma predeterminada la vista de código.

NOTA

Puede acoplar los grupos de paneles a ambos lados del espacio de trabajo en cualquiera de los diseños del espacio de trabajo.

2. Haga clic en Aceptar.

### **Para cambiar a un espacio de trabajo distinto del que ha elegido:**

- Seleccione Ventana > Diseño del espacio de trabajo y seleccione el diseño del espacio de trabajo que prefiera.

Además de seleccionar Codificador y Diseñador, puede seleccionar Pantalla doble derecha o Pantalla doble izquierda. Si dispone de un monitor secundario situado a la derecha del monitor principal, la opción Pantalla doble derecha coloca todos los paneles en el monitor de la derecha y conserva la ventana de documento en el monitor principal. Por el contrario, si dispone de un monitor secundario situado a la izquierda del monitor principal, la opción Pantalla doble izquierda coloca todos los paneles en el monitor de la derecha izquierda conserva la ventana de documento en el monitor principal.

### Temas relacionados

- [“Diseño del espacio de trabajo” en la página 42](#)
- [“Almacenamiento de diseños de espacio de trabajo personalizados” en la página 81](#)
- [“Organización de las ventanas de documentos en cascada o en mosaico” en la página 55](#)

## Visualización de documentos en fichas (Macintosh)

En Macintosh, Dreamweaver puede mostrar varios documentos en una sola ventana de documento mediante las fichas que identifican a cada uno de ellos. Dreamweaver también puede mostrarlos como parte de un espacio de trabajo flotante en el que cada documento aparece en su propia ventana.

### **Para abrir un documento que se encuentra en una ficha en una ventana independiente:**

- Haga clic en la ficha con el botón derecho del ratón o haga clic mientras presiona la tecla Control y seleccione Mover a nueva ventana en el menú contextual.

### **Para combinar documentos independientes en ventanas con fichas:**

- Seleccione Ventana > Combinar como fichas.

### **Para cambiar la configuración predeterminada de documento en ficha:**

1. Seleccione Dreamweaver > Preferencias y, posteriormente, seleccione la categoría General.
2. Seleccione o anule la selección de Abrir documentos en fichas y haga clic en Aceptar.

NOTA

Dreamweaver no modifica la visualización de documentos que están actualmente abiertos al cambiar las preferencias. No obstante, los documentos que se abran después de seleccionar una nueva preferencia se mostrarán conforme a la preferencia seleccionada.

## Temas relacionados

- [“Diseño del espacio de trabajo” en la página 42](#)
- [“Organización de las ventanas de documentos en cascada o en mosaico” en la página 55](#)

## Almacenamiento de diseños de espacio de trabajo personalizados

Dreamweaver le permite guardar y restaurar diferentes conjuntos de paneles, lo que le permite personalizar el espacio de trabajo para diversas actividades. Al guardar un diseño de espacio de trabajo, Dreamweaver recuerda los paneles con el diseño especificado, así como otros atributos, como las posiciones y tamaños de los paneles, su estado contraído o ampliado, la posición y el tamaño de la ventana de la aplicación.

### **Para guardar un diseño de espacio de trabajo personalizado:**

1. Ordene los paneles del modo que desee.
2. Seleccione Ventana > Diseño del espacio de trabajo > Guardar disposición de paneles.
3. Introduzca un nombre para el diseño y haga clic en Aceptar.

### **Para cambiar a otro diseño de espacio de trabajo personalizado:**

- Seleccione Ventana > Diseño del espacio de trabajo y seleccione el diseño personalizado.

### **Para cambiar el nombre o eliminar un diseño de espacio de trabajo personalizado:**

1. Seleccione Ventana > Diseño del espacio de trabajo > Administrar.
2. Seleccione un diseño y siga uno de estos procedimientos:
  - Para cambiar el nombre de un diseño, haga clic en el botón Cambiar nombre, introduzca un nuevo nombre para el diseño y haga clic en Aceptar.
  - Para eliminar un diseño, haga clic en el botón Eliminar.
3. Haga clic en Aceptar.

## Temas relacionados

- [“Utilización de paneles y grupos de paneles” en la página 66](#)
- [“Selección del diseño del espacio de trabajo \(sólo en Windows\)” en la página 79](#)
- [“Visualización de documentos en fichas \(Macintosh\)” en la página 80](#)

## Cómo ocultar y mostrar la página de inicio

La página de inicio de Dreamweaver aparece al iniciar Dreamweaver y siempre que no se tiene abierto ningún documento. Puede optar por ocultar la página de inicio y volver a mostrarla posteriormente. Cuando la página de inicio está oculta y no se tienen documentos abiertos, la ventana de documento está en blanco.

NOTA

Puede optar por hacer que Dreamweaver abra el último documento con el que estaba trabajando cada vez que inicie el programa. Para más información, consulte [“Configuración de las preferencias generales para Dreamweaver” en la página 82.](#)

### Para ocultar la página de inicio:

- Seleccione en la página de inicio la casilla de verificación No volver a mostrar.

La página de inicio no aparecerá al iniciar Dreamweaver ni después de abrir y cerrar un documento.

### Para mostrar la página de inicio:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).

El cuadro de diálogo Preferencias aparece y muestra la categoría de preferencias General.

2. Seleccione la casilla de verificación Mostrar página de inicio.

La página de inicio aparece al iniciar Dreamweaver o después de abrir y cerrar un documento.

## Configuración de las preferencias generales para Dreamweaver

Las preferencias generales controlan el aspecto global de Dreamweaver.

### Para cambiar las preferencias generales:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).

El cuadro de diálogo Preferencias aparece y muestra la categoría de preferencias General.

2. Establezca las opciones de preferencias

Para más información, haga clic en Ayuda.

3. Haga clic en Aceptar.

## Configuración de las preferencias de fuentes para la visualización de Dreamweaver

La codificación de un documento determina la manera en que se va a mostrar el documento en un navegador. Las preferencias de fuente de Dreamweaver permiten ver una codificación determinada con la fuente y el tamaño que se prefiera sin que ello afecte el aspecto del documento en un navegador para otros usuarios.

### Para definir las fuentes que desea utilizar en Dreamweaver para cada tipo de codificación:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).  
Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione Fuentes en la lista Categoría de la izquierda.
3. Seleccione un tipo de codificación (por ejemplo, Occidental (Latin1) o Japonés) en la lista de configuración de fuentes y, a continuación, elija las fuentes que desea utilizar en Dreamweaver para esa codificación en los menús emergentes situados debajo de la lista de configuración de fuentes.

Para más información, haga clic en Ayuda.

NOTA

Las fuentes que elija no afectan al aspecto que tendrá el documento cuando se muestre en un navegador.

4. Haga clic en Aceptar.

### Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de la codificación del documento” en la página 388](#)

## Personalización de los métodos abreviados de teclado

Utilice el editor de métodos abreviados de teclado para crear sus propias teclas de método abreviado, incluidos los métodos abreviados de teclado para los fragmentos de código. En el editor de métodos abreviados de teclado también puede quitar métodos abreviados, editar métodos abreviados existentes y seleccionar un conjunto predefinido de métodos abreviados.

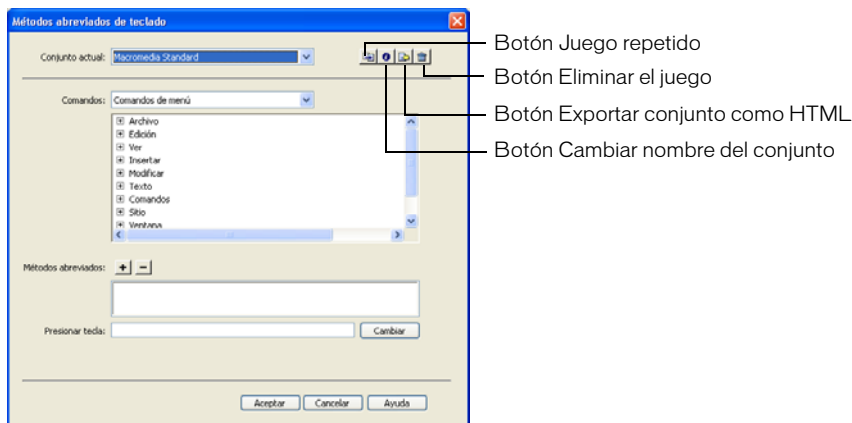
NOTA

Encontrará un gráfico que describe los métodos abreviados de teclado en la configuración predeterminada de Dreamweaver en el sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/go/dw\\_documentation\\_es](http://www.macromedia.com/go/dw_documentation_es).

## Para personalizar los métodos abreviados de teclado:

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Dreamweaver > Métodos abreviados de teclado (Macintosh).

Aparece el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.



2. Añada, elimine o edite los métodos abreviados de teclado.

Para más información, haga clic en Ayuda.

3. Haga clic en Aceptar.

## Adición de extensiones a Dreamweaver

Las extensiones son funciones nuevas que se pueden añadir fácilmente a Dreamweaver. Se pueden utilizar muchos tipos de extensiones; por ejemplo, hay extensiones que permiten cambiar el formato de las tablas, conectar con bases de datos back-end o que ayudan a escribir scripts para navegadores.

NOTA

Para instalar extensiones a las que puedan acceder todos los usuarios en un sistema operativo multiusuario, debe conectarse como Administrador (Windows) o usuario raíz (Mac OS X). Para más información sobre sistemas multiusuario, consulte [“Personalización de Dreamweaver en sistemas multiusuario” en la página 54.](#)

Para obtener las últimas extensiones para Dreamweaver, utilice el sitio Web de Macromedia Exchange en [www.macromedia.com/go/dreamweaver\\_exchange\\_es/](http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_exchange_es/). Una vez allí, podrá conectar y descargar extensiones (muchas de ellas gratuitas), incorporarse a grupos de debate, ver calificaciones y comentarios de los usuarios e instalar y utilizar Extension Manager. Debe instalar Extension Manager para poder instalar extensiones.



Extension Manager es una aplicación independiente que permite instalar y administrar extensiones en aplicaciones de Macromedia. Inicie Extension Manager desde Dreamweaver; para ello seleccione Comandos > Administrar extensiones.

### **Para instalar y administrar extensiones:**

1. En el sitio Web de Macromedia Exchange, haga clic en el vínculo de descarga de una extensión.

Es posible que el navegador le permita elegir entre abrirla e instalarla directamente desde el sitio o guardarla en disco.

- Si abre la extensión directamente desde el sitio, Extension Manager controla la instalación de forma automática.
  - Si guarda la extensión en el disco, un lugar adecuado para guardar el archivo de paquete de extensión (.mxp) es la carpeta Downloaded Extensions dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver en su equipo.
2. Haga doble clic en el archivo de paquete de extensión o abra Extension Manager y seleccione Archivo > Instalar extensión.

La extensión ya está instalada en Dreamweaver. Algunas extensiones no se encuentran accesibles hasta después de reiniciar Dreamweaver; es posible que se le pida que salga de la aplicación y vuelva a iniciarla.

**NOTA**

Utilice Extension Manager para eliminar extensiones o para consultar más información sobre la extensión.



# Configuración de un sitio de Dreamweaver

Un sitio Web es un conjunto de documentos y activos vinculados con atributos compartidos, como temas relacionados, un diseño similar o un objetivo común. Macromedia Dreamweaver 8 es una herramienta de creación y administración de sitios, por lo que puede utilizarla para crear sitios Web completos, además de documentos por separado.

El primer paso al crear un sitio Web consiste en planificarlo. Para obtener resultados óptimos, diseñe y planifique la estructura del sitio Web antes de crear las páginas que va a contener.

El siguiente paso consiste en configurar Dreamweaver para poder trabajar con la estructura básica del sitio. Si ya dispone de un sitio en un servidor Web, puede utilizar Dreamweaver para modificarlo.

**SUGERENCIA**

A medida que desarrolle el contenido del sitio, plantéese basar las páginas en plantillas de Dreamweaver. Véase [“Plantillas de Dreamweaver” en la página 332](#) y [“Creación de una plantilla de Dreamweaver” en la página 347](#).

Este capítulo incluye las siguientes secciones:

|   |    |
|---|----|
| <a href="#">Acerca de los sitios de Dreamweaver</a> .....   | 88 |
| <a href="#">Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo</a> .....                                | 91 |
| <a href="#">Utilización de las opciones avanzadas para configurar un sitio de Dreamweaver</a> ..... | 92 |
| <a href="#">Edición de la configuración de un sitio de Dreamweaver</a> .....                        | 97 |
| <a href="#">Edición de sitios Web existentes con Dreamweaver</a> .....                              | 98 |

# Acerca de los sitios de Dreamweaver

Un sitio de Dreamweaver permite organizar todos los documentos asociados con un sitio Web. La organización de los archivos en un sitio permite utilizar Dreamweaver para cargar el sitio en el servidor Web, controlar y mantener los vínculos de forma automática, administrar y compartir archivos. Para aprovechar al máximo las funciones de Dreamweaver, debe definir un sitio.

Un sitio de Dreamweaver consta de un máximo de tres partes o carpetas, según el entorno de desarrollo y el tipo de sitio Web que se desarrolle:

**La carpeta local** es el directorio de trabajo. En Dreamweaver esta carpeta se conoce como “sitio local”. Esta carpeta puede colocarse en el equipo local o en un servidor de red. En ella se almacenan los archivos con los que está trabajando en un sitio de Dreamweaver.

Para definir un sitio de Dreamweaver, sólo tiene que configurar una carpeta local. Sin embargo, para transferir archivos a un servidor Web o desarrollar aplicaciones Web, también necesita añadir datos para un sitio remoto y un servidor de prueba.

En **la carpeta remota** se almacenan los archivos, según el entorno de desarrollo, para fines de prueba, producción, colaboración, etcétera. En Dreamweaver esta carpeta se conoce como “sitio remoto” en el panel Archivos. En general, la carpeta remota suele colocarse en el equipo donde se ejecuta el servidor Web.

Las carpetas de datos locales y remotos permiten transferir archivos entre el disco local y el servidor Web, lo cual facilita la administración de los archivos en los sitios de Dreamweaver.

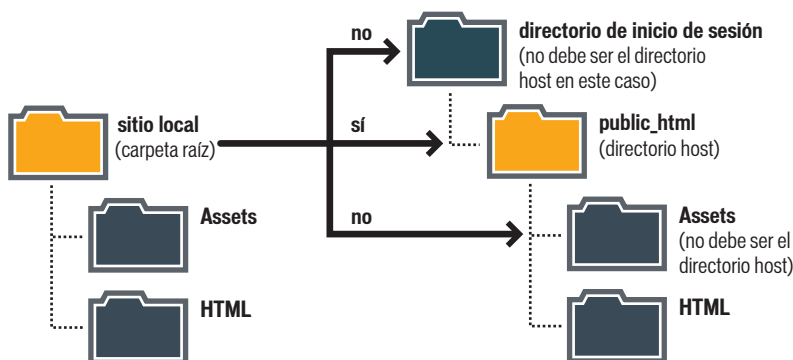
En **la carpeta del servidor de prueba**, Dreamweaver procesa páginas dinámicas. Para más información, consulte [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#).

## Temas relacionados

- [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#)

## Aspectos básicos de la estructura de carpetas locales y remotas

Cuando configure el acceso a la carpeta remota del sitio de Dreamweaver (véase [“Configuración de una carpeta remota” en la página 95](#)), debe determinar el directorio de servidor de la carpeta remota. El directorio de servidor especificado debe corresponder a la carpeta raíz de la carpeta local. El siguiente diagrama muestra un ejemplo de una carpeta local a la izquierda y de una carpeta remota a la derecha.

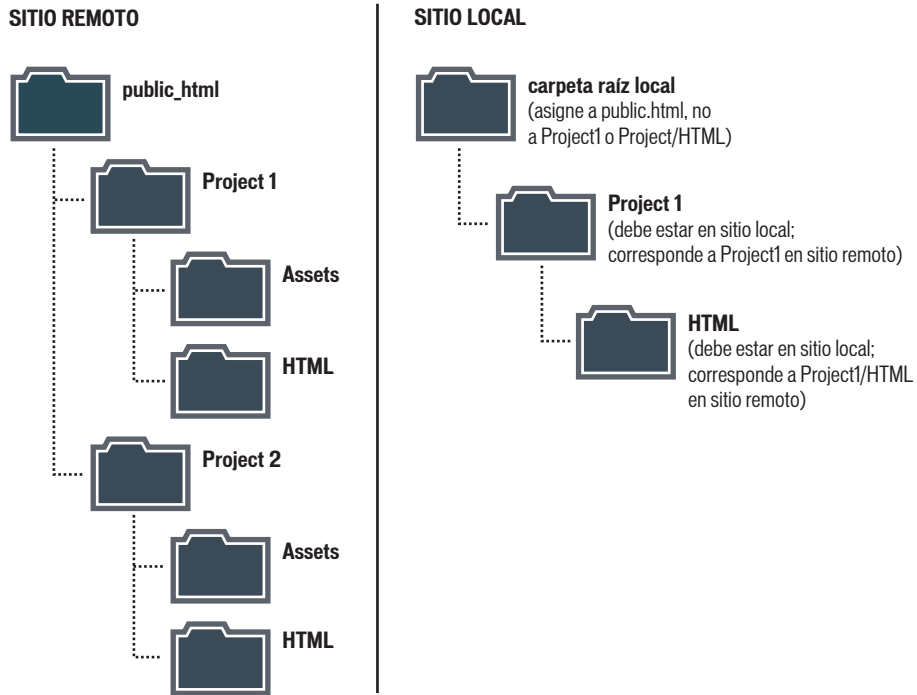


Si la estructura de la carpeta remota no coincide con la de la carpeta local, Dreamweaver cargará los archivos en el lugar incorrecto y los visitantes del sitio no podrán verlos. Además, se romperán las rutas de imágenes y vínculos.

El directorio raíz remoto deberá haberse creado antes de que Dreamweaver intente conectar con él. Si no dispone de un directorio raíz para la carpeta remota, cree uno o pida al administrador del servidor que le cree uno.

Aunque sólo desee editar una parte del sitio remoto, deberá duplicar toda la estructura de la rama correspondiente del sitio, desde su carpeta raíz hasta los archivos que desea editar.

Por ejemplo, si la carpeta raíz del sitio remoto, denominada `public_html`, contiene dos carpetas, `Project1` y `Project2`, y desea trabajar únicamente con los archivos HTML de `Project1`, no será necesario que descargue los archivos de `Project2`, pero deberá asignar su carpeta raíz local a `public_html`, no a `Project1`.



### Temas relacionados

- [“Acerca de los sitios de Dreamweaver” en la página 88](#)
- [“Configuración de una carpeta remota” en la página 95](#)

# Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo

Después de planificar la estructura del sitio, o si ya posee un sitio, debe definir un sitio en Dreamweaver antes de iniciar el desarrollo. Configurar un sitio de Dreamweaver permite organizar todos los documentos asociados con un sitio Web. Para más información, consulte [“Acerca de los sitios de Dreamweaver” en la página 88](#).

NOTA

También puede editar archivos sin configurar un sitio de Dreamweaver. Para más información, consulte [“Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales” en la página 118](#).

Después de configurar un sitio de Dreamweaver, es recomendable exportar el sitio para disponer de una copia de seguridad local. Para más información, consulte [“Importación y exportación de sitios” en la página 147](#).

## Para definir un sitio de Dreamweaver:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.

Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.

NOTA

Si no tiene ningún sitio de Dreamweaver definido, aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio y podrá omitir este paso y continuar con el siguiente.

2. Haga clic en el botón Nuevo.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

3. Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la ficha Básicas para utilizar el asistente para la Definición del sitio, que le guiará a través del proceso de configuración.

NOTA

Se recomienda que los nuevos usuarios de Dreamweaver utilicen el asistente para la Definición del sitio. Es probable que los usuarios que tengan más experiencia con Dreamweaver prefieran las opciones avanzadas.

- Haga clic en la ficha Avanzadas para utilizar las opciones avanzadas, que le permiten configurar carpetas locales, remotas y de prueba por separado según convenga.

NOTA

Para empezar, puede configurar un sitio de Dreamweaver completo, o simplemente realizar el primer paso, la configuración de la carpeta local.

4. Realice el proceso de definición del sitio de Dreamweaver:
- En el asistente para la Definición del sitio, responda a las preguntas de cada pantalla y, a continuación, haga clic en Siguiente para avanzar en el proceso de configuración o haga clic en Atrás para regresar a una pantalla anterior.
  - Como opciones avanzadas, complete las categorías Datos locales, Datos remotos y Servidor de prueba según convenga (véase [“Utilización de las opciones avanzadas para configurar un sitio de Dreamweaver” en la página 92](#)).

SUGERENCIA

Después de configurar un sitio de Dreamweaver, es recomendable exportar el sitio para disponer de una copia de seguridad local. Para más información, consulte [“Importación y exportación de sitios” en la página 147](#).

Si está configurando un sitio de Dreamweaver para una aplicación Web, véase [Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”, en la página 679](#).

## Utilización de las opciones avanzadas para configurar un sitio de Dreamweaver

Puede utilizar las opciones avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio para configurar un sitio de Dreamweaver. Las opciones avanzadas permiten configurar las carpetas locales, remotas y de prueba (para procesar páginas dinámicas) por separado según convenga. Se recomienda este método para usuarios con experiencia en el uso de Dreamweaver.

NOTA

Para empezar rápidamente, puede empezar simplemente con el primer paso de configuración de un sitio de Dreamweaver, configurar la carpeta local. A continuación, puede añadir datos remotos y de prueba. Para poder empezar a trabajar con Dreamweaver, como mínimo, es necesario configurar una carpeta local.

Si no tiene experiencia en Dreamweaver, puede utilizar el asistente para la Definición del sitio para que le guíe por el proceso de configuración. (Véase [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#).)



Si está configurando un sitio de Dreamweaver para una aplicación Web, sátese esta sección y vea [Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”, en la página 679](#).

SUGERENCIA

Después de configurar un sitio de Dreamweaver, es recomendable exportar el sitio para disponer de una copia de seguridad local. Para más información, consulte [“Importación y exportación de sitios” en la página 147](#).

### Temas relacionados

- [“Acerca de los sitios de Dreamweaver” en la página 88](#)
- [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)

## Configuración de una carpeta local

La carpeta local es el directorio de trabajo del sitio de Dreamweaver. Esta carpeta puede colocarse en el equipo local o en un servidor de red.

### Para configurar una carpeta local:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.

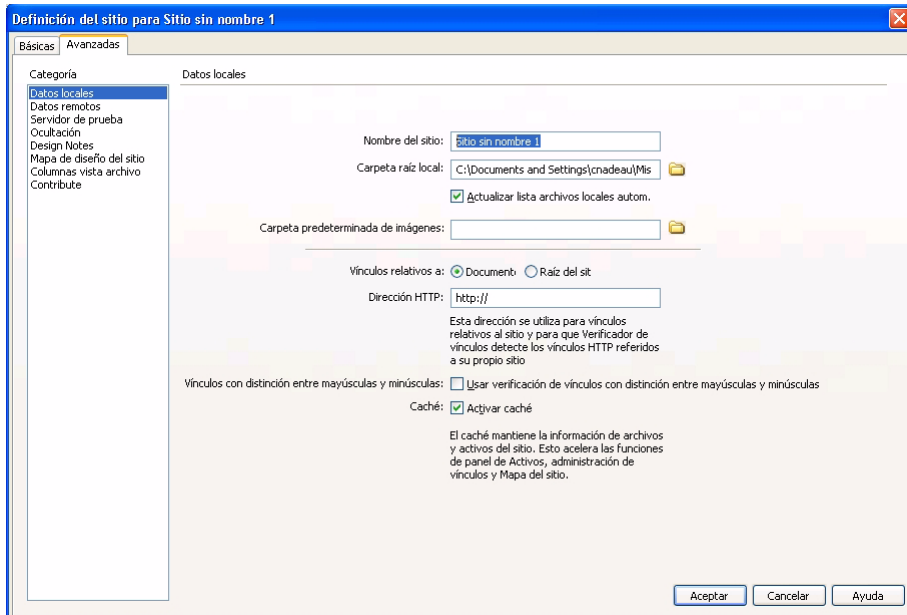
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.

NOTA

Si no tiene ningún sitio de Dreamweaver definido, aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio y podrá omitir este paso y continuar con el siguiente.

2. Haga clic en Nuevo.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
3. Haga clic en el botón Avanzadas, si las opciones avanzadas no están visibles.

La ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio muestra las opciones de la categoría Datos locales.



**4.** Introduzca las opciones de Datos locales.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

**5.** (Opcional) Si ya está listo para configurar el servidor remoto, omita el paso restante; seleccione la categoría Datos remotos de la izquierda y complete el cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

**6.** Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver crea la caché inicial del sitio y el nuevo sitio de Dreamweaver aparece en el panel Archivos.

Después de configurar una carpeta local, también puede añadir carpetas de datos remotos y de prueba (véase “Configuración de una carpeta remota” en la página 95 y “Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690).

### Temas relacionados

- “Acerca de los sitios de Dreamweaver” en la página 88
- “Administración de archivos” en la página 113

## Configuración de una carpeta remota

Tras definir una carpeta local para un sitio Dreamweaver (véase [“Configuración de una carpeta local” en la página 93](#)), puede configurar una carpeta remota. En función del entorno de desarrollo, la carpeta remota es el lugar en el que se almacenan los archivos para fines de prueba, colaboración, producción, implementación, etc.

NOTA

No es necesario especificar una carpeta remota si la carpeta que ha especificado como carpeta local es la misma que la que ha creado para los archivos del sitio en el sistema que ejecuta el servidor Web. Esto implica que el servidor Web se ejecuta en el equipo local.

Determine cómo accederá a la carpeta remota y anote la información de conexión. En esta sección se describe cómo configurar una carpeta remota y conectarse a ella.

### Para configurar una carpeta remota:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.

Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.

2. Seleccione un sitio de Dreamweaver existente.

Si no ha definido ningún sitio de Dreamweaver, cree una carpeta local antes de continuar (véase [“Configuración de una carpeta local” en la página 93](#)).

3. Haga clic en Editar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

4. Haga clic en el botón Avanzadas, si las opciones avanzadas no están visibles.

5. Seleccione Datos remotos en la lista Categoría que aparece en la parte izquierda.

6. Seleccione una opción de acceso.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

7. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver crea una conexión con la carpeta remota. Si está desarrollando un sitio dinámico, puede añadir una carpeta de servidor de prueba para procesar páginas dinámicas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)).

### Para conectarse a una carpeta remota con acceso FTP:

- En el panel Archivos, haga clic en el botón Conectar al servidor remoto en la barra de herramientas.

### Para desconectarse de una carpeta remota con acceso FTP:

- En el panel Archivos, haga clic en el botón Desconectar en la barra de herramientas.

### Para conectarse o desconectarse de una carpeta remota con acceso de red:

- No es necesario conectarse a la carpeta remota; estará siempre conectado. Haga clic en el botón Actualizar para ver los archivos remotos.

### Temas relacionados

- [“Acerca de los sitios de Dreamweaver” en la página 88](#)
- [“Aspectos básicos de la estructura de carpetas locales y remotas” en la página 89](#)
- [“Solución de problemas de configuración de carpetas remotas” en la página 96](#)

## Solución de problemas de configuración de carpetas remotas

Un servidor Web se puede configurar de varias formas. En la siguiente lista se ofrece información sobre algunos problemas habituales que pueden surgir al configurar una carpeta remota (véase [“Configuración de una carpeta remota” en la página 95](#)) y cómo solucionarlos:

- Es posible que la implementación FTP de Dreamweaver no funcione correctamente con algunos servidores proxy, servidores de seguridad multinivel y otras formas de acceso indirecto al servidor.  
Si surgen problemas con el acceso FTP, solicite ayuda al administrador del sistema local.
- Para la implementación FTP de Dreamweaver, debe conectar con la carpeta raíz del sistema remoto. (En muchas aplicaciones, puede conectar con cualquier directorio remoto y luego navegar por el sistema de archivos remoto para localizar el directorio deseado.)  
Asegúrese de indicar la carpeta raíz del sistema remoto como el directorio del servidor.  
Si tiene algún problema para conectar y ha especificado el directorio del servidor utilizando una sola barra inclinada (/), es posible que tenga que especificar una ruta relativa desde el directorio con el que está conectando y la carpeta raíz remota.  
Por ejemplo, si la carpeta raíz remota es un nivel de directorio superior, puede que tenga que especificar .././ para el directorio del servidor.
- Los nombres de archivo y carpeta que contienen espacios y caracteres especiales suelen ocasionar problemas al transferirse a sitios remotos.  
Utilice caracteres de subrayado en lugar de espacios y evite los caracteres especiales en los nombres de archivo y carpeta siempre que pueda. En concreto, algunos caracteres que pueden causar problemas en los nombres de archivo son los dos puntos, las barras, el punto y el apóstrofo. Los caracteres especiales en los nombres de archivo o carpeta también pueden impedir que Dreamweaver cree un mapa del sitio.
- Si experimenta problemas con nombres de archivo largos, acórtelos. En Macintosh, los nombres de archivo no pueden tener más de 31 caracteres.

- Muchos servidores utilizan vínculos simbólicos (UNIX), accesos abreviados (Windows) o alias (Macintosh) para conectar una carpeta de una parte del disco del servidor con otra carpeta situada en otro emplazamiento.

Por ejemplo, el subdirectorio `public_html` del directorio principal del servidor puede ser en realidad un vínculo con cualquier parte del servidor. En la mayoría de los casos, estos alias no tienen ninguna repercusión sobre la capacidad de establecer conexión con la carpeta o el directorio correspondientes, pero si consigue conectar con una parte del servidor y no con otra, es posible que haya una discrepancia de alias.

- Si aparece un mensaje de error del tipo “no se puede colocar el archivo”, es posible que la carpeta remota se haya quedado sin espacio. Para más información, consulte el registro FTP.

NOTA

En general, cuando tenga un problema con una transferencia FTP, examine el registro FTP; para ello, seleccione Ventana > Resultados (Windows) o Sitio > Registro FTP (Macintosh) y, a continuación, haga clic en la etiqueta Registro FTP.

## Edición de la configuración de un sitio de Dreamweaver

En el cuadro de diálogo Definición del sitio, utilice las opciones de la ficha Avanzadas para editar los sitios Dreamweaver.

### Para editar la configuración de un sitio de Dreamweaver, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Sitio > Administrar sitios, seleccione un sitio en el cuadro de diálogo Administrar sitios y haga clic en Editar.
- En el panel Archivos, seleccione Administrar sitios en el menú emergente en el que aparece el sitio, el servidor o la unidad actuales; seleccione un sitio en el cuadro de diálogo Administrar sitios y haga clic en Editar.

### Temas relacionados

- [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#)

# Edición de sitios Web existentes con Dreamweaver

Puede usar Dreamweaver para editar sitios existentes aunque no lo haya utilizado Dreamweaver para crear el sitio original. Es posible editar sitios existentes ubicados en el sistema local o en un sistema remoto.

## Edición de un sitio Web local con Dreamweaver

Puede usar Dreamweaver para editar un sitio Web de su disco local, aunque no lo haya creado con Dreamweaver.

NOTA

En esta sección, se configura un sitio de Dreamweaver para editar un sitio Web local existente. También puede editar el sitio existente sin crear un sitio de Dreamweaver. Para más información, consulte [“Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales” en la página 118](#).

### Para editar un sitio Web local:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.  
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Haga clic en Nuevo.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
3. Haga clic en el botón Avanzadas, si las opciones avanzadas no están visibles.  
La ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio muestra las opciones de la categoría Datos locales.
4. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
5. Haga clic en Aceptar.

# Edición de un sitio Web remoto con Dreamweaver

Puede utilizar Dreamweaver para copiar un sitio remoto (o una de sus ramas) en el disco local y editarlo, aunque no lo haya creado con Dreamweaver.

NOTA

En esta sección se configura un sitio de Dreamweaver para editar un sitio Web remoto existente. También puede editar el sitio existente sin crear un sitio de Dreamweaver. Para más información, consulte [“Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales” en la página 118](#).

## Para editar un sitio remoto existente:

1. Cree una carpeta local que contenga el sitio y configúrela como carpeta local del sitio (véase [“Configuración de una carpeta local” en la página 93](#)).

NOTA

Debe duplicar localmente toda la estructura de la rama correspondiente del sitio remoto existente. Para más información, consulte [“Aspectos básicos de la estructura de carpetas locales y remotas” en la página 89](#).

2. Configure una carpeta remota (véase [“Configuración de una carpeta remota” en la página 95](#)) con la información del sitio existente.  
Asegúrese de elegir la carpeta raíz correcta para el sitio remoto.
3. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), haga clic en el botón Conectar al servidor remoto (para el acceso a través de FTP) o en el botón Actualizar (para el acceso a través de la red) de la barra de herramientas para ver el sitio remoto.
4. Según la parte del sitio remoto que desee editar, siga uno de estos procedimientos:
  - Si desea trabajar con el sitio completo, seleccione la carpeta raíz del sitio remoto en el panel Archivos y, a continuación, haga clic en Obtener en la barra de herramientas para descargar todo el sitio en el disco local.
  - Si desea trabajar sólo con uno de los archivos o carpetas del sitio, localícelo en la vista remota del panel Archivos y haga clic en Obtener archivo en la barra de herramientas para descargarlo en el disco duro.

Dreamweaver duplica automáticamente la parte de la estructura del sitio remoto que sea necesaria para situar el archivo descargado en el lugar adecuado dentro de la jerarquía del sitio. Para editar únicamente una parte de un sitio, generalmente debe incluir los archivos dependientes.

5. Utilice Dreamweaver para trabajar en su sitio.

## Temas relacionados

- [“Edición de un sitio Web local con Dreamweaver” en la página 98](#)





# Cómo crear y abrir documentos

Macromedia Dreamweaver 8 ofrece un entorno flexible para trabajar con una gran variedad de documentos de diseño y desarrollo de páginas Web. Además de documentos HTML, es posible crear y abrir una gran variedad de documentos basados en texto, incluidos archivos CFML, ASP, JavaScript y CSS. Dreamweaver también admite archivos de código fuente, como Visual Basic, .NET, C# y Java.

Dreamweaver proporciona varias opciones para crear un documento nuevo. Puede crear cualquiera de los tipos de documento siguientes:

- Un nuevo documento o plantilla en blanco
- Un documento basado en uno de los diseños de página prediseñados que se incluyen con Dreamweaver
- Un documento basado en una de las plantillas existentes

También se encuentran disponibles otras opciones de documento. Por ejemplo, si suele trabajar con un tipo de documento, puede establecerlo como tipo de documento predeterminado para las páginas nuevas que cree.

En Dreamweaver, puede definir fácilmente las propiedades del documento, como etiquetas meta, título del documento, colores de fondo, así como otras propiedades de la página en la vista Diseño o en la vista Código.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|  |     |
|--|-----|
| Creación de documentos nuevos . . . . .  | 102 |
| Cómo guardar un nuevo documento . . . . .  | 105 |
| Configuración de un tipo de documento nuevo predeterminado. . . . .                          | 106 |
| Configuración de la extensión de archivo predeterminada para nuevos documentos HTML. . . . . | 107 |
| Cómo abrir documentos existentes . . . . .   | 107 |
| Limpiar archivos HTML de Microsoft Word. . . . .   | 108 |

# Creación de documentos nuevos

Dreamweaver ofrece distintas posibilidades de selección de un nuevo documento para trabajar en él. Puede crear un documento nuevo de la siguiente forma:

- Empiece con un documento en blanco (véase [“Creación de un nuevo documento en blanco” en la página 102](#)).
- Cree un documento o una plantilla en blanco a partir de un archivo de diseño de Dreamweaver (véase [“Creación de un documento basado en un archivo de diseño de Dreamweaver” en la página 103](#)).
- Utilice una plantilla que defina el aspecto del documento y que establezca las partes del documento que se pueden modificar (véase [“Creación de un documento basado en una plantilla existente” en la página 104](#)).

## SUGERENCIA

Si suele trabajar con un tipo concreto de documento, puede establecer un documento como predeterminado y abrir automáticamente un documento nuevo basado en el tipo predeterminado que ha definido. Para información, véase [“Configuración de un tipo de documento nuevo predeterminado” en la página 106](#).

## Creación de un nuevo documento en blanco

Puede seleccionar el tipo de documento en blanco que desea crear.

### Para crear un documento nuevo en blanco:

1. Seleccione Archivo > Nuevo.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevo documento. La ficha General ya aparece seleccionada.

2. En la lista Categoría, seleccione Página básica, Página dinámica, Página de plantilla, Otro o Conjuntos de marcos. A continuación, en la lista de la derecha, seleccione el tipo de documento que desea crear.

Por ejemplo, seleccione Página básica para crear un documento HTML o elija Página dinámica para crear un documento ColdFusion o ASP, etc.

Para más información sobre las opciones de este cuadro de diálogo, haga clic en el botón Ayuda del mismo.

3. Haga clic en el botón Crear.

El documento nuevo se abrirá en la ventana del documento.

4. Guarde el documento (véase [“Cómo guardar un nuevo documento” en la página 105](#)).

## Temas relacionados

- [“Creación de un documento basado en una plantilla existente” en la página 104](#)

# Creación de un documento basado en un archivo de diseño de Dreamweaver

Dreamweaver se suministra con distintos archivos de elementos de diseño y diseños de página profesionales. Puede utilizar estos *archivos de diseño* como punto de partida para el diseño de las páginas de sus sitios. Cuando crea un documento basado en un archivo de diseño, Dreamweaver crea una copia del archivo.

NOTA

Si crea un documento a partir de un conjunto de marcos predefinido, sólo se copiará la estructura del conjunto de marcos, no el contenido. Asimismo, deberá guardar cada archivo de marco por separado. Para información sobre el almacenamiento de marcos, véase [“Almacenamiento de archivos de marcos y conjuntos de marcos” en la página 322](#).

## Para crear un documento nuevo a partir de un archivo de diseño de Dreamweaver:

1. Seleccione Archivo > Nuevo.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevo documento. La ficha General ya aparece seleccionada.

2. En la lista Categoría, seleccione Hojas de estilos CSS, Diseños basados en tablas, Diseños de páginas (CSS), Diseños de páginas o Diseños de páginas (accesibles); a continuación, seleccione un archivo de diseño de la lista de la derecha.

Puede obtener una vista previa de un archivo de diseño y leer una descripción breve de los elementos de diseño de un documento.

Para más información sobre las opciones de este cuadro de diálogo, haga clic en el botón Ayuda del mismo.

3. Haga clic en el botón Crear.

El documento nuevo se abrirá en la ventana del documento. Si ha seleccionado una hoja de estilos CSS, el documento CSS aparecerá en la ventana del documento y la hoja de estilos CSS se abrirá en la vista Código.

4. Guarde el documento (véase [“Cómo guardar un nuevo documento” en la página 105](#)).

Si el archivo contiene vínculos a archivos de activos, aparecerá el cuadro de diálogo Copiar archivos dependientes para que pueda guardar una copia de los archivos dependientes.

5. Si aparece el cuadro de diálogo Copiar archivos dependientes, defina las opciones y haga clic en Copiar para copiar los activos en la carpeta seleccionada.

Puede elegir su propia ubicación para los archivos dependientes o utilizar la ubicación predeterminada de carpeta que genera Dreamweaver (basada en el nombre original del archivo de diseño).

#### Temas relacionados

- [“Creación de un nuevo documento en blanco” en la página 102](#)

## Creación de un documento basado en una plantilla existente

Puede seleccionar una plantilla existente, obtener una vista previa y crear un documento nuevo a partir de la misma. Puede utilizar el cuadro de diálogo Nuevo documento para seleccionar una plantilla de cualquiera de los sitios definidos de Dreamweaver o puede utilizar el panel Activos para crear un documento nuevo a partir de una plantilla existente.

Para información sobre la creación de plantillas, véase [“Creación de una plantilla de Dreamweaver” en la página 347](#).

#### SUGERENCIA

Si el sitio no dispone de plantillas, puede guardar un documento como plantilla en una de las categorías de archivos de diseño del cuadro de diálogo Nuevo documento; a continuación, puede crear páginas basadas en dicha plantilla. Para información sobre cómo guardar un archivo de diseño como plantilla, véase [“Creación de un documento basado en un archivo de diseño de Dreamweaver” en la página 103](#).

#### Para crear un nuevo documento basado en una plantilla:

1. Seleccione Archivo > Nuevo.  
Se abrirá el cuadro de diálogo Nuevo documento.
2. Haga clic en la ficha Plantillas.
3. En la lista Plantillas para, seleccione el sitio de Dreamweaver que contiene la plantilla que desea utilizar; a continuación, seleccione una plantilla de la lista de la derecha.  
Para más información sobre las opciones de este cuadro de diálogo, haga clic en el botón Ayuda del mismo.
4. Haga clic en Crear.  
El documento nuevo se abrirá en la ventana del documento.
5. Guarde el documento (véase [“Cómo guardar un nuevo documento” en la página 105](#)).

### Para crear un documento a partir de una plantilla en el panel Activos:

1. Abra el panel Activos (Ventana > Activos), si no está abierto.
2. En el panel Activos, haga clic en el icono Plantillas de la izquierda para ver la lista de plantillas del sitio actual.



#### SUGERENCIA

Si acaba de crear la plantilla que desea aplicar, quizá necesite hacer clic en el botón Actualizar para verla.

3. Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en la plantilla que desea aplicar y, a continuación, seleccione Nuevo desde plantilla.

El documento se abrirá en la ventana de documento.

#### Temas relacionados

- [“Creación de un nuevo documento en blanco” en la página 102](#)
- [“Creación de un documento basado en un archivo de diseño de Dreamweaver” en la página 103](#)

## Cómo guardar un nuevo documento

Al crear un documento nuevo, es necesario guardarlo.

### Para guardar un documento nuevo:

1. Seleccione Archivo > Guardar.
2. En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, vaya hasta la carpeta en la que desea guardar el archivo.

#### SUGERENCIA

Es recomendable guardar el archivo en un sitio de Dreamweaver. Para más información, consulte [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#).

3. En el cuadro de texto Nombre de archivo, introduzca un nombre para el archivo.

Evite utilizar espacios y caracteres especiales en los nombres de archivos y carpetas. Asimismo, no comience los nombres de los archivos con números. En concreto, no utilice caracteres especiales (como é, ç o ¥) ni signos de puntuación (como dos puntos, barras inclinadas o puntos) en los nombres de archivos que desee colocar en un servidor remoto; muchos servidores cambian estos caracteres durante la carga, lo que provoca que se rompan los vínculos existentes con los archivos.

4. Haga clic en Guardar.

## Configuración de un tipo de documento nuevo predeterminado

Puede definir qué tipo de documento desea que Dreamweaver utilice como documento predeterminado para el sitio.

Por ejemplo, si la mayoría de las páginas de su sitio van a ser de un tipo de archivo concreto (como documentos ColdFusion, HTML o ASP), puede configurar las preferencias del documento de modo que se creen nuevos documentos del tipo especificado de forma automática.

### Para configurar las preferencias y el tipo de documento nuevo:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh). Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.

SUGERENCIA

También puede hacer clic en el botón Preferencias del cuadro de diálogo Nuevo documento para configurar las preferencias del documento cuando cree un documento nuevo (véase [“Creación de un nuevo documento en blanco” en la página 102](#)).

2. Haga clic en Nuevo documento en la lista Categoría de la izquierda.
3. Establezca o cambie las preferencias según convenga.  
Para más información sobre las opciones del cuadro de diálogo, haga clic en el botón Ayuda.
4. Haga clic en Aceptar.  
Dreamweaver guarda las preferencias.

# Configuración de la extensión de archivo predeterminada para nuevos documentos HTML

Puede definir la extensión de archivo predeterminada de los documentos HTML que cree en Dreamweaver. Por ejemplo, puede indicar a Dreamweaver que utilice la extensión .htm o .html para todos los documentos HTML nuevos.

## Para configurar la extensión de archivo predeterminada para nuevos documentos HTML:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh). Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.

SUGERENCIA

También puede hacer clic en el botón Preferencias del cuadro de diálogo Nuevo documento para configurar las preferencias del documento cuando cree un documento nuevo (véase [“Creación de un nuevo documento en blanco” en la página 102](#)).

2. Haga clic en Nuevo documento en la lista Categoría de la izquierda.
3. En Tipo de documento predeterminado, asegúrese de que está seleccionado HTML.
4. En el cuadro de texto Extensión predeterminada, especifique la extensión de archivo de los nuevos documentos HTML creados en Dreamweaver.

En Windows, puede especificar las siguientes extensiones: .html, .htm, .shtml, .shtm, .stm, .tpl, .lasso, .xhtml.

En Macintosh, puede especificar las siguientes extensiones: .html, .htm, .shtml, .shtm, .tpl, .lasso, .xhtml, .ssi.

## Cómo abrir documentos existentes

En Dreamweaver, puede abrir una página Web existente o un documento basado en texto, aunque no hayan sido creados en Dreamweaver. Puede abrir el documento y utilizar Dreamweaver para editarlo en las vistas Diseño o Código.

Si el documento que abre es un archivo de Microsoft Word guardado como HTML, puede utilizar el comando Limpiar HTML de Word para eliminar las etiquetas de formato sobrantes que Word inserta en los archivos HTML. Para más información, consulte [“Limpiar archivos HTML de Microsoft Word” en la página 108](#).

Para limpiar HTML o XHTML no generados por Microsoft Word, véase [“Limpieza del código” en la página 653](#).

También puede abrir archivos de texto no HTML, como archivos JavaScript, archivos XML, hojas de estilos CSS o archivos de texto guardados con procesadores de texto o editores de texto.

### Para abrir un sitio existente:

1. Seleccione Archivo > Abrir.

Aparecerá el cuadro de diálogo Abrir.

SUGERENCIA

También puede utilizar el panel Archivos para abrir los archivos. Para más información, consulte [“Utilización de archivos en el panel Archivos” en la página 134](#).

2. Localice y seleccione el documento que desea abrir.

NOTA

Si todavía no lo ha hecho, es recomendable organizar los archivos que va a abrir y editar en un sitio de Dreamweaver, en lugar de abrirlos desde otra ubicación. Para información sobre la configuración de un sitio de Dreamweaver, véase [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#).

3. Haga clic en Abrir.

El documento se abrirá en la ventana de documento.

los archivos JavaScript, archivos de texto y las hojas de estilos CSS se abren de forma predeterminada en la vista Código. Puede actualizar el documento mientras trabaja con Dreamweaver y luego guardar los cambios en el archivo. Para información sobre la configuración de un editor de texto externo para la visualización de estos tipos de archivos, véase [“Inicio de un editor externo de archivos multimedia” en la página 537](#).

## Limpiar archivos HTML de Microsoft Word

En Dreamweaver, puede abrir documentos guardados con Microsoft Word como archivos HTML y, a continuación, utilizar el comando Limpiar HTML de Word para eliminar los códigos HTML sobrantes o innecesarios generados por Word. El comando Limpiar HTML de Word se encuentra disponible para documentos guardados como archivos HTML por Word 97 o superior.



El código que Dreamweaver elimina lo utiliza Word principalmente para aplicar formato y mostrar documentos en Word, por lo que no es necesario para ver el archivo HTML. Conserve una copia del archivo original de Word (.doc) como copia de seguridad, ya que es posible que no pueda volver a abrir el documento HTML en Word una vez aplicada la función Limpiar HTML de Word.

Para limpiar HTML o XHTML no generados por Microsoft Word, véase [“Limpieza del código” en la página 653](#).

### **Para abrir y limpiar un archivo HTML de Microsoft Word:**

1. Si todavía no ha guardado el documento, guárdelo como archivo HTML en Microsoft Word.

**NOTA**

En Windows, cierre el archivo en Word para evitar problemas al compartir el archivo.

2. Abra el archivo HTML en Dreamweaver.

Para visualizar el código HTML generado por Word, cambie a la vista Código (Ver > Código).

3. Seleccione Comandos > Limpiar HTML de Word.

Aparecerá el cuadro de diálogo Limpiar HTML de Word.

Puede producirse una pequeña demora mientras Dreamweaver intenta determinar la versión de Word con la que se ha guardado el archivo. Si Dreamweaver no logra determinar de qué versión se trata, seleccione la versión correcta en el menú emergente.

4. Desactive las opciones que desee del cuadro de diálogo.

Para más información sobre las opciones del cuadro de diálogo, haga clic en el botón Ayuda.

5. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver aplica la configuración de limpieza al documento HTML y se abre un registro en el que se reflejan los cambios (a menos que desactive dicha opción del cuadro de diálogo).

### **Temas relacionados**

- [“Importación de documentos de Microsoft Office \(sólo Windows\)” en la página 430](#)



PARTE 2

# Utilización de los sitios de Dreamweaver

2

Aprenda a administrar sitios Macromedia Dreamweaver 8 y activos específicos de sitio.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

|   |     |
|---|-----|
| Capítulo 4: Administración de archivos.....                             | 113 |
| Capítulo 5: Administración de activos y bibliotecas .....               | 179 |
| Capítulo 6: Administración de sitios de Contribute con Dreamweaver..... | 203 |



Macromedia Dreamweaver 8 ayuda a organizar y administrar los archivos.

Dreamweaver dispone de una serie de funciones para administrar archivos y transferirlos desde y a un servidor remoto. Al transferir archivos entre sitios locales y remotos, Dreamweaver mantiene estructuras de archivos y carpetas paralelas en ambos sitios. Cuando se transfieren archivos entre sitios, Dreamweaver crea automáticamente las carpetas necesarias si aún no existen en un sitio. También se pueden sincronizar los archivos entre los sitios local y remoto; si es necesario, Dreamweaver copia los archivos en ambos sentidos y elimina los no deseados.

Dreamweaver incluye funciones que facilitan el trabajo en colaboración en un sitio Web. Puede proteger y desproteger archivos de un servidor remoto de forma que otros miembros de un equipo de diseño Web puedan ver quién está trabajando con un archivo. Puede añadir Design Notes a los archivos para compartir información con los miembros del equipo acerca del estado del archivo, su prioridad, etc. También puede utilizar la función Informes de flujo de trabajo para ejecutar informes sobre el sitio y ver información sobre el estado de protección/desprotección, así como para buscar las Design Notes adjuntas a los archivos.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|   |     |
|---|-----|
| Administración de sitios .....  | 114 |
| Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales .....                       | 118 |
| Visualización de archivos y carpetas .....                                      | 122 |
| Comparación de archivos para detectar diferencias .....                         | 125 |
| Recuperación de versiones anteriores de archivos (usuarios de Contribute) . . . | 132 |
| Administración de archivos y carpetas en el panel Archivos .....                | 132 |
| Utilización de un mapa visual del sitio .....                                   | 137 |
| Importación y exportación de sitios .....                                       | 147 |
| Eliminación de un sitio de Dreamweaver de la lista de sitios .....              | 149 |
| Desprotección y protección de archivos .....                                    | 149 |
| Obtención y colocación de archivos en el servidor .....                         | 156 |
| Sincronización de los archivos de los sitios local y remoto .....               | 161 |
| Identificación y eliminación de archivos no utilizados .....                    | 163 |

|   |     |
|---|-----|
| Cómo ocultar carpetas y archivos en el sitio .....                | 163 |
| Almacenamiento de información sobre archivos en Design Notes..... | 169 |
| Comprobación del sitio .....                                      | 173 |

## Administración de sitios

Dreamweaver incluye una serie de funciones para administrar un sitio y transferir archivos a un servidor remoto y desde éste. Dreamweaver también dispone de funciones que facilitan el trabajo en colaboración en un sitio Web, como Desproteger/proteger y Design Notes.

### Acerca del sistema de desprotección/protección

Si trabaja en un entorno de colaboración, puede desproteger y proteger archivos en los servidores local y remoto.

NOTA

Las funciones Obtener y Colocar pueden utilizarse con un servidor de prueba, a diferencia del sistema de desprotección/protección. Para más información sobre la utilización de las funciones Obtener y Colocar, consulte [“Obtención y colocación de archivos en el servidor” en la página 156](#).

Proteger un archivo equivale a decir: “Estoy trabajando con este archivo. ¡No lo toquen!” Cuando un archivo se encuentra protegido, Dreamweaver muestra el nombre del usuario que lo ha protegido junto al icono del archivo en el panel Archivos, además de una marca de verificación roja (si un miembro del equipo ha protegido el archivo) o verde (si usted ha protegido el archivo).

Al desproteger un archivo, éste queda a disposición de otros miembros del equipo, que podrán protegerlo y editarlo. Al desproteger un archivo después de editarlo, la versión local se convierte en archivo de sólo lectura y aparece un símbolo de candado junto al archivo en el panel Archivos para evitar que realice cambios en él.

Dreamweaver no convierte los archivos protegidos en archivos de sólo lectura en el servidor remoto. Si transfiere archivos con una aplicación distinta de Dreamweaver, es posible que se sobrescriban los archivos protegidos. Sin embargo, en aplicaciones distintas de Dreamweaver, el archivo .LCK figura al lado del archivo protegido en la jerarquía de archivos para evitar errores de ese tipo.

Para más información sobre archivos LCK y cómo funciona el sistema de desprotección/protección, consulte la nota técnica 15447 en el sitio Web de Macromedia [www.macromedia.com/go/15447](http://www.macromedia.com/go/15447).

## Temas relacionados

- [“Configuración del sistema de desprotección/protección” en la página 150](#)
- [“Desprotección y protección de archivos en una carpeta remota” en la página 153](#)

## Acerca de las transferencias en segundo plano

Dreamweaver le permite realizar otras actividades no relacionadas con el servidor durante la obtención o colocación de archivos. La transferencia de archivos en segundo plano funciona con todos los protocolos que admite Dreamweaver: FTP, SFTP, LAN, WebDAV, Microsoft Visual SourceSafe y RDS.

Entre las actividades no relacionadas con el servidor figuran operaciones habituales como escribir texto, editar hojas de estilos externas, generar informes para todo el sitio y crear sitios nuevos.

Algunas de las actividades que relativas al servidor que Dreamweaver no puede realizar durante la transferencia de archivos son:

- Colocar/Obtener/Desproteger/Proteger archivos.
- Deshacer proteger.
- Crear una conexión de base de datos.
- Vincular datos dinámicos.
- Obtener una vista previa de Live Data.
- Insertar un servicio Web.
- Eliminar archivos o carpetas remotas.
- Obtener una vista previa en el navegador en un servidor de prueba.
- Guardar un archivo en un servidor remoto.
- Insertar una imagen desde un servidor remoto.
- Abrir un archivo de un servidor remoto.
- Colocar archivos automáticamente al guardar.
- Arrastrar archivos a un sitio remoto.
- Cortar, copiar o pegar archivos en el sitio remoto.
- Actualizar la Vista remota.

## Temas relacionados

- [“Administración de las transferencias de archivos” en la página 160](#)

## Acerca de la ocultación de sitios

La posibilidad de ocultar elementos de un sitio permite excluir carpetas y tipos de archivos al realizar operaciones como Obtener o Colocar. Es posible ocultar carpetas individuales, pero no archivos individuales. Para ocultar archivos, deberá seleccionar un tipo de archivo.

Dreamweaver ocultará todos los archivos de ese tipo. Dreamweaver recordará los valores de cada sitio, de forma que el usuario no tendrá que realizar selecciones cada vez que trabaje con ese sitio.

Por ejemplo, si está trabajando en un sitio grande y no quiere cargar los archivos multimedia todos los días, puede utilizar esta función para ocultar la carpeta multimedia de forma que el sistema excluya los archivos de dicha carpeta de las operaciones realizadas en el sitio.

Es posible ocultar carpetas y tipos de archivos en el sitio remoto o en el sitio local. Se pueden ocultar carpetas y archivos para excluirlos de las siguientes operaciones:

- Colocar, obtener, desproteger y proteger
- Generar informes
- Buscar archivos locales y remotos más recientes
- Operaciones en todo el sitio, como comprobar y cambiar vínculos
- Sincronizar
- Utilización del contenido del panel Activos
- Actualizar plantillas y bibliotecas

NOTA

Dreamweaver sólo excluye las plantillas y los elementos de biblioteca ocultos de las operaciones Obtener y Colocar. Dreamweaver no excluye dichos elementos de las operaciones de proceso por lotes, puesto que podría provocar fallos de sincronización con sus instancias.

### Temas relacionados

- [“Cómo ocultar carpetas y archivos en el sitio” en la página 163](#)

## Acerca de Design Notes

Las Design Notes son notas que el usuario crea para un archivo. Se asocian al archivo que describen, pero se guardan en un archivo aparte. Puede averiguar qué archivos tienen Design Notes adjuntas en el panel Archivos ampliado: aparece un icono de Design Notes en la columna Notas.



Puede utilizar Design Notes para mantener información adicional asociada a los documentos, como los nombres de los archivos de imagen y comentarios sobre el estado del archivo. Por ejemplo, si copia un documento de un sitio en otro, puede añadir Design Notes para advertir que el documento original se encuentra en la otra carpeta del sitio.

También puede emplear Design Notes para realizar el seguimiento de la información confidencial que no puede introducir en un documento por motivos de seguridad, como por ejemplo notas sobre cómo se calculó un determinado precio o se estableció una configuración o qué factores de marketing han intervenido en una decisión de diseño.

Si abre un archivo en Macromedia Fireworks o Macromedia Flash y lo exporta con otro formato, Fireworks y Flash guardarán automáticamente el nombre del archivo original en un archivo de Design Notes. Por ejemplo, si abre myhouse.png en Fireworks y lo exporta como myhouse.gif, Fireworks creará automáticamente un archivo Design Notes llamado myhouse.gif.mno que contendrá el nombre del archivo original como un archivo absoluto

`file: URL. Así, las Design Notes para myhouse.gif podrían contener la línea siguiente:`  
`fw_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.png"`

Una Design Note similar de Flash podría contener la línea siguiente:

`fl_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse fla"`

**NOTA**

Para compartir Design Notes, los usuarios deben definir la misma ruta para la raíz del sitio (por ejemplo, sites/assets/orig).

Cuando importe el gráfico a Dreamweaver, el archivo de Design Notes se copiará automáticamente en el sitio junto con el gráfico. Al seleccionar la imagen en Dreamweaver y editarla usando Fireworks (véase [“Inicio de un editor externo de archivos multimedia” en la página 537](#)), Fireworks abrirá el archivo original para editarlo.

## Temas relacionados

- [“Activación y desactivación de Design Notes para un sitio” en la página 169](#)
- [“Asociación de Design Notes a archivos” en la página 170](#)

## Acerca de los archivos dependientes

Al transferir un documento entre una carpeta local y una carpeta remota mediante el panel Archivos, Dreamweaver le ofrece la oportunidad de transferir los archivos dependientes del documento. Los archivos dependientes son imágenes, hojas de estilo externas y otros archivos a los que se hace referencia en el documento que un navegador carga al cargar el documento.

Dreamweaver también considera los elementos de biblioteca como archivos dependientes. Para más información, consulte [“Elementos de biblioteca” en la página 179](#).

Algunos servidores indican errores al colocar elementos de biblioteca. Sin embargo, puede ocultar estos archivos para impedir que se transfieran. Para instrucciones, consulte [“Cómo ocultar carpetas y archivos en el sitio” en la página 163](#).

#### Temas relacionados

- [“Obtención de archivos de un servidor remoto” en la página 156](#)
- [“Colocación de archivos en un servidor remoto” en la página 158](#)

## Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales

Puede acceder, modificar y guardar archivos y carpetas en los sitios de Dreamweaver, así como archivos y carpetas que no forman parte de un sitio de Dreamweaver. Además de los sitios de Dreamweaver, también puede acceder a un servidor, a una unidad local o a su escritorio.

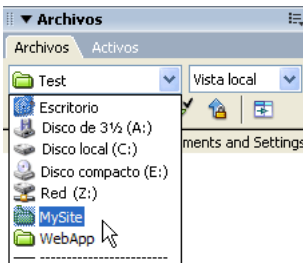
Para poder acceder a un servidor remoto, antes debe configurar Dreamweaver para que funcione con dicho servidor (véase [“Configuración de Dreamweaver para que funcione sin definir un sitio” en la página 120](#)).

NOTA

La mejor manera de administrar los archivos consiste en crear un sitio Dreamweaver (véase [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#)).

#### Para abrir un sitio Dreamweaver existente:

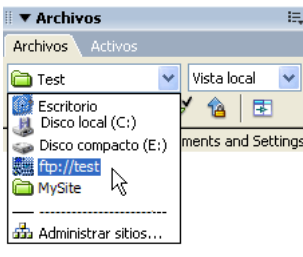
- En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio en el menú emergente (donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual).



Para más información sobre cómo cambiar la vista del sitio (por ejemplo, para ver la carpeta remota), consulte [“Visualización de archivos y carpetas” en la página 122](#). Para información sobre cómo abrir archivos en el sitio, véase [“Utilización de archivos en el panel Archivos” en la página 134](#).

## Para abrir una carpeta de un servidor RDS o un servidor FTP remoto:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), elija un nombre de servidor en el menú emergente (donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual).



NOTA

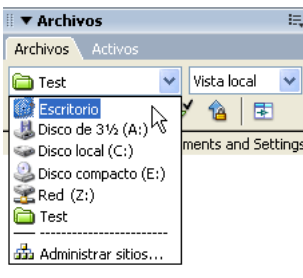
Aparecen los nombres de los servidores con los que Dreamweaver está configurado para funcionar. Si todavía no ha configurado un servidor, véase [“Configuración de Dreamweaver para que funcione sin definir un sitio”](#) en la página 120.

2. Desplácese por los archivos y edítelos de la forma habitual.

Para más información, consulte [“Utilización de archivos en el panel Archivos”](#) en la página 134.

## Para acceder a una unidad local o a su escritorio:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), elija Escritorio, Disco local o Disco compacto en el menú emergente (donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual).



2. Navegue a un archivo y siga uno de estos procedimientos:

- Abrir archivos en Dreamweaver u otras aplicaciones
- Cambiar el nombre de los archivos
- Copiar archivos
- Eliminar archivos
- Arrastrar archivos

Cuando se arrastra un archivo de un sitio de Dreamweaver a otro o a una carpeta no asociada a un sitio de Dreamweaver, Dreamweaver  *copia*  el archivo en la ubicación donde se ha soltado. Si arrastra un archivo dentro del mismo sitio de Dreamweaver, Dreamweaver  *moverá*  el archivo a la ubicación donde lo suelte. Si arrastra un archivo que no forma parte de un sitio de Dreamweaver a una carpeta que no forma parte de un sitio de Dreamweaver, Dreamweaver moverá el archivo a la ubicación donde lo suelte.

NOTA

Para mover un archivo que Dreamweaver copia de forma predeterminada, mantenga presionada la tecla Mayús (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) mientras lo arrastra. Para copiar un archivo que Dreamweaver mueve de forma predeterminada, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o la tecla Opción (Macintosh) mientras lo arrastra.

### Temas relacionados

- [“Administración de archivos y carpetas en el panel Archivos” en la página 132](#)

## Configuración de Dreamweaver para que funcione sin definir un sitio

Dreamweaver permite conectar con un servidor FTP o RDS para poder trabajar en documentos sin tener que crear un sitio de Dreamweaver.

NOTA

Si trabaja con archivos sin crear un sitio de Dreamweaver, no podrá realizar operaciones en todo el sitio, tales como comprobar vínculos. Para configurar un sitio de Dreamweaver, véase [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#).

### Para configurar Dreamweaver de modo que funcione con un servidor desde la ventana de documento:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.

Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.

2. Haga clic en Nuevo y seleccione Servidores FTP y RDS.

Aparecerá el cuadro de diálogo Configurar servidor.

3. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

NOTA

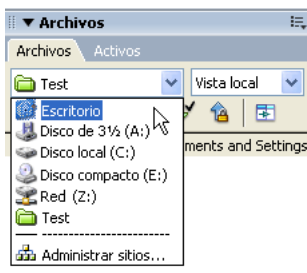
Sólo debe completar este cuadro de diálogo una vez para cada servidor al que quiera conectarse.

4. Haga clic en Aceptar.

En el panel Archivos se muestra el contenido de la carpeta del servidor remoto al que se ha conectado, y el nombre del servidor aparece en el menú emergente de la parte superior del panel.

### Para configurar Dreamweaver de modo que funcione con un servidor mediante el panel Archivos:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), elija Escritorio en el menú emergente (donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual).



2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el nodo Servidores FTP y RDS del panel Archivos y, a continuación, seleccione Añadir servidor FTP o Añadir servidor RDS.



Aparecerá el cuadro de diálogo Configurar servidor.

3. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

|             |   |
|-------------|---|
| <b>NOTA</b> | Sólo debe completar este cuadro de diálogo una vez para cada servidor al que quiera conectarse. |
|-------------|---|

4. Haga clic en Aceptar.

En el panel Archivos se muestra el contenido de la carpeta del servidor remoto al que se ha conectado, y el nombre del servidor aparece en el menú emergente de la parte superior del panel.

|             |   |
|-------------|---|
| <b>NOTA</b> | Si las carpetas son grandes, el panel Archivos puede tardar unos instantes en mostrar la carpeta. |
|-------------|---|

## Temas relacionados

- [“Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales” en la página 118](#)

# Visualización de archivos y carpetas

Puede abrir archivos y carpetas en el panel Archivos, tanto si están asociados a un sitio de Dreamweaver como si no. Al visualizar sitios, archivos o carpetas en el panel Archivos, puede cambiar el tamaño del área de visualización y, para los sitios de Dreamweaver, puede expandir o contraer el panel Archivos.

Para sitios de Dreamweaver, también puede personalizar el panel Archivos cambiando la vista (sitio local o sitio remoto) que aparece de forma predeterminada en el panel contraído. También puede cambiar de vista de contenido en el panel Archivos expandido mediante la opción Mostrar siempre (véase [“Configuración de preferencias para el panel Archivos” en la página 133](#)).

### Para abrir o cerrar el panel Archivos:

- Seleccione Ventana > Archivos.

### Para cambiar el tamaño del área de visualización del panel Archivos expandido:

- En el panel Archivos (Ventana > Archivos) expandido, siga uno de estos procedimientos:
  - Arrastre la barra que separa las dos vistas para aumentar o reducir el área de visualización del panel derecho o izquierdo.
  - Utilice las barras de desplazamiento situadas en la parte inferior del panel Archivos para desplazarse por el contenido de las vistas.
  - En el mapa del sitio, arrastre la flecha situada encima de un archivo para cambiar el espacio entre archivos.

### Para ampliar o contraer el panel Archivos (sólo sitios de Dreamweaver):

- En el panel Archivos (Ventana > Archivos), haga clic en el botón Expandir/contraer situado en la barra de herramientas.



#### NOTA

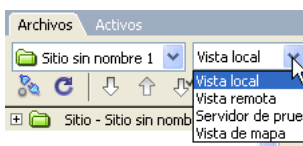
Si hace clic en el botón Expandir/contraer para ampliar el panel mientras se encuentra apilado, el panel se maximiza de modo que no es posible trabajar en la ventana de documento. Para regresar a la ventana de documento, vuelva a hacer clic en el botón Expandir/contraer para contraer el panel. Si hace clic en el botón Expandir/contraer para expandir el panel mientras no se encuentra apilado, todavía puede trabajar en la ventana de documento. Para poder apilar el panel de nuevo, deberá contraerlo primero.

Cuando el panel Archivos se contrae, muestra el contenido del sitio local, el sitio remoto o el servidor de prueba como una lista de archivos. Cuando se expande, muestra el sitio local, además del sitio remoto o el servidor de prueba. El panel Archivos también puede mostrar un mapa visual del sitio local.

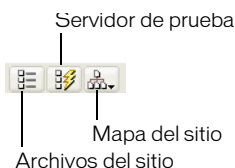
**Para cambiar la vista del sitio en el panel Archivos, siga uno de estos procedimientos (sólo sitios de Dreamweaver):**

- En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), seleccione Vista local, Vista remota, Servidor de prueba o Vista de mapa en el menú emergente de vistas del sitio.

**NOTA** Vista local aparece en el menú emergente de forma predeterminada.



- En el panel Archivos *expandido* (Ventana > Archivos), haga clic en el botón Archivos del sitio (para el sitio remoto), el botón Servidor de prueba o el botón Mapa del sitio, situados en la barra de herramientas.



Si utiliza el botón Mapa del sitio, puede elegir si desea incluir los archivos del sitio con el mapa del sitio o bien ver sólo el mapa del sitio. Para más información, consulte [“Visualización de un mapa del sitio” en la página 138](#).

**NOTA** Para ver un sitio remoto o un servidor de prueba, primero hay que configurar un sitio remoto o un servidor de prueba (véase [“Configuración de una carpeta remota” en la página 95](#) o [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)). Para ver un mapa del sitio, es necesario configurar una página principal (véase [“Visualización de un mapa del sitio” en la página 138](#)).

**Temas relacionados**

- [“Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales” en la página 118](#)
- [“Administración de archivos y carpetas en el panel Archivos” en la página 132](#)

## Personalización de los datos de archivo y carpeta visualizados en el panel Archivos expandido

Al visualizar un sitio de Dreamweaver en el panel Archivos expandido (véase “[Visualización de archivos y carpetas](#)” en la [página 122](#)), Dreamweaver muestra información sobre los archivos y las carpetas en columnas. Por ejemplo, puede ver el tipo de archivo o la fecha en que se modificó un archivo.

Puede personalizar las columnas siguiendo uno de estos procedimientos (algunas operaciones sólo están disponibles para las columnas que ha añadido, no para las predeterminadas):

- Reordenar o realinear columnas
- Añadir nuevas columnas (hasta un máximo de 10)
- Ocultar columnas (excepto la columna de nombre de archivo)
- Designar columnas para compartirlas con todos los usuarios conectados a un sitio
- Eliminar columnas (sólo columnas personalizadas)
- Cambiar el nombre de columnas (sólo columnas personalizadas)
- Asociar con una Design Note (sólo columnas personalizadas)

### Para ordenar por cualquier columna de datos en el panel Archivos:

- Haga clic en el encabezado de la columna que desea ordenar.

SUGERENCIA

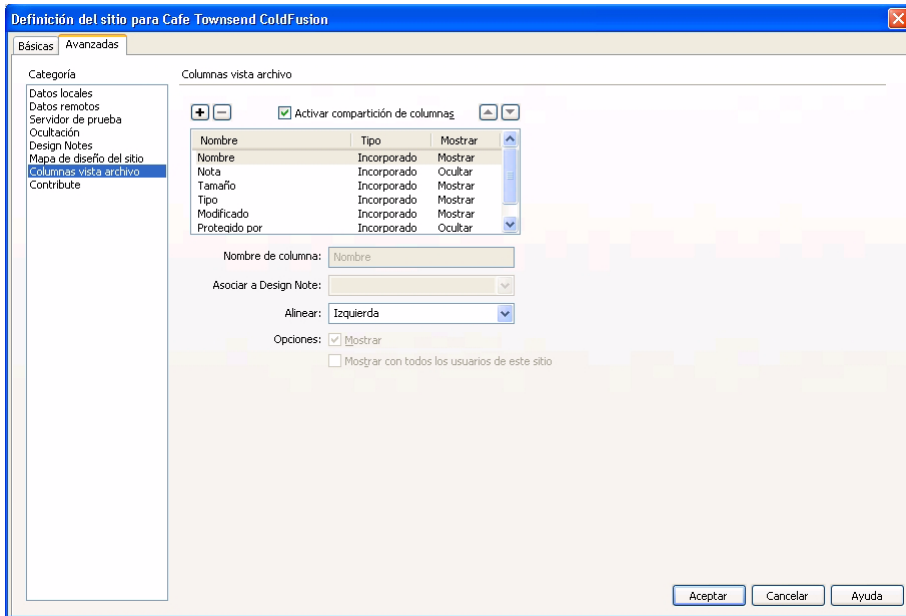
Vuelva a hacer clic en el encabezado para invertir el orden (ascendente o descendente) en que Dreamweaver ordenará la columna.

### Para añadir, eliminar o cambiar columnas de datos:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.  
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
3. Seleccione Columnas vista archivo en la lista de categorías de la izquierda.



Aparece el cuadro de diálogo Definición del sitio con las opciones de Columnas vista archivo.



4. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

5. Haga clic en Aceptar.

## Comparación de archivos para detectar diferencias

Dreamweaver puede utilizar herramientas de comparación para comparar el código de las versiones local y remota del mismo archivo, dos archivos remotos diferentes o dos archivos locales diferentes. La comparación de las versiones local y remota resulta útil si está trabajando con un archivo localmente y sospecha que la copia del archivo existente en el servidor ha sido modificada por otra persona. Sin salir de Dreamweaver, puede ver y combinar los cambios remotos en la versión local antes de colocar el archivo en el servidor.

La comparación de dos archivos locales o dos archivos remotos también es útil si conserva versiones anteriores de los archivos con otro nombre. Si ha olvidado los cambios realizados en un archivo con respecto a la versión anterior, una rápida comparación le permitirá recordarlos. Antes de comenzar, deberá instalar en el sistema una herramienta de comparación de archivos de terceros. Para más información sobre las herramientas de comparación de archivos, consulte el sitio Web de Macromedia [www.macromedia.com/go/dw8\\_compare\\_util\\_es](http://www.macromedia.com/go/dw8_compare_util_es). También debe especificar la herramienta en Dreamweaver cuando lo haya instalado, tal como se describe más adelante en esta sección.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- “Comparación antes de colocar archivos” en la página 129
- “Comparación al sincronizar archivos” en la página 130
- “Especificación de la herramienta de comparación en Dreamweaver” en la página 130

## Comparación de dos archivos

Tras instalar una herramienta de comparación de archivos en el sistema y especificarla en Dreamweaver, podrá realizar las siguientes tareas desde Dreamweaver:

- “Comparación de dos archivos locales” en la página 127
- “Comparación de dos archivos remotos” en la página 127
- “Comparación de un archivo local con un archivo remoto” en la página 128
- “Comparación de un archivo remoto con un archivo local” en la página 128
- “Comparación de un archivo abierto con un archivo remoto” en la página 128

### Temas relacionados

- “Comparación antes de colocar archivos” en la página 129
- “Comparación al sincronizar archivos” en la página 130

## Comparación de dos archivos locales

Puede comparar dos archivos ubicados en cualquier lugar de su equipo.

### Para comparar dos archivos locales:

1. En el panel Archivos, presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en los dos archivos para seleccionarlos.

SUGERENCIA

Para seleccionar archivos situados fuera del sitio definido, seleccione el disco local del menú emergente izquierdo en el panel Archivos y luego seleccione los archivos.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón en los archivos seleccionados y seleccione Comparar archivos locales del menú contextual.

NOTA

Si dispone de un ratón con un solo botón, presione Control mientras hace clic en uno de los archivos seleccionados.

La herramienta de comparación de archivos se iniciará y comparará los dos archivos.

## Comparación de dos archivos remotos

Puede comparar dos archivos ubicados en el servidor remoto. Debe definir un sitio de Dreamweaver con configuración remota antes de realizar esta tarea. Para más información, consulte [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#).

### Para comparar dos archivos remotos:

1. En el panel Archivos, muestre los archivos del servidor remoto seleccionando Vista remota del menú emergente derecho.
2. Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en los dos archivos para seleccionarlos.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón en los archivos seleccionados y seleccione Comparar archivos remotos del menú contextual.

NOTA

Si dispone de un ratón con un solo botón, presione Control mientras hace clic en uno de los archivos seleccionados.

La herramienta de comparación de archivos se iniciará y comparará los dos archivos.

## Comparación de un archivo local con un archivo remoto

Puede comparar un archivo local con un archivo ubicado en el servidor remoto. Para ello, deberá definir primero un sitio de Dreamweaver con configuración remota. Para más información, consulte [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#).

### Para comparar un archivo local con un archivo remoto:

- En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho del ratón en un archivo local y seleccione Comparar con remotos del menú contextual.

NOTA

Si dispone de un ratón con un solo botón, presione Control mientras hace clic en el archivo local.

La herramienta de comparación de archivos se iniciará y comparará los dos archivos.

## Comparación de un archivo remoto con un archivo local

Puede comparar un archivo remoto con un archivo local. Debe definir un sitio de Dreamweaver con configuración remota antes de realizar esta tarea. Para más información, consulte [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#).

### Para comparar un archivo remoto con un archivo local:

1. En el panel Archivos, muestre los archivos del servidor remoto seleccionando Vista remota del menú emergente derecho.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en un archivo del panel y seleccione Comparar con locales del menú contextual.

NOTA

Si dispone de un ratón con un solo botón, presione Control mientras hace clic en el archivo.

## Comparación de un archivo abierto con un archivo remoto

Puede comparar un archivo abierto en Dreamweaver con su correspondiente archivo en el servidor remoto.

### Para comparar un archivo abierto en Dreamweaver con su copia remota:

- En la ventana de documento, seleccione Archivo > Compare with Remote (Comparar con remoto).

La herramienta de comparación de archivos se iniciará y comparará los dos archivos.

SUGERENCIA

También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en la ficha del documento a lo largo de la parte superior de la ventana de documento y seleccionar Compare with Remote (Comparar con remoto) del menú contextual.

## Comparación antes de colocar archivos

Si edita un archivo localmente y luego intenta cargarlo en el servidor remoto, Dreamweaver le notificará si la versión remota del archivo ha cambiado. Dreamweaver le da la oportunidad de comparar los dos archivos antes de cargar el archivo y sobrescribir la versión remota.

Antes de comenzar, deberá instalar una herramienta de comparación de archivos en el sistema y especificarla en Dreamweaver. Para más información, consulte [“Especificación de la herramienta de comparación en Dreamweaver”](#) en la página 130.

### Para comparar archivos al colocar un archivo:

1. Tras editar un archivo de un sitio de Dreamweaver, coloque el archivo (Sitio > Colocar) en el sitio remoto.  
Si la versión remota del archivo ha sido modificada, Dreamweaver se lo notificará y le dará la oportunidad de ver las diferencias.
2. Para ver las diferencias, haga clic en el botón Comparar.  
La herramienta de comparación de archivos se iniciará y comparará los dos archivos.  
Si no ha especificado una herramienta de comparación de archivos, Dreamweaver le pedirá que especifique una.
3. Una vez que haya revisado o combinado los cambios en la herramienta, podrá continuar con la operación de colocación o cancelarla.

### Temas relacionados

- [“Comparación de dos archivos”](#) en la página 126

## Comparación al sincronizar archivos

Puede comparar las versiones locales de los archivos con las versiones remotas cuando sincronice los archivos del sitio con Dreamweaver.

Antes de comenzar, deberá instalar una herramienta de comparación de archivos en el sistema y especificarla en Dreamweaver. Para más información, consulte [“Especificación de la herramienta de comparación en Dreamweaver” en la página 130](#).

### Para comparar archivos durante una sincronización:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en cualquier lugar del panel Archivos y seleccione Sincronizar del menú contextual.

Aparece el cuadro de diálogo Sincronizar archivos.

2. Complete el cuadro de diálogo Sincronizar archivos y haga clic en Vista previa.

Para más información, consulte [“Sincronización de los archivos de los sitios local y remoto” en la página 161](#).

Tras hacer clic en Vista previa, Dreamweaver enumerará los archivos seleccionados y las acciones que realizará durante la sincronización.

3. En la lista, seleccione cada archivo que desee comparar y haga clic en el botón Comparar (el icono con dos páginas pequeñas).

NOTA

El archivo debe estar basado en texto, como, por ejemplo, archivos HTML o de ColdFusion.

Dreamweaver iniciará la herramienta de comparación, que comparará las versiones local y remota de cada uno de los archivos seleccionados.

### Temas relacionados

- [“Comparación de dos archivos” en la página 126](#)
- [“Comparación antes de colocar archivos” en la página 129](#)

## Especificación de la herramienta de comparación en Dreamweaver

Debe instalar una herramienta de comparación de archivos de terceros en el sistema para poder comparar archivos desde Dreamweaver. Para más información sobre las herramientas de comparación de archivos, consulte el sitio Web de Macromedia [www.macromedia.com/go/dw8\\_compare\\_util\\_es](http://www.macromedia.com/go/dw8_compare_util_es).

Una vez instalada la herramienta de comparación de archivos, debe especificarla en Dreamweaver, tal como se describe en esta sección.

### Para especificar una herramienta de comparación de archivos:

1. Instale la herramienta de comparación de archivos en el mismo sistema en el que está instalado Dreamweaver.
2. En Dreamweaver, acceda al cuadro de diálogo Preferencias seleccionando Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, seleccione la categoría Comparación de archivos.
3. En Windows, haga clic en el botón Examinar y seleccione una aplicación que compare archivos.
4. En Macintosh, haga clic en el botón Examinar y seleccione la herramienta o el script que inicia la herramienta de comparación de archivos desde la línea de comandos, no la herramienta de comparación de archivos propiamente dicha.

Las herramientas o los scripts de inicio normalmente están ubicados en la carpeta `usr/bin` de Macintosh. Por ejemplo, si desea utilizar FileMerge, vaya a `usr/bin` y seleccione `opendiff`, que es la herramienta que inicia FileMerge.

En la siguiente tabla se enumeran las herramientas de comparación de archivos más habituales para Macintosh y la ubicación de sus correspondientes herramientas o scripts de inicio en el disco duro:

| Si utiliza   | Seleccione el siguiente archivo |
|--------------|---------------------------------|
| FileMerge    | <code>usr/bin/opendiff</code>   |
| BBEdit       | <code>usr/bin/bbdiff</code>     |
| TextWrangler | <code>usr/bin/twdiff</code>     |

NOTA

La carpeta `usr` normalmente está oculta en el Finder. No obstante, puede acceder a ella con el botón Examinar de Dreamweaver.

### Temas relacionados

- [“Comparación de dos archivos” en la página 126](#)
- [“Comparación antes de colocar archivos” en la página 129](#)
- [“Comparación al sincronizar archivos” en la página 130](#)

# Recuperación de versiones anteriores de archivos (usuarios de Contribute)

Dreamweaver guarda automáticamente varias versiones de un documento si se activa la compatibilidad con Contribute. Para activar la compatibilidad con Contribute, consulte [“Preparación de un sitio para su uso con Contribute” en la página 210](#).

NOTA

Contribute debe estar instalado en la misma máquina que Dreamweaver.

La recuperación de versiones anteriores de archivos también debe estar activada en la configuración administrativa de Contribute. Para más información, consulte *Administración de Contribute*.

## Para recuperar una versión anterior de un archivo:

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en un archivo del panel Archivos.
2. Seleccione Restaurar página.  
Si existe una versión anterior de la página que se va a restaurar, aparece el cuadro de diálogo correspondiente.
3. Seleccione la versión de la página que desea recuperar y haga clic en Restaurar.

## Temas relacionados

- [“Eliminación, traslado y cambio de nombre de un archivo remoto de un sitio de Contribute” en la página 213](#)

# Administración de archivos y carpetas en el panel Archivos

Puede organizar y administrar los archivos y carpetas de su sitio tanto si forman parte de un sitio de Dreamweaver como si se encuentran en un servidor al que se ha conectado o en la unidad local o el escritorio.

NOTA

En versiones anteriores de Dreamweaver, el panel Archivos se denominaba panel Sitio.



## Temas relacionados

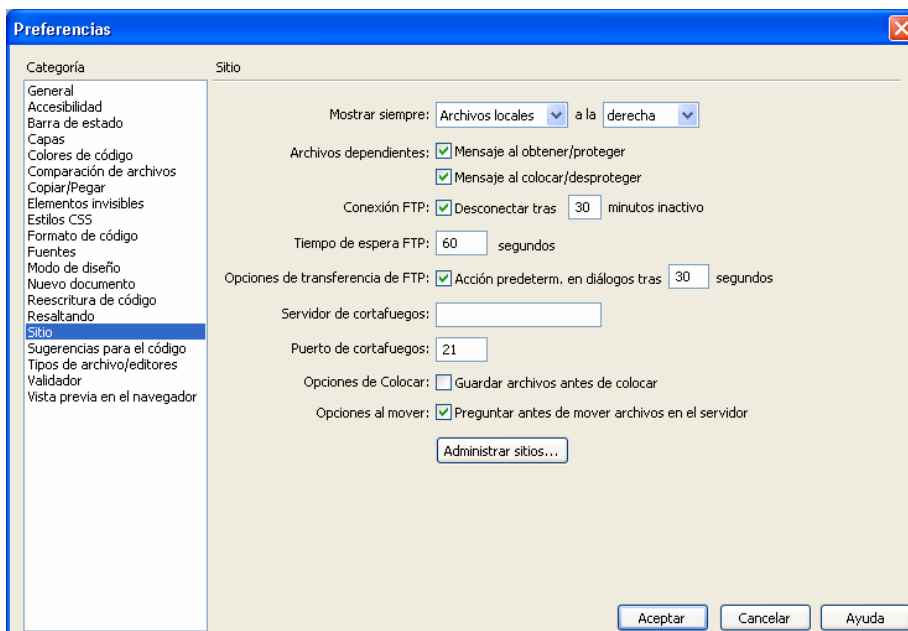
- “Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales” en la página 118
- “Visualización de archivos y carpetas” en la página 122

## Configuración de preferencias para el panel Archivos

Puede seleccionar preferencias para controlar las funciones de transferencia de archivos en el panel Archivos.

### Para editar las preferencias del panel Archivos:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).  
Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione Sitio en la lista de categorías que aparece en la parte izquierda.  
Aparecen las opciones de preferencias del sitio.



3. Realice los cambios apropiados en las opciones.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

4. Haga clic en Aceptar.

SUGERENCIA

Puede definir si los archivos se transfieren como archivos de tipo ASCII (texto) o binarios; para ello, debe personalizar el archivo FTPExtensionMap.txt en la carpeta Dreamweaver/Configuration (en Macintosh, FTPExtensionMapMac.txt). Para más información, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

## Utilización de archivos en el panel Archivos

Puede abrir archivos o cambiarles el nombre, puede añadir, mover o eliminar archivos, o puede actualizar el panel Archivos tras realizar los cambios.

Para los sitios de Dreamweaver, también se puede determinar qué archivos (del sitio local o remoto) se han actualizado desde la última vez que se transfirieron. Para información sobre la sincronización del sitio local con el remoto, véase [“Sincronización de los archivos de los sitios local y remoto” en la página 161](#).

### Para abrir un archivo:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio, un servidor o una unidad en el menú emergente (donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual).
2. Localice y seleccione el archivo que desea abrir.
3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga doble clic en el icono del archivo.
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el icono del archivo y elija Abrir.

Dreamweaver abre el archivo en la ventana de documento.

### Para crear un nuevo archivo o carpeta:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un archivo o una carpeta.  
Dreamweaver creará el archivo o carpeta dentro de la carpeta seleccionada, o en la misma carpeta que el archivo seleccionado.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Nuevo archivo o Nueva carpeta.
3. Introduzca un nombre para el nuevo archivo o carpeta.
4. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

### **Para eliminar un archivo o una carpeta:**

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione el archivo o la carpeta que desea eliminar.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Eliminar.

### **Para cambiar el nombre de un archivo o de una carpeta:**

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione el archivo o carpeta cuyo nombre desee cambiar.
2. Siga uno de estos procedimientos para activar el nombre del archivo o carpeta:
  - Haga clic en el nombre del archivo, haga una pausa y vuelva a hacer clic en el nombre.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el icono del archivo y luego seleccione Cambiar nombre.
3. Escriba el nuevo nombre encima del anterior.
4. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

### **Para mover un archivo o una carpeta:**

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione el archivo o la carpeta que desea mover.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Copie el archivo o carpeta y péguelo en una nueva ubicación.
  - Arrastre el archivo o carpeta a una nueva ubicación.
3. Actualice el panel Archivos para ver el archivo o carpeta en su nueva ubicación.

### **Para actualizar el panel Archivos, siga uno de estos procedimientos:**

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cualquier archivo o carpeta y luego seleccione Actualizar.
- (Sólo sitios de Dreamweaver: haga clic en el botón Actualizar en la barra de herramientas del panel Archivos (con esta opción se actualizan ambos paneles).

**NOTA**

Dreamweaver actualiza de forma automática el panel Archivos cuando se realizan cambios en otra aplicación y luego se regresa a Dreamweaver.

## Temas relacionados

- “Visualización de archivos y carpetas” en la página 122
- “Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales” en la página 118
- “Configuración de preferencias para el panel Archivos” en la página 133

## Búsqueda de archivos en el sitio de Dreamweaver

Dreamweaver permite buscar archivos seleccionados, abiertos, protegidos o modificados recientemente en el sitio. También pueden buscarse los archivos más recientes en el sitio local o remoto.

### Para buscar un archivo abierto en el sitio:

1. Abra el archivo en la ventana de documento.
2. Seleccione Sitio > Localizar en sitio.

Dreamweaver selecciona el archivo en el panel Archivos.

NOTA

Si el archivo abierto en la ventana de documento no forma parte del sitio actual del panel Archivos, Dreamweaver intenta determinar a cuál de los sitios de Dreamweaver pertenece el archivo; si el archivo actual pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abrirá ese sitio en el panel Archivos y resalta el archivo.

### Para localizar y seleccionar archivos protegidos en un sitio de Dreamweaver:

- En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Edición > Seleccionar archivos protegidos.



Dreamweaver selecciona los archivos en el panel Archivos.

### Para buscar un archivo seleccionado en el sitio local o remoto:

1. Seleccione el archivo en la vista local o remota del panel Archivos (Ventana > Archivos).
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Localizar en sitio local o Localizar en sitio remoto (según dónde seleccionó el archivo).

Dreamweaver selecciona el archivo en el panel Archivos.

### **Para localizar y seleccionar archivos con versiones más recientes en el sitio local que en el remoto:**

- En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Edición > Seleccionar local más reciente.

Dreamweaver selecciona los archivos en el panel Archivos.

### **Para localizar y seleccionar archivos con versiones más recientes en el sitio remoto que en el local:**

- En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Edición > Seleccionar remoto más reciente.

Dreamweaver selecciona los archivos en el panel Archivos.

### **Para buscar los archivos modificados recientemente en el sitio:**

1. En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Edición > Seleccionar modificados recientemente.

Aparece el cuadro de diálogo Seleccionar modificados recientemente.

2. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar para guardar la configuración.

Dreamweaver selecciona los archivos que han sido modificados dentro del intervalo de tiempo seleccionado en el panel Archivos.

### **Temas relacionados**

- [“Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales” en la página 118](#)
- [“Visualización de archivos y carpetas” en la página 122](#)
- [“Utilización de archivos en el panel Archivos” en la página 134](#)

## **Utilización de un mapa visual del sitio**

Puede visualizar una carpeta local para un sitio de Dreamweaver en forma de mapa visual de iconos vinculados, denominado *mapa del sitio*. Utilice el mapa del sitio para añadir nuevos archivos a un sitio de Dreamweaver, o para añadir, modificar o eliminar vínculos.

El mapa del sitio muestra dos niveles de la estructura del sitio, empezando por la página principal. Muestra las páginas en forma de iconos y visualiza los vínculos en el orden en que se encuentran en el código fuente.

El mapa del sitio resulta idóneo para establecer la estructura de un sitio. Puede configurar rápidamente la estructura completa del sitio y, seguidamente, obtener una imagen gráfica del mapa del sitio.

NOTA

El mapa del sitio sólo se aplica a los sitios locales. Para crear un mapa de un sitio remoto, copie el contenido del sitio remoto en una carpeta del disco local y utilice el comando Administrar sitios para definir el sitio como sitio local (véase [“Configuración de una carpeta local” en la página 93](#)).

### Temas relacionados

- [“Establecimiento de vínculos con documentos utilizando el mapa del sitio” en la página 486](#)

## Visualización de un mapa del sitio

Para poder ver el mapa del sitio, debe definir una *página principal*. La página principal puede ser cualquier página del sitio. No es necesario que sea la página inicial. En este caso, la página principal del sitio es simplemente el punto de partida del mapa.

### Para definir una página principal para el sitio:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), elija un sitio en el menú emergente donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo que desea convertir en página principal y luego elija Establecer como página principal.

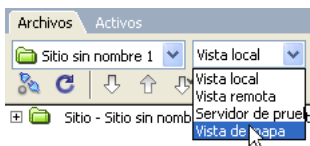
NOTA

También puede establecer la página principal mediante las opciones de Mapa de diseño del sitio en el cuadro de diálogo Definición del sitio (véase [“Modificación del diseño del mapa del sitio” en la página 140](#)).

## Para ver un mapa del sitio:

1. Para visualizar el mapa del sitio, en el panel Archivos (Ventana > Archivos), siga uno de estos procedimientos:

- En el panel Archivos *contraído*, seleccione Vista de mapa en el menú emergente de vistas del sitio.



- En el panel Archivos *expandido*, haga clic en el botón Mapa del sitio de la barra de herramientas y seleccione Sólo mapa o Mapa y archivos.

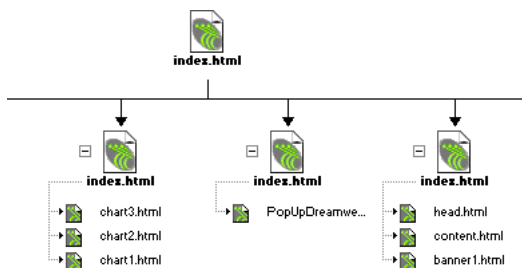


Seleccione Sólo mapa para ver el mapa del sitio sin la estructura de archivos local, o Mapa y archivos para verlo con la estructura de archivos local.

**NOTA**

Si no ha definido una página principal o si Dreamweaver no puede encontrar una página index.html o index.htm en el sitio actual para utilizarla como página principal, Dreamweaver le solicitará que seleccione una.

El panel Archivos muestra el mapa del sitio con dos niveles de estructura.



**NOTA**

De forma predeterminada, el mapa del sitio no muestra los archivos ocultos y dependientes. Para más información, consulte [“Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio” en la página 144.](#)

2. Haga clic en los signos más (+) y menos (-) situados junto al nombre de archivo para mostrar u ocultar las páginas vinculadas por debajo del segundo nivel.

3. Los distintos colores que aparecen en el mapa del sitio indican lo siguiente:
  - El texto en rojo indica que se trata de un vínculo roto.
  - El texto en azul y marcado con un icono de globo terráqueo indica que se trata de un archivo de otro sitio o un vínculo especial (como un vínculo de correo electrónico o de script).
  - Una marca de verificación verde indica que se trata de un archivo protegido por usted.
  - Una marca de verificación roja indica que se trata de un archivo protegido por otro usuario.
  - Un icono de candado indica que se trata de un archivo de sólo lectura (Windows) o bloqueado (Macintosh).

#### Temas relacionados

- [“Manipulación de páginas en el mapa del sitio” en la página 142](#)
- [“Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio” en la página 144](#)
- [“Visualización del sitio desde una rama” en la página 146](#)

## Modificación del diseño del mapa del sitio

Utilice las opciones de Mapa de diseño del sitio para personalizar el aspecto del mapa del sitio. Puede cambiar la página principal, el número de columnas mostradas, si las etiquetas de los iconos deben mostrar el nombre del archivo o el título de página y si deben mostrarse los archivos ocultos y dependientes.

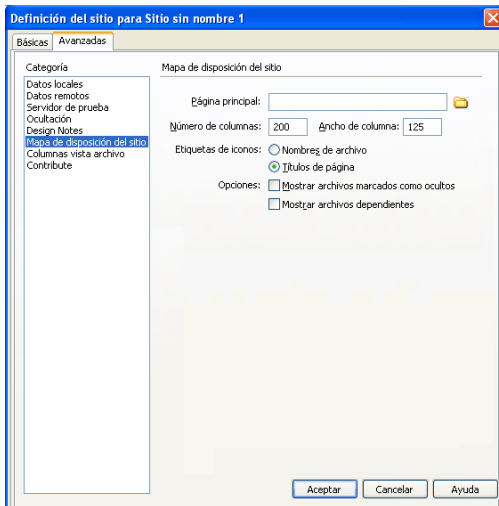
#### Para modificar el mapa de diseño del sitio:

1. Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Definición del sitio:
  - Seleccione Sitio > Administrar sitios.
  - En el panel Archivos, seleccione Administrar sitios en el menú emergente donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual.Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Haga clic en Editar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.



3. Seleccione Mapa de diseño del sitio en la lista Categoría de la izquierda.

El cuadro de diálogo Definición del sitio muestra las opciones de Mapa de diseño del sitio.



4. Realice los cambios necesarios.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

5. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio.
6. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios, si se encuentra abierto.

## Temas relacionados

- [“Visualización de un mapa del sitio” en la página 138](#)
- [“Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio” en la página 144](#)
- [“Almacenamiento del mapa del sitio” en la página 147](#)

## Manipulación de páginas en el mapa del sitio

Al trabajar en el mapa del sitio, puede seleccionar páginas, abrir una página para editarla, añadir nuevas páginas al sitio, crear vínculos entre archivos y cambiar títulos de página.

### Para seleccionar varias páginas en el mapa del sitio, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic mientras presiona la tecla Mayús para seleccionar un rango de páginas contiguas.
- Comenzando desde un lugar vacío de la vista, arrastre el puntero alrededor de un grupo de archivos para seleccionarlos.
- Haga clic mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) para seleccionar páginas que no son contiguas.

### Para abrir una página en el mapa del sitio para su edición, siga uno de estos procedimientos:

- Haga doble clic en el archivo.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo y seleccione Abrir.

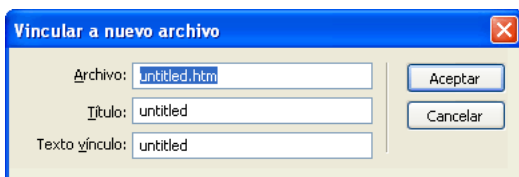
### Para añadir un archivo existente al sitio, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre un archivo desde el Explorador de Windows o el Finder de Macintosh y colóquelo sobre un archivo en el mapa del sitio. La página se añade al sitio y se crea un vínculo entre ella y el archivo sobre el cual la ha colocado.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo del mapa del sitio, seleccione Vincular a archivo existente y localice el archivo.

### Para crear un nuevo archivo y añadir un vínculo al mapa del sitio:

1. Seleccione un archivo en el mapa del sitio.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Vincular a nuevo archivo.

Aparece el cuadro de diálogo Vincular a nuevo archivo.



3. Introduzca un nombre, un título y texto para el vínculo.

4. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver guarda el archivo en la misma carpeta que el archivo seleccionado. Si añade un archivo a una rama oculta, el nuevo archivo también se oculta (véase “[Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio](#)” en la página 144).

### Para modificar el título de una página en el mapa del sitio:

1. Asegúrese de que se muestran los títulos de las páginas. Para ello, haga clic en el menú Opciones de la esquina superior derecha del panel Archivos *contraído* y seleccione > Ver > Mostrar títulos de páginas.



2. Seleccione un archivo en el mapa del sitio y siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el título. Cuando se pueda editar el título, introduzca el que desee.
  - Haga clic en el menú Opciones de la esquina superior derecha y seleccione Archivo > Cambiar nombre.
3. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) después de introducir el nuevo nombre.

NOTA

Al trabajar en el panel Archivos, Dreamweaver actualiza automáticamente todos los vínculos con archivos cuyos nombres han cambiado.

### Para cambiar la página principal en el mapa del sitio, siga uno de estos procedimientos:

- En la vista local del panel Archivos, seleccione un archivo; haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Establecer como página principal.
- En el panel Archivos, seleccione Administrar sitios en el menú emergente donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual y, a continuación, haga clic en Editar. Seleccione Mapa de diseño del sitio en la lista de categorías del cuadro de diálogo Definición del sitio. Localice una nueva página principal y haga clic en Aceptar.

### Para actualizar la visualización del mapa del sitio después de realizar cambios:

1. Haga clic en cualquier lugar del mapa del sitio para anular la selección de archivos.
2. Haga clic en el botón Actualizar de la barra de herramientas del panel Archivos.

### Temas relacionados

- “[Visualización de un mapa del sitio](#)” en la página 138
- “[Modificación del diseño del mapa del sitio](#)” en la página 140
- “[Almacenamiento del mapa del sitio](#)” en la página 147

## Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio

Puede modificar el diseño del mapa del sitio para mostrar u ocultar los archivos ocultos y dependientes. Esto le será de utilidad cuando desee destacar temas o contenido clave y relegar a un segundo plano otros materiales menos importantes.

Para ocultar un archivo utilizando el mapa del sitio, primero deberá marcar el archivo como oculto. Cuando se oculta un archivo, también se ocultan sus vínculos. Al mostrar un archivo marcado como oculto, el icono y sus vínculos se encontrarán visibles en el mapa del sitio, aunque los nombres aparecerán en cursiva.

NOTA

De forma predeterminada, los archivos dependientes están ocultos.

### Para marcar archivos como ocultos en el mapa del sitio:

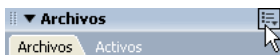
1. En el mapa del sitio, seleccione uno o varios archivos.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Mostrar/ocultar vínculo.

### Para eliminar la marca de los archivos marcados como ocultos en el mapa del sitio:

1. En el mapa del sitio, seleccione uno o varios archivos.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el mapa del sitio y seleccione Mostrar/ocultar vínculo.
  - En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha y luego seleccione Ver > Mostrar archivos marcados como ocultos.
  - En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha y luego seleccione Ver > Mostrar/ocultar vínculo.

### Para mostrar u ocultar archivos marcados como ocultos en el mapa del sitio:

1. En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha.



2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Ver > Mostrar archivos marcados como ocultos.
  - Seleccione Ver > Diseño para abrir el cuadro de diálogo Definición del sitio, y a continuación seleccione la opción Mostrar archivos marcados como ocultos.

### Para mostrar los archivos dependientes en el mapa del sitio:

1. En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Ver > Mostrar archivos dependientes.
  - Seleccione Ver > Diseño para abrir el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, seleccione la opción Mostrar archivos dependientes.

### Temas relacionados

- [“Visualización de un mapa del sitio” en la página 138](#)
- [“Modificación del diseño del mapa del sitio” en la página 140](#)
- [“Manipulación de páginas en el mapa del sitio” en la página 142](#)
- [“Almacenamiento del mapa del sitio” en la página 147](#)

## Visualización del sitio desde una rama

Puede ver los detalles de una sección específica de un sitio convirtiendo una rama en el centro del mapa del sitio.

### Para ver otra rama en el mapa del sitio:

1. Seleccione la página que desea visualizar.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el mapa del sitio y luego seleccione Ver como raíz.
  - En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha y luego seleccione Ver > Ver como raíz.



El mapa del sitio se vuelve a trazar en la ventana como si la página especificada fuera la raíz del sitio. El cuadro de texto Exploración del sitio, situado encima del mapa del sitio, muestra la ruta desde la página principal hasta la página especificada. Para seleccionar cualquier elemento de la ruta para ver el mapa del sitio desde dicho nivel, haga clic una vez.

### Para ampliar y contraer ramas en el mapa del sitio:

- Haga clic en el botón de signo más (+) o menos (-) de la rama.

### Temas relacionados

- [“Visualización de un mapa del sitio” en la página 138](#)
- [“Modificación del diseño del mapa del sitio” en la página 140](#)
- [“Manipulación de páginas en el mapa del sitio” en la página 142](#)

## Almacenamiento del mapa del sitio

Puede guardar el mapa del sitio con formato de imagen para verlo (o imprimirlo) desde un editor de imágenes.

### Para crear un archivo de imagen basado en el mapa del sitio actual:

1. En el panel Archivos *contraído* (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha y seleccione Archivo > Guardar mapa del sitio.



Aparece el cuadro de diálogo Guardar mapa del sitio.

2. Escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre de archivo.
3. En el menú emergente Tipo de archivo, seleccione .bmp o .png.
4. Elija la ubicación donde desea guardar el archivo e introduzca un nombre para la imagen.
5. Haga clic en Guardar.

### Temas relacionados

- [“Visualización de un mapa del sitio” en la página 138](#)
- [“Modificación del diseño del mapa del sitio” en la página 140](#)
- [“Manipulación de páginas en el mapa del sitio” en la página 142](#)

## Importación y exportación de sitios

Puede exportar un sitio como un archivo XML que contiene la configuración del sitio e importarlo en Dreamweaver posteriormente. Así, podrá mover sitios entre sistemas y versiones diferentes del producto y compartir la configuración con otros usuarios.

### SUGERENCIA

Resulta conveniente exportar los sitios con regularidad de modo que disponga de una copia de seguridad por si ocurre algún problema con el sitio.

### **Para exportar sitios:**

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.  
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Seleccione uno o varios sitios para exportarlos y luego haga clic en el botón Exportar.  
Para seleccionar más de un sitio, presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en cada sitio. Para seleccionar un rango de sitios, presione Mayús mientras hace clic en el primer sitio y en el último sitio del rango.
3. Por cada sitio que desee exportar, vaya a la ubicación en la que desea guardar el sitio y haga clic en Guardar.  
Si exporta un sitio que especifica un nombre de usuario y una contraseña para un servidor remoto, Dreamweaver le preguntará si desea realizar una copia de seguridad de la configuración o si desea compartir la configuración con otros usuarios. Si desea compartir la configuración con otros usuarios, seleccione la segunda opción y haga clic en Aceptar. Dreamweaver no guarda la información que no funciona con otros usuarios, como la información de inicio de sesión en el servidor remoto y las rutas locales.  
Dreamweaver guarda cada sitio como un archivo XML, con la extensión de archivo .ste, en la ubicación especificada.
4. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

### **Para importar sitios:**

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.  
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Haga clic en el botón Importar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Importar sitio.
3. Vaya hasta el sitio o los sitios que desee importar y selecciónelos (definidos mediante archivos con la extensión de archivo .ste).  
Para seleccionar varios sitios, presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en cada uno de los archivos .ste. Para seleccionar un rango de sitios, presione Mayús mientras hace clic en el primer archivo y en el último archivo del rango.
4. Haga clic en Abrir para iniciar la importación de sitios.  
Una vez que Dreamweaver importe los sitios, los nombres de los sitios aparecerán en el cuadro de diálogo Administrar sitios.
5. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.



# Eliminación de un sitio de Dreamweaver de la lista de sitios

Si no desea seguir trabajando con un sitio en Dreamweaver, puede quitarlo de la lista de sitios. Los archivos del sitio no se eliminan.

**NOTA**

Cuando se quita un sitio de la lista, toda su información de configuración se pierde de forma permanente.

## Para quitar un sitio de la lista de sitios:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.  
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Seleccione el nombre de un sitio.
3. Haga clic en Quitar.  
Aparece un cuadro de diálogo pidiendo confirmación.
4. Haga clic en Sí para quitar el sitio de la lista o en No para dejar su nombre en la lista.  
Si selecciona Sí, el nombre del sitio desaparecerá de la lista.
5. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

## Desprotección y protección de archivos

Si trabaja en un entorno de colaboración, puede utilizar el sistema de protección/desprotección para proteger y desproteger archivos de servidores locales y remotos.

Si es usted la única persona que trabaja en el servidor remoto, puede utilizar los comandos Obtener y Colocar para transferir los archivos sin desprotegerlos ni protegerlos (véase [“Obtención y colocación de archivos en el servidor” en la página 156](#)).

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- [“Configuración del sistema de desprotección/protección” en la página 150](#)
- [“Utilización de WebDAV para desproteger y proteger archivos” en la página 151](#)
- [“Desprotección y protección de archivos en una carpeta remota” en la página 153](#)
- [“Cómo deshacer la protección de un archivo” en la página 155](#)

### Temas relacionados

- [“Acerca del sistema de desprotección/protección” en la página 114](#)

## Configuración del sistema de desprotección/protección

Antes de utilizar el sistema de desprotección/protección, deberá asociar el sitio local a un servidor remoto (véase “[Configuración de una carpeta remota](#)” en la página 95).

### Para configurar el sistema de desprotección/protección:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.

Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.

2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

3. Seleccione Datos remotos en la lista de categorías de la izquierda.

El cuadro de diálogo Definición del sitio muestra las opciones de Datos remotos. La sección Desproteger/proteger aparece en la parte inferior del cuadro de diálogo.

4. Seleccione la opción Permitir desproteger y proteger archivo.

Aparecerán opciones adicionales.

Definición del sitio para Café Townsend ColdFusion

Básicas Avanzadas

Categoría

- Datos locales
- Datos remotos**
- Servidor de prueba
- Ocultación
- Design Notes
- Mapa de diseño del sitio
- Columnas vista archivo
- Contribute

Datos remotos

Acceso: FTP

Servidor FTP: C:\CFusionMX7\wwwroot\mysampleapps

Directorio del Servidor:

Usuario: Prueba

Contraseña: guardar

Utilizar FTP pasivo

Utilizar cortafuegos Configuración de cortafuegos...

Utilizar FTP seguro (SFTP)

Compatibilidad de servidores...

Mantener información de sincronización

Cargar archivos en el servidor automáticamente al guardar

Permitir desproteger y proteger archivo

Proteger archivos al abrir

Nombre de protección:

Dirección de correo-e:

Aceptar Cancelar Ayuda

NOTA

Si no aparecen las opciones de Desproteger/proteger, no ha configurado el servidor remoto (véase “[Configuración de una carpeta remota](#)” en la página 95).

5. Complete la sección Desproteger/proteger.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
6. Haga clic en Aceptar.

#### Temas relacionados

- [“Acerca del sistema de desprotección/protección” en la página 114](#)
- [“Desprotección y protección de archivos en una carpeta remota” en la página 153](#)
- [“Cómo deshacer la protección de un archivo” en la página 155](#)

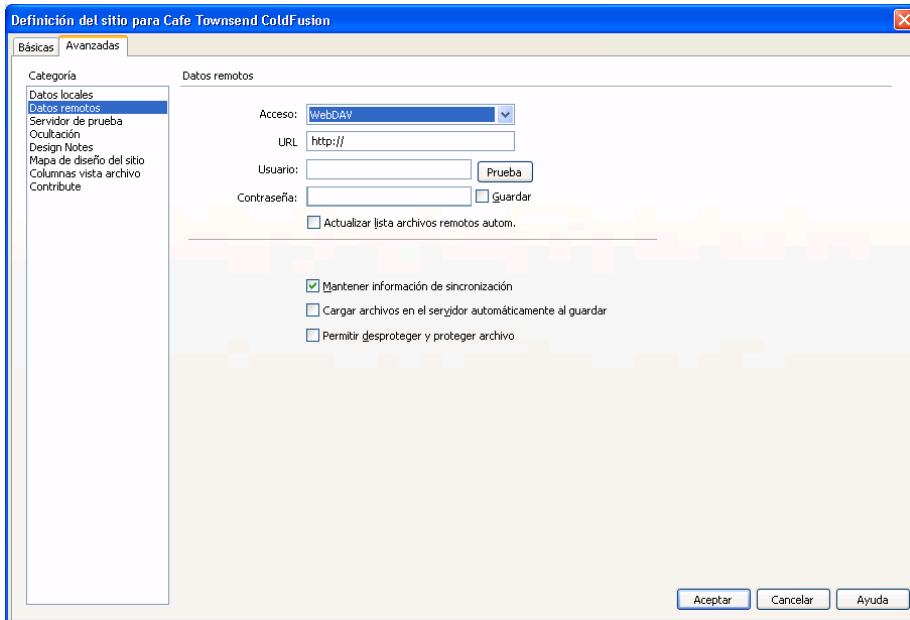
## Utilización de WebDAV para desproteger y proteger archivos

Dreamweaver puede conectar con un servidor que utilice WebDAV (Creación y control de versiones distribuido basado en la Web, Web-based Distributed Authoring and Versioning), un conjunto de extensiones del protocolo HTTP que permite a los usuarios colaborar en la edición y administración de archivos en servidores Web remotos. Para más información, consulte [www.webdav.org](http://www.webdav.org).

#### **Para establecer el acceso a WebDAV en Dreamweaver:**

1. Si aún no lo ha hecho, defina un sitio de Dreamweaver que especifique la carpeta local que debe utilizarse para almacenar los archivos del proyecto.  
Para más información, consulte [“Configuración de una carpeta local” en la página 93](#).
2. Seleccione Sitio > Administrar sitios y luego haga doble clic en el sitio deseado en la lista.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
3. Si está seleccionada la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.

- Haga clic en la categoría Datos remotos y luego seleccione WebDAV del menú emergente Acceso.



- Especifique cómo debe conectar Dreamweaver con el servidor WebDAV. Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
- Seleccione la opción Permitir desproteger y proteger archivo e introduzca la siguiente información:
  - En el cuadro de texto Nombre de protección, introduzca un nombre que le identifique ante los demás miembros del equipo.
  - En el cuadro de texto Dirección de correo electrónico, introduzca su dirección de correo electrónico.

El nombre y las direcciones de correo electrónico se utilizan para identificar al propietario en el servidor WebDAV y aparece en el panel Archivos como información de contacto.

- Haga clic en Aceptar. Dreamweaver configura el sitio para acceso WebDAV.

### Para desproteger y proteger archivos utilizando WebDAV:

- Utilice los métodos de desprotección y protección estándar descritos en la siguiente sección.

Al utilizar el comando Desproteger o Proteger en cualquier archivo de un sitio, Dreamweaver transfiere el archivo empleando WebDAV.

## Desprotección y protección de archivos en una carpeta remota

Tras configurar el sistema de protección/desprotección (véase [“Configuración del sistema de desprotección/protección” en la página 150](#)), puede proteger y desproteger archivos de un servidor remoto mediante el panel Archivos o desde la ventana de documento.

### Para proteger archivos mediante el panel Archivos:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione los archivos que desea proteger en el servidor remoto.

NOTA

Puede seleccionar los archivos en la vista local o remota, pero no en el servidor de prueba.

Una marca de verificación roja indica que otro miembro del equipo tiene protegido el archivo, mientras que un símbolo de candado indica que el archivo es de sólo lectura (Windows) o bloqueado (Macintosh).

2. Siga uno de estos procedimientos para proteger los archivos:
  - Haga clic en el botón Proteger de la barra de herramientas del panel Archivos.
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) y elija Proteger en el menú contextual.

Aparece el cuadro de diálogo Archivos dependientes.

3. Haga clic en Sí para descargar los archivos dependientes junto con los archivos seleccionados, o en No si prefiere no descargar dichos archivos.

NOTA

Suele resultar conveniente descargar archivos dependientes cuando se protege un archivo nuevo, pero si las últimas versiones de los archivos dependientes ya se encuentran en el disco local no hay necesidad de volver a descargarlos.

Aparece una marca de verificación verde junto al icono del archivo local para indicar que lo ha protegido usted.

## Para desproteger archivos mediante el panel Archivos:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione archivos protegidos o nuevos.

NOTA

Puede seleccionar los archivos en la vista local o remota, pero no en el servidor de prueba.

2. Siga uno de estos procedimientos para desproteger los archivos:
  - Haga clic en el botón Desproteger de la barra de herramientas del panel Archivos.
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) y elija Desproteger en el menú contextual.Aparece el cuadro de diálogo Archivos dependientes.
3. Haga clic en Sí para descargar los archivos dependientes junto con los archivos seleccionados, o en No si prefiere no descargar dichos archivos.

NOTA

Suele resultar conveniente cargar archivos dependientes cuando se desprotege un archivo nuevo, pero si las últimas versiones de los archivos dependientes ya se encuentran en el servidor remoto no hay necesidad de volver a cargarlos.

El símbolo de candado junto al icono del archivo local indica que el archivo ha pasado a ser de sólo lectura.

## Para proteger o desproteger un archivo abierto desde la ventana de documento:

1. Asegúrese de que el archivo que desea desproteger o proteger esté activo en la ventana de documento.

NOTA

Sólo es posible desproteger un archivo abierto a la vez.

2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Elija Sitio > Desproteger o Sitio > Proteger.
  - Haga clic en el icono Administración de archivos en la barra de herramientas de la ventana de documento y, a continuación, elija Desproteger o Proteger en el menú emergente.

NOTA

Si el archivo actual no forma parte del sitio actual del panel Archivos, Dreamweaver intentará determinar a qué sitio definido localmente pertenece el archivo actual. Si el archivo actual pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abre ese sitio y realiza la operación de desprotección o protección.

Si protege el archivo activo, la nueva versión protegida sobrescribirá la versión del archivo abierta actualmente. Si desprotege el archivo activo, es posible que éste se guarde automáticamente antes de desprotegerse. Dependerá de las opciones que haya configurado (véase [“Configuración de preferencias para el panel Archivos” en la página 133](#)).

#### Temas relacionados

- [“Acerca del sistema de desprotección/protección” en la página 114](#)
- [“Configuración del sistema de desprotección/protección” en la página 150](#)

## Cómo deshacer la protección de un archivo

Si protege un archivo y luego decide no editarlo (o descartar los cambios efectuados), puede deshacer la operación de protección para que el archivo recupere su estado original.

#### **Para deshacer la protección de un archivo, siga uno de estos procedimientos:**

- Abra el archivo en la ventana de documento y seleccione Sitio > deshacer proteger.
- En el panel Archivos (Ventana > Archivos), haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control y haga clic (Macintosh) y seleccione deshacer proteger.

La copia local del archivo se convertirá en copia de sólo lectura y se perderán los cambios realizados.

#### Temas relacionados

- [“Acerca del sistema de desprotección/protección” en la página 114](#)
- [“Configuración del sistema de desprotección/protección” en la página 150](#)
- [“Desprotección y protección de archivos en una carpeta remota” en la página 153](#)

# Obtención y colocación de archivos en el servidor

Si trabaja en colaboración con otros usuarios, utilice el sistema de desprotección/protección para transferir archivos entre los sitios local y remoto (véase [“Desprotección y protección de archivos” en la página 149](#)). Sin embargo, si es la única persona que trabaja en el sitio remoto, puede utilizar los comandos Obtener y Colocar para transferir los archivos sin desprotegerlos ni protegerlos.

## Obtención de archivos de un servidor remoto

Utilice el comando Obtener para copiar archivos del sitio remoto a su sitio local. Puede utilizar el panel Archivos o la ventana de documento para obtener los archivos.

Dreamweaver crea un registro de la actividad de los archivos durante la transferencia. Para visualizar o guardar este registro, consulte [“Administración de las transferencias de archivos” en la página 160](#).

Dreamweaver también registra toda la actividad de transferencia de archivos mediante FTP. Si se produce un error mientras transfiere un archivo con FTP, el registro de FTP del sitio podrá ayudarle a determinar el problema.

### Para obtener archivos de un servidor remoto mediante el panel Archivos:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione los archivos que desea descargar. Generalmente estos archivos se seleccionan en la vista remota, pero puede seleccionar los archivos correspondientes en la vista local si lo prefiere. Si está activa la vista remota, Dreamweaver copia los archivos seleccionados en el sitio local. Si, por el contrario, se encuentra activa la vista local, Dreamweaver copia las versiones remotas de los archivos locales seleccionados en el sitio local.

NOTA

Para obtener sólo aquellos archivos cuya versión remota sea más reciente que la versión local, utilice el comando Sincronizar (véase [“Sincronización de los archivos de los sitios local y remoto” en la página 161](#)).

2. Siga uno de estos procedimientos para obtener el archivo:
  - Haga clic en el botón Obtener de la barra de herramientas del panel Archivos.
  - En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo y luego seleccione Obtener en el menú contextual.

Aparece el cuadro de diálogo Archivos dependientes.



3. Para descargar archivos dependientes, haga clic en Sí. Para omitirlos, haga clic en No.

NOTA

Si ya dispone de copias locales de los archivos dependientes, haga clic en No.

Dreamweaver descarga los archivos seleccionados de la siguiente manera:

- Si utiliza el sistema de desprotección/protección, al obtener un archivo se genera una copia local de *sólo lectura*; el archivo permanecerá disponible en el sitio remoto o en el servidor de prueba para que otros miembros del equipo puedan protegerlo (véase [“Desprotección y protección de archivos” en la página 149](#)).
- Si no utiliza el sistema de desprotección/protección, al obtener un archivo se transfiere una copia que tiene privilegios de *lectura y escritura*.

NOTA

Si trabaja en colaboración con otros usuarios en los mismos archivos, no es recomendable desactivar la opción Permitir desproteger y proteger archivo. Si otros usuarios utilizan el sistema de desprotección/protección con el sitio, usted también debe emplear ese sistema.

Para interrumpir la transferencia de archivos en cualquier momento, haga clic en el botón Cancelar del cuadro de diálogo de estado. Es posible que la transferencia no se detenga inmediatamente.

### Para obtener un archivo de un servidor remoto mediante la ventana de documento:

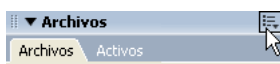
1. Asegúrese de que el documento esté activo en la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos para obtener el archivo:
  - Seleccione Sitio > Obtener.
  - Haga clic en el icono Administración de archivos de la barra de herramientas de la ventana de documento y luego seleccione Obtener en el menú emergente.

NOTA

Si el archivo actual no forma parte del sitio actual del panel Archivos, Dreamweaver intentará determinar a qué sitio definido localmente pertenece el archivo actual. Si el archivo actual pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abre ese sitio y realiza la operación de obtención.

### Para mostrar el registro FTP:

- Haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Ver > Registro FTP del sitio.



## Temas relacionados

- [“Acerca del sistema de desprotección/protección” en la página 114](#)
- [“Acerca de las transferencias en segundo plano” en la página 115](#)

## Colocación de archivos en un servidor remoto

Puede colocar archivos del sitio local en el sitio remoto, generalmente sin tener que cambiar su estado protegido.

Hay dos situaciones frecuentes en las que se podría utilizar el comando Colocar en lugar de Desproteger:

- Si no trabaja en un entorno de colaboración y no está utilizando el sistema de desprotección/protección.
- Si desea colocar la versión actual del archivo en el servidor, pero va a seguir editándola.

NOTA

Si coloca un archivo que anteriormente no estaba presente en el sitio remoto y utiliza el sistema de desprotección/protección, el archivo se copiará en el sitio remoto y, a continuación, quedará protegido para que pueda seguir editándolo.

Puede utilizar el panel Archivos o la ventana de documento para colocar los archivos.

Dreamweaver crea un registro de la actividad de los archivos durante la transferencia. Para visualizar o guardar este registro, consulte [“Administración de las transferencias de archivos” en la página 160](#).

Dreamweaver también registra toda la actividad de transferencia de archivos mediante FTP. Si se produce un error mientras transfiere un archivo con FTP, el registro de FTP del sitio podrá ayudarle a determinar el problema.

### Para colocar archivos en un sitio remoto o un servidor de prueba mediante el panel Archivos:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione los archivos que desea cargar. Generalmente se seleccionan en la Vista local, pero puede seleccionar los archivos correspondientes en la Vista remota si lo prefiere.

NOTA

Para colocar sólo aquellos archivos cuya versión local sea más reciente que la versión remota, véase [“Sincronización de los archivos de los sitios local y remoto” en la página 161](#).

2. Siga uno de estos procedimientos para colocar el archivo:
  - Haga clic en el botón Colocar de la barra de herramientas del panel Archivos.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo del panel Archivos y, a continuación, seleccione Colocar en el menú contextual.

Si el archivo no se ha guardado, aparecerá un cuadro de diálogo (en función de la opción de preferencias de la categoría Sitio del cuadro de diálogo Preferencias) que le permitirá guardar el archivo antes de colocarlo en el servidor remoto.

3. Si aparece un cuadro de diálogo, haga clic en Sí para guardar el archivo o en No para colocar la versión guardada anteriormente en el servidor remoto.

NOTA

Si no guarda el archivo, todos los cambios que haya realizado desde la última vez que lo guardó no se incluirán en el servidor remoto. Sin embargo, si el archivo permanece abierto, podrá guardar los cambios después de colocar el archivo en el servidor si lo desea.

Aparece el cuadro de diálogo Archivos dependientes.

4. Para cargar archivos dependientes, haga clic en Sí. Para omitirlos, haga clic en No.

NOTA

Si el sitio remoto ya contiene copias de los archivos dependientes, haga clic en No.

Para interrumpir la transferencia de archivos, haga clic en el botón Cancelar del cuadro de diálogo de estado. Es posible que la transferencia no se detenga inmediatamente.

### **Para colocar archivos en un servidor remoto mediante la ventana de documento:**

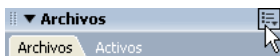
1. Asegúrese de que el documento esté activo en la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos para colocar el archivo:
  - Seleccione Sitio > Colocar.
  - Haga clic en el icono Administración de archivos de la barra de herramientas de la ventana de documento y, a continuación, seleccione Colocar en el menú emergente.

NOTA

Si el archivo actual no forma parte del sitio actual del panel Archivos, Dreamweaver intentará determinar a qué sitio definido localmente pertenece el archivo actual. Si el archivo actual pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abre ese sitio y realiza la operación de colocación.

### Para mostrar el registro FTP:

- Haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Ver > Registro FTP del sitio.



### Temas relacionados

- [“Acerca del sistema de desprotección/protección” en la página 114](#)
- [“Obtención de archivos de un servidor remoto” en la página 156](#)
- [“Acerca de las transferencias en segundo plano” en la página 115](#)

## Administración de las transferencias de archivos

Puede ver el estado de las operaciones de transferencia de archivos, así como una lista de los archivos transferidos y el resultado obtenido (transferencia correcta, omitida o fallida).

También puede guardar un registro de la actividad de los archivos.

NOTA

Dreamweaver le permite realizar otras actividades no relacionadas con el servidor durante la transferencia de los archivos en un servidor. Para más información, consulte [“Acerca de las transferencias en segundo plano” en la página 115](#).

### Para cancelar una transferencia de archivo:

- Haga clic en el botón Cancelar o cierre el cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano.

### Para ocultar el cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano durante las transferencias:

- Haga clic en el botón Ocultar del cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano.

### Para ver los detalles de la última transferencia de archivos:

1. Haga clic en el botón Registro situado en la parte inferior del panel Archivos para abrir el cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano.
2. Haga clic en la flecha de ampliación de Detalles.

### Para guardar un registro de la última transferencia del archivo:

1. Haga clic en el botón Registro situado en la parte inferior del panel Archivos para abrir el cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano.
2. Haga clic en el botón Guardar registro y guarde la información como un archivo de texto. Puede revisar la actividad de los archivos abriendo el archivo de registro en Dreamweaver o en cualquier editor de texto.

### Temas relacionados

- [“Obtención y colocación de archivos en el servidor” en la página 156](#)

## Sincronización de los archivos de los sitios local y remoto

Después de crear archivos en los sitios local y remoto, puede sincronizar los archivos de ambos sitios.

NOTA

Si el sitio remoto es un servidor FTP (en lugar de un servidor de red), utilice FTP para sincronizar los archivos.

Antes de sincronizar los sitios, puede verificar los archivos que desea colocar, obtener, eliminar u omitir. Dreamweaver también confirma los archivos que se han actualizado después de completar la sincronización.

### Para averiguar cuáles son los archivos con fecha más reciente en el sitio local o remoto sin sincronizar, siga uno de estos procedimientos:

- En la esquina superior derecha del panel Archivos, haga clic en el menú Opciones y seleccione Edición > Seleccionar local más reciente o Seleccionar > Seleccionar remoto más reciente.

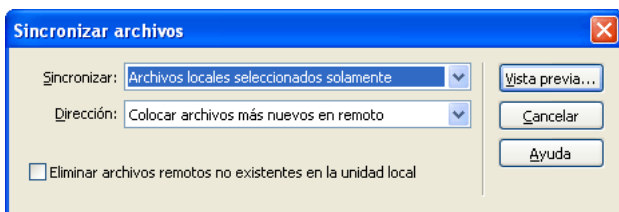


- En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) y, a continuación, seleccione Seleccionar > Local más reciente o Seleccionar > Remoto más reciente.

### Para sincronizar los archivos:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), elija un sitio en el menú emergente donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual.
2. Opcional: seleccione archivos o carpetas específicos.  
Si desea sincronizar el sitio completo, omita este paso.
3. Haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Sitio > Sincronizar.

Aparece el cuadro de diálogo Sincronizar archivos.



4. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
5. Haga clic en el botón Vista previa.  
Dreamweaver muestra los archivos que se van a sincronizar y le permite cambiar las acciones (colocar, obtener, eliminar u omitir) para dichos archivos antes de ejecutar la sincronización. Si ya están sincronizados todos los archivos, Dreamweaver le comunica que no es necesario realizar la sincronización.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

### Temas relacionados

- [“Desprotección y protección de archivos en una carpeta remota” en la página 153](#)
- [“Obtención de archivos de un servidor remoto” en la página 156](#)
- [“Colocación de archivos en un servidor remoto” en la página 158](#)
- [“Comparación de archivos para detectar diferencias” en la página 125](#)

# Identificación y eliminación de archivos no utilizados

Puede identificar y eliminar archivos que ya no utilizan otros archivos del sitio.

## Para identificar y eliminar archivos no utilizados:

1. Seleccione Sitio > Comprobar vínculos en todo el sitio.  
Dreamweaver comprueba todos los vínculos del sitio y muestra los que vínculos rotos en el panel Resultados.
2. Seleccione Archivos huérfanos en el menú emergente del panel Verificador de vínculos.  
Dreamweaver muestra todos los archivos que no tienen vínculos entrantes. Esto significa que ninguno de los archivos del sitio está vinculado a estos archivos.
3. Seleccione los archivos que desea eliminar y presione la tecla Supr (Windows) o las teclas Comando+Eliminar (Macintosh).

ATENCIÓN

Aunque ningún archivo del sitio está vinculado a estos archivos, es posible que algunos de los archivos mostrados sí estén vinculados a otros archivos. Tenga cuidado al eliminar archivos.

Temas relacionados

- [“Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos” en la página 506](#)

## Cómo ocultar carpetas y archivos en el sitio

La posibilidad de ocultar elementos de un sitio permite excluir carpetas y tipos de archivos al realizar operaciones en todo el sitio como Obtener o Colocar.

Esta sección trata sobre los siguientes temas: Temas relacionados

- [“Acerca de la ocultación de sitios” en la página 116](#)
- [“Identificación y eliminación de archivos no utilizados” en la página 163](#)

## Activación y desactivación de la ocultación en el sitio

La ocultación está activada de forma predeterminada en el sitio. Es posible desactivar la ocultación de archivos de forma permanente o provisional, para poder realizar operaciones con todos los archivos, incluidos los ocultos. Al desactivar la ocultación del sitio, se muestran todos los archivos. Al volver a activar la ocultación, todos los archivos que estaban ocultos anteriormente vuelven a ocultarse.

NOTA

También puede utilizar la opción Anular ocultación de todo, para anular la ocultación de todos los archivos, pero esta opción no desactiva la función de ocultación. Además, no existe ninguna manera de volver a ocultar todas las carpetas y archivos que estaban ocultos anteriormente, salvo activando de nuevo esta opción para cada carpeta y tipo de archivo.

### Para activar o desactivar la ocultación del sitio:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio del menú emergente donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actuales.
2. Seleccione un archivo o carpeta.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras pulsa la tecla Control (Macintosh) y, a continuación, siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Activar/desactivar ocultación.
  - Haga clic en Configuración y seleccione Ocultación en la lista de categorías que aparece en la parte izquierda de la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio. Seleccione o deseleccione Activar ocultación y, a continuación, haga clic en Aceptar.

La ocultación se activa o se desactiva para el sitio.

### Temas relacionados

- [“Acerca de la ocultación de sitios” en la página 116](#)
- [“Cómo ocultar y anular la ocultación de tipos de archivo específicos” en la página 165](#)
- [“Cómo anular la ocultación de todas las carpetas y archivos” en la página 168](#)



## Cómo ocultar y anular la ocultación de las carpetas del sitio

Puede ocultar carpetas específicas, pero no es posible ocultar todas las carpetas ni el sitio entero. Se pueden ocultar varias carpetas concretas de forma simultánea.

### **Para ocultar o anular la ocultación de carpetas específicas dentro de un sitio:**

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio que tenga activada la función de ocultación en el menú emergente donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actuales.
2. Seleccione las carpetas que desee ocultar, o cuya ocultación desee anular.
3. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Ocultación > Ocultar u Ocultación > Anular ocultación en el menú contextual.

Aparece o desaparece una línea roja que atraviesa el icono de la carpeta, lo cual indica si la carpeta se encuentra oculta o no.

NOTA

Para realizar una operación con una carpeta oculta determinada, puede seleccionar el elemento en el panel Archivos y efectuar dicha operación. Al realizar una operación directamente con un archivo o carpeta, se anula la ocultación.

### Temas relacionados

- [“Acerca de la ocultación de sitios” en la página 116](#)
- [“Activación y desactivación de la ocultación en el sitio” en la página 164](#)
- [“Cómo anular la ocultación de todas las carpetas y archivos” en la página 168](#)

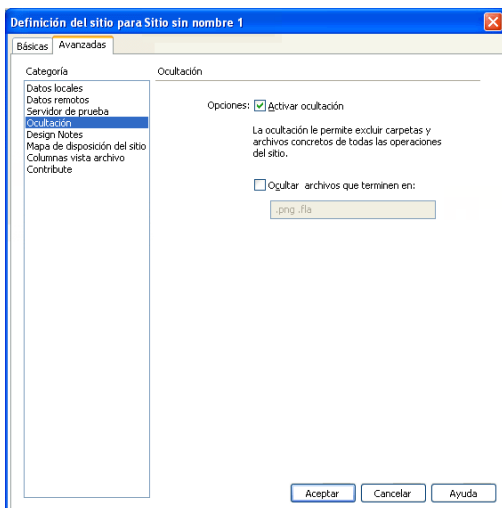
## Cómo ocultar y anular la ocultación de tipos de archivo específicos

Es posible indicar tipos de archivo específicos para su ocultación, para que Dreamweaver oculte todos los archivos que tengan una determinada terminación. Por ejemplo, puede ocultar todos los archivos que terminen con la extensión .txt. Los tipos de archivo introducidos no tienen por qué ser extensiones de archivo; pueden ser cualquier terminación de un nombre de archivo.

### Para ocultar tipos de archivo específicos dentro de un sitio:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio que tenga activada la función de ocultación en el menú emergente donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actuales.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y seleccione Configuración.

El cuadro de diálogo Definición del sitio muestra las opciones de ocultación.



3. Active la casilla de verificación Ocultar archivos que terminen en.
4. En el cuadro de texto, introduzca los tipos de archivo que desee ocultar.  
Por ejemplo, podría introducir **.jpg** para ocultar todos los archivos del sitio que terminen en **.jpg**.

NOTA

Separe los distintos tipos de archivo con un espacio. No utilice comas ni signos de punto y coma.

5. Haga clic en Aceptar.

Los nombres de los archivos afectados aparecen tachados con una línea roja, que indica que se encuentran ocultos.

SUGERENCIA

Algunos productos de software crean archivos de copia de seguridad que terminan con un sufijo determinado, como .bak. Es posible ocultar los archivos de este tipo.

NOTA

Para realizar una operación con una carpeta oculta determinada, puede seleccionar el elemento en el panel Archivos y efectuar dicha operación. Al realizar una operación directamente con un archivo o carpeta, se anula la ocultación.

### Para anular la ocultación de determinados tipos de archivos dentro de un sitio:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio que tenga activada la función de ocultación en el menú emergente donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actuales.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y seleccione Ocultación > Configuración.

Aparece la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio.

3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Desactive la casilla de verificación Ocultar archivos que terminen en, para anular la ocultación de todos los tipos de archivos que aparecen en el cuadro de texto.
  - Elimine algunos tipos de archivos del cuadro de texto para anular la ocultación de dichos tipos.
4. Haga clic en Aceptar.

Las líneas rojas desaparecen de los nombres de los archivos afectados, indicando que ya no se encuentran ocultos.

### Temas relacionados

- [“Acerca de la ocultación de sitios” en la página 116](#)
- [“Activación y desactivación de la ocultación en el sitio” en la página 164](#)
- [“Cómo ocultar y anular la ocultación de las carpetas del sitio” en la página 165](#)

## Cómo anular la ocultación de todas las carpetas y archivos

Es posible anular la ocultación de todas las carpetas y archivos de un sitio de forma simultánea. No es posible deshacer esta acción. No existe ninguna manera de volver a ocultar todos los elementos ocultos anteriormente. Es necesario volver a ocultarlos de forma individual.

### SUGERENCIA

Si desea anular la ocultación de todas las carpetas y archivos de forma provisional y volver a ocultar dichos elementos, desactive la función de ocultación en el sitio (véase [“Activación y desactivación de la ocultación en el sitio” en la página 164](#)).

### Para anular la ocultación de todas las carpetas y archivos dentro de un sitio:

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio que tenga activada la función de ocultación en el menú emergente donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actuales.
2. Seleccione cualquier archivo o carpeta de ese sitio.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Ocultación > Anular ocultación de todo.

### NOTA

También se desactiva la casilla de verificación Ocultar archivos que terminen en, del cuadro de diálogo que aparece tras elegir Sitio > Ocultación > Configuración.

Desaparecen las líneas rojas que atraviesan los iconos de carpetas y archivo, lo cual indica que se ha anulado la ocultación de todos los archivos y carpetas del sitio.

### Temas relacionados

- [“Acerca de la ocultación de sitios” en la página 116](#)
- [“Activación y desactivación de la ocultación en el sitio” en la página 164](#)
- [“Cómo ocultar y anular la ocultación de las carpetas del sitio” en la página 165](#)
- [“Cómo ocultar y anular la ocultación de tipos de archivo específicos” en la página 165](#)

# Almacenamiento de información sobre archivos en Design Notes

Design Notes son notas asociadas a un archivo, pero se almacenan en un archivo por separado. Puede utilizar Design Notes para mantener información adicional asociada a los documentos, como los nombres de los archivos de imagen y comentarios sobre el estado del archivo.

Temas relacionados

- [“Acerca de Design Notes” en la página 116](#)

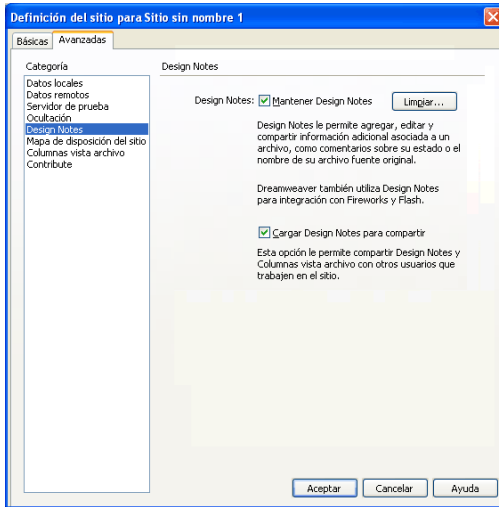
## Activación y desactivación de Design Notes para un sitio

Es posible activar y desactivar Design Notes para un sitio en la categoría Design Notes del cuadro de diálogo Definición del sitio. Al activar Design Notes, puede optar por utilizarlas sólo de forma local si lo desea.

### **Para activar o desactivar Design Notes para el sitio o para utilizar Design Notes de forma local:**

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.  
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
3. Seleccione Design Notes en la lista Categoría de la izquierda.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio con las opciones de Design Notes.



4. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

5. Haga clic en Aceptar.

### Temas relacionados

- [“Acerca de Design Notes” en la página 116](#)
- [“Utilización de Design Notes” en la página 172](#)

## Asociación de Design Notes a archivos

Puede crear un archivo de Design Notes para cada documento o plantilla del sitio. También puede crear Design Notes para applets, controles ActiveX, imágenes, contenido Flash, objetos Shockwave y campos de imagen en los documentos.

NOTA

Si añade Design Notes a un archivo de plantilla, los documentos creados con dicha plantilla no heredarán las Design Notes.

## Para añadir Design Notes a un documento:

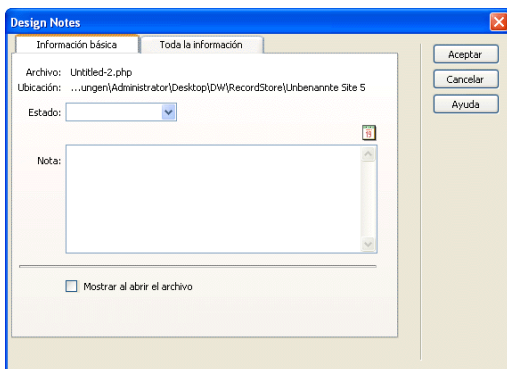
### 1. Siga uno de estos procedimientos:

- Abra el archivo en la ventana de documento y seleccione Archivo > Design Notes.
- En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo y, a continuación, seleccione Design Notes.

NOTA

Si el archivo reside en un sitio remoto, primero debe proteger u obtener el archivo y, a continuación, seleccionarlo en la carpeta local (véase [“Desprotección y protección de archivos en una carpeta remota” en la página 153](#) o [“Obtención y colocación de archivos en el servidor” en la página 156](#)).

Aparece el cuadro de diálogo Design Notes.



### 2. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

### 3. Haga clic en Aceptar para guardar las notas.

Dreamweaver guardará las notas en una carpeta llamada `_notes` en la misma ubicación que el archivo actual. El nombre de archivo será el nombre del documento más la extensión `.mno`.

Por ejemplo, si el nombre del archivo es `index.html`, el archivo de Design Notes asociado se llamará `index.html.mno`.

## Temas relacionados

- [“Acerca de Design Notes” en la página 116](#)
- [“Activación y desactivación de Design Notes para un sitio” en la página 169](#)

## Utilización de Design Notes

Una vez que haya asociado una Design Note a un archivo (véase [“Asociación de Design Notes a archivos” en la página 170](#)), puede abrirla, cambiar su estado o eliminarla.

### Para abrir las Design Notes asociadas a un archivo, siga uno de estos procedimientos:

- Abra el archivo en la ventana de documento y seleccione Archivo > Design Notes.
- En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo y, a continuación, seleccione Design Notes.
- En la columna Notas del panel Archivos, haga doble clic en el icono amarillo de Design Notes.

### Para asignar un estado personalizado a Design Notes:

1. Abra Design Notes para un archivo u objeto (véase el procedimiento anterior).
2. Haga clic en la ficha Toda la información.
3. Haga clic en el botón de signo más (+).
4. En el campo Nombre, escriba la palabra **status**.
5. En el campo Valor, introduzca el estado.  
Si ya existe un valor de estado, será sustituido por el nuevo.
6. Haga clic en la ficha Información básica y observe que el nuevo valor de estado aparece en el menú emergente Estado.

NOTA

Sólo puede haber un valor personalizado en el menú de estado a la vez. Si sigue este procedimiento otra vez, Dreamweaver sustituirá el valor de estado que introdujo la primera vez por el nuevo valor que introduzca.

### Para eliminar del sitio las Design Notes no asociadas:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.  
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Seleccione el sitio y, a continuación, haga clic en Editar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
3. Seleccione Design Notes en la lista de categorías de la izquierda.



#### 4. Haga clic en el botón Limpiar.

Dreamweaver le pedirá que confirme si desea eliminar las Design Notes que ya no están asociadas a ningún archivo del sitio.

Si utiliza Dreamweaver para eliminar un archivo que tiene un archivo de Design Notes asociado, Dreamweaver también eliminará el archivo de Design Notes. Por lo tanto, sólo pueden producirse archivos de Design Notes huérfanos si elimina o cambia el nombre de un archivo fuera de Dreamweaver.

NOTA

Si desactiva la opción Mantener Design Notes antes de hacer clic en Limpiar, Dreamweaver eliminará todos los archivos de Design Notes del sitio.

#### Temas relacionados

- [“Acerca de Design Notes” en la página 116](#)
- [“Activación y desactivación de Design Notes para un sitio” en la página 169](#)

## Comprobación del sitio

Dreamweaver ofrece varias funciones para ayudarle a probar el sitio, incluidas la previsualización y la comprobación de páginas en los navegadores. También puede ejecutar varios informes, como los informes de vínculos rotos.

### Directrices para la comprobación del sitio

Antes de cargar el sitio en un servidor y dejarlo listo para visitas, conviene comprobarlo localmente. En realidad, lo ideal es comprobar frecuentemente el sitio a medida que se crea para detectar y solucionar los problemas cuanto antes y así evitar que se repitan.

Deberá asegurarse de que las páginas tienen la apariencia y el funcionamiento esperado en los navegadores de destino, que no hay vínculos rotos y que las páginas no tardan demasiado en cargarse. También puede comprobar todo el sitio y solucionar los problemas ejecutando un informe del sitio.

Las directrices siguientes le ayudarán a hacer más sencilla la visita al sitio:

- Compruebe que las páginas funcionan de la forma deseada en los navegadores de destino y que funcionan correctamente o experimentan fallos mínimos en otros navegadores.  
Las páginas deberán ser legibles y funcionales en los navegadores que no admiten estilos, capas, plug-ins o JavaScript (véase [“Comprobación de la compatibilidad con los navegadores” en la página 655](#)). Si las páginas muestran un funcionamiento muy deficiente en navegadores antiguos, puede utilizar el comportamiento Comprobar navegador para remitir automáticamente a los visitantes a otra página (véase [“Comprobar navegador” en la página 568](#)).
- Obtenga una vista previa de las páginas en todos los navegadores y plataformas posibles.  
De este modo podrá observar las diferencias en diseño, color, tamaño de fuentes y tamaño predeterminado de la ventana del navegador, diferencias que no podrá detectar en una revisión con un navegador de destino (véase [“Vista previa y comprobación de páginas en los navegadores” en la página 409](#)).
- Compruebe si hay vínculos rotos en el sitio y repárelos.  
Otros sitios también experimentan cambios de diseño y organización, por lo que es posible que se hayan movido o borrado las páginas con las que se han establecido vínculos. Puede ejecutar un informe de comprobación para verificar los vínculos (véase [“Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos” en la página 506](#) y [“Reparación de vínculos rotos” en la página 509](#)).
- Vigile el tamaño de archivo de las páginas y el tiempo que tardan en descargarse (véase [“Configuración de las preferencias de tiempo de descarga y tamaño” en la página 413](#)).  
Recuerde que si una página se compone de una tabla grande, en algunos navegadores los visitantes no verán nada hasta que termine de cargarse toda la tabla. Puede resultar conveniente dividir las tablas grandes. Si no es posible, puede colocar algo de contenido, como un mensaje de bienvenida o un rótulo publicitario, fuera de la tabla, en la parte superior de la página, de modo que los usuarios puedan verlo mientras se descarga la tabla.
- Genere varios informes del sitio para comprobar su funcionamiento y solucionar los problemas.  
Puede comprobar todo el sitio para detectar problemas como documentos sin título, etiquetas vacías y etiquetas anidadas repetidas (véase [“Comprobación del sitio” en la página 173](#)).
- Valide el código para localizar errores en las etiquetas o la sintaxis del código (véase [“Validación de etiquetas” en la página 659](#)).

- Una vez publicado el grueso del sitio, no deje de actualizarlo y mantenerlo.  
La publicación del sitio (es decir, su activación) puede llevarse a cabo de distintas formas y es un proceso continuo. Una parte importante del proceso consiste en definir e implementar un sistema de control de versiones, ya sea con las herramientas incluidas en Dreamweaver o mediante otra aplicación de control de versiones externa.
- Utilice los foros de debate de Dreamweaver del sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/go/dreamweaver\\_newsgroup](http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_newsgroup).  
Los foros son una importante fuente de recursos en la que, por ejemplo, podrá obtener información sobre los distintos navegadores y plataformas. También podrá intercambiar ideas sobre aspectos técnicos y compartir consejos con otros usuarios de Dreamweaver.

## Utilización de informes para comprobar un sitio

Puede ejecutar informes de sitio sobre el flujo de trabajo o los atributos HTML, incluida la accesibilidad, para el documento actual, los archivos seleccionados o todo el sitio.

Los informes de flujo de trabajo pueden mejorar la colaboración entre los miembros de un equipo Web. Puede ejecutar informes de flujo de trabajo que muestren la persona que ha protegido un archivo, los archivos que Design Notes ha asociado a dichos informes y los archivos que se han modificado recientemente. Puede generar informes de Design Notes más precisos especificando parámetros de nombre/valor.

NOTA

Debe tener definida una conexión con el sitio remoto para ejecutar informes de flujo de trabajo. Para definir un sitio remoto, véase [“Configuración de una carpeta remota” en la página 95](#).

Los informes HTML permiten compilar y generar informes para varios atributos HTML. Puede comprobar etiquetas de fuentes anidadas combinables, la accesibilidad, etiquetas anidadas redundantes, el texto alternativo que falta, las etiquetas vacías que pueden borrarse y los documentos sin título.

Después de ejecutar un informe, puede guardarlo como archivo XML y, posteriormente, importarlo a una instancia de plantilla, una base de datos o una hoja de cálculo e imprimirlo o mostrarlo en un sitio Web.

NOTA

También puede añadir distintos tipos de informes a Dreamweaver a través del sitio Web de Macromedia Dreamweaver Exchange (véase [“Adición de extensiones a Dreamweaver” en la página 84](#)).

Para utilizar el comando Informes para comprobar los vínculos del sitio, véase [“Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos” en la página 506](#).

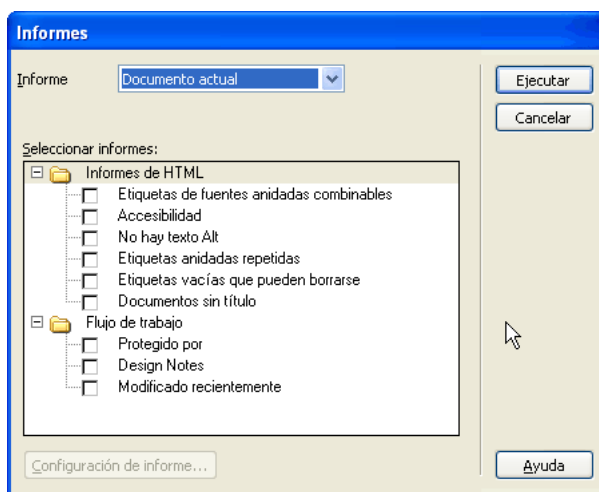
## Para ejecutar informes para probar un sitio:

1. Seleccione Sitio > Informes.

SUGERENCIA

Si desea ejecutar sólo un informe de accesibilidad para el sitio, puede seleccionar Archivo > Comprobar página > Comprobar accesibilidad y el informe aparecerá en el panel Informes de sitios del grupo de paneles Resultados.

Se abre el cuadro de diálogo Informes.



2. Seleccione una categoría sobre la que se elaborará el informe y el tipo de informe que desea ejecutar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Ejecutar para crear el informe.

En función del tipo de informe que ejecute, es posible que se le solicite que guarde el archivo, defina el sitio o seleccione una carpeta (si todavía no ha seleccionado ninguna).

Aparecerá una lista de resultados en el panel Informes de sitios (en el grupo de paneles Resultados).

## Para utilizar y guardar un informe:

1. Ejecute un informe (véase el procedimiento anterior).

2. En el panel Informes de sitios, siga uno de estos procedimientos para visualizar el informe:

- Haga clic en el encabezado de columna según el cual desea ordenar los resultados.  
Puede ordenar por nombre de archivo, número de línea o descripción. También puede ejecutar varios informes y mantenerlos abiertos.
- Seleccione cualquier línea del informe y, a continuación, haga clic en el botón Más info. en la parte izquierda del panel Informes de sitios para ver una descripción del problema.  
La información aparecerá en el panel Referencia.
- Haga doble clic en cualquier línea del informe para visualizar el código correspondiente en la ventana de documento.

NOTA

Si está en la vista Diseño, Dreamweaver cambia la visualización a la vista dividida para mostrar el problema detectado en el código.

3. Haga clic en Guardar informe para guardar el informe.

Al guardar un informe, puede importarlo a un archivo de plantilla existente. A continuación, puede importar el archivo de plantilla a una base de datos u hoja de cálculo para imprimirlo o utilizar el archivo para mostrar el informe en un sitio Web.

SUGERENCIA

Después de ejecutar los informes HTML, utilice el comando Limpiar HTML para corregir los errores HTML notificados en los informes (véase [“Limpieza del código” en la página 653](#)).

Temas relacionados

- [“Informes en Dreamweaver” en la página 53](#)



# Administración de activos y bibliotecas

Conforme desarrolle sitios Web acumulará un número cada vez mayor de activos. En algunos casos quizá use los mismos activos en varios sitios y también es posible que disponga de un conjunto de activos seleccionados que utilice en todos los sitios. Macromedia Dreamweaver 8 se puede utilizar para administrar los activos del sitio. A través de este panel puede realizar un fácil seguimiento y obtener vistas previas de diversos tipos de activos almacenados en el sitio, como imágenes, películas, colores, scripts y vínculos. Además puede arrastrar un activo y soltarlo directamente en el documento actual para insertarlo en una página.

Dreamweaver también proporciona acceso a dos tipos de activos especiales: las bibliotecas y las plantillas. Los elementos de biblioteca y las plantillas son activos vinculados: al editar un elemento de biblioteca o una plantilla se actualizan todos los documentos a los que se han aplicado esos activos. Los elementos de biblioteca están concebidos para elementos de diseño individuales, como la información de copyright de un sitio o un logotipo. Las plantillas permiten controlar un área de diseño más amplia. (Para más información, consulte [Capítulo 11, “Administración de plantillas”, en la página 331.](#))

Este capítulo trata los temas siguientes:

|   |     |
|---|-----|
| Elementos de biblioteca .....                                     | 179 |
| Utilización de activos .....                                      | 181 |
| Creación y administración de una lista de activos favoritos ..... | 190 |
| Utilización de los elementos de biblioteca .....                  | 193 |

## Elementos de biblioteca

Una biblioteca es un archivo especial de Dreamweaver que contiene un conjunto de *activos* individuales o copias de activos que se han creado para colocar en las páginas Web. Estos activos de una biblioteca se denominan elementos de biblioteca. Puede actualizar todas las páginas que utilizan un elemento de biblioteca cada vez que cambie el contenido del elemento. En una biblioteca, puede almacenar todo tipo de elementos de página, como imágenes, tablas, sonidos y archivos Flash.

Este es un ejemplo de cómo se debe usar un elemento de biblioteca: suponga que está creando un sitio grande para una empresa. La empresa tiene un eslogan que desea que aparezca en todas las páginas del sitio, pero el departamento de marketing todavía está dando los últimos toques al texto. Si crea un elemento de biblioteca para contener el eslogan y usa ese elemento de biblioteca en todas las páginas, cuando el departamento de marketing proporcione el eslogan final, bastará con cambiar el elemento de biblioteca y actualizar automáticamente todas las páginas que lo utilicen.

Dreamweaver almacena los elementos de biblioteca en una carpeta llamada Library dentro de la carpeta raíz local del sitio en cuestión. Cada sitio dispone de una biblioteca propia.

NOTA

Si el elemento de biblioteca contiene vínculos, es posible que éstos no funcionen en el sitio nuevo. Además, las imágenes de un elemento de biblioteca no se copian en el sitio nuevo.

Cuando se utiliza un elemento de biblioteca, Dreamweaver no inserta el elemento de biblioteca en la página Web, sino que inserta un vínculo en el elemento de biblioteca. Esto es, Dreamweaver inserta una copia del código fuente HTML para dicho elemento en el documento y añade un comentario HTML que contiene una referencia al elemento externo original.

La referencia al elemento de biblioteca externo hace posible la actualización del contenido en todo el sitio de una sola vez. Para ello, cambie el elemento de biblioteca y, seguidamente, utilice los comandos de actualización del submenú Modificar > Biblioteca. Si tiene que cambiar un texto o una imagen, cuando se actualice el elemento de biblioteca, la instancia de la biblioteca se actualizará automáticamente en todas las páginas en las que se haya insertado el elemento de biblioteca.

Cuando se crea un elemento de biblioteca con un comportamiento de Dreamweaver adjunto, Dreamweaver copia el elemento y su manejador de eventos (el atributo que especifica el evento que desencadena la acción, como `onClick`, `onLoad` u `onMouseOver`, y la acción que se debe llamar cuando se produce el evento) en el archivo de elemento de biblioteca.

Dreamweaver no copia en el elemento de biblioteca las funciones JavaScript asociadas. Cuando se inserta un elemento de biblioteca en un documento, Dreamweaver inserta automáticamente las funciones JavaScript correspondientes en la sección `head` de ese documento (si no se encontraban allí).

NOTA

Si crea código JavaScript manualmente (es decir, si lo crea sin usar los comportamientos de Dreamweaver), puede incluirlo en un elemento de biblioteca utilizando el comportamiento Llamar JavaScript para ejecutar el código. Si no utiliza un comportamiento de Dreamweaver para ejecutar el código, el código no se conserva como parte del elemento de biblioteca.



Se deben tener en cuenta requisitos especiales al editar los comportamientos de los elementos de biblioteca (véase [“Edición de un comportamiento en un elemento de biblioteca” en la página 201](#)). Los elementos de biblioteca no pueden contener hojas de estilos, ya que el código de dichos elementos forma parte de la sección `head`.

## Temas relacionados

- [“Utilización de los elementos de biblioteca” en la página 193](#)

# Utilización de activos

Los activos pueden ser diversos elementos que se almacenan en un sitio, como archivos de imagen o de película.

Puede obtener activos de distintas fuentes. Por ejemplo, puede crear activos en una aplicación como Macromedia Fireworks o Macromedia Flash, se los puede proporcionar un compañero, los puede copiar de un CD de ilustraciones o copiarlos de un sitio Web de gráficos.

Esta sección trata sobre los siguientes temas: **Temas relacionados**

- [“Creación y administración de una lista de activos favoritos” en la página 190](#)
- [“Utilización de los elementos de biblioteca” en la página 193](#)

## Visualización de activos en el panel Activos

Los activos del sitio actual se pueden ver y administrar con el panel Activos. En el panel Activos se muestran los activos del sitio asociados al documento activo en la ventana de documento.

NOTA

Deberá definir un sitio local antes de ver los activos en el panel Activos. Para más información sobre la configuración de un sitio, consulte [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#).

El panel Activos proporciona dos vistas:

La **lista Sitio** enumera todos los activos del sitio, incluidos los colores y los URL que se utilizan en los documentos del sitio.

La **lista Favoritos** enumera únicamente los activos que haya elegido de forma explícita.

En ambas listas, los activos se dividen en categorías (en la parte izquierda del panel Activos). Tanto la lista Sitio como la lista Favoritos están disponibles para todas las categorías de activos, *salvo* las plantillas y los elementos de biblioteca.

NOTA

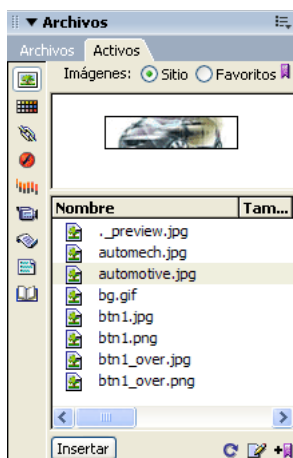
La mayor parte de las operaciones del panel Activos tienen el mismo funcionamiento en la lista Sitio que en la lista Favoritos. Sin embargo, algunas tareas sólo se pueden realizar en la lista Favoritos (véase [“Creación y administración de una lista de activos favoritos” en la página 190](#)).

De forma predeterminada, los activos de una determinada categoría aparecen ordenados alfabéticamente por nombre. Se puede ordenar la lista de activos según otros criterios y se puede cambiar el tamaño de las columnas. Se puede obtener una vista previa de los activos de una categoría y cambiar el tamaño de la zona de vista previa.

### Para abrir el panel Activos:

- Seleccione Ventana > Activos.

Aparecerá el panel Activos. La categoría Imágenes aparece seleccionada de forma predeterminada.



### Para ver la lista Sitio:

- En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la opción Sitio que hallará en la parte superior del panel.

NOTA

En la categoría Plantillas y Biblioteca (situada en la parte izquierda del panel Activos), las opciones Sitio y Favoritos aparecen desactivadas.

### Para ver la lista Favoritos:

- En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la opción Favoritos que hallará en la parte superior del panel.

La lista Favoritos permanece vacía hasta que expresamente le añada activos.

NOTA

En la categoría Plantillas y Biblioteca (situada en la parte izquierda del panel Activos), las opciones Sitio y Favoritos aparecen desactivadas.

### Para mostrar activos de una determinada categoría:

- Haga clic en el icono correspondiente situado en la parte izquierda del panel Activos (Ventana > Activos).

### Para presentar los activos en un orden distinto:

- Haga clic en uno de los encabezados de columna.

Por ejemplo, para ordenar la lista de imágenes por tipo (de modo que todas las imágenes GIF, JPEG, etc. aparezcan juntas), haga clic en el encabezado de columna Tipo.

### Para cambiar el ancho de una columna:

- Arrastre la línea que separa los dos encabezados de columna.

### Para obtener una vista previa de un activo:

- Seleccione el activo en el panel Activos.

En el área de la parte superior del panel se mostrará una vista previa del activo.

Por ejemplo, cuando se selecciona un activo de película, el área de vista previa muestra un icono. Para ver la película, haga clic en el botón Reproducir (el triángulo verde), en la esquina superior derecha del área de vista previa.

### Para cambiar el tamaño del área de vista previa:

- Arrastre la barra de separación (entre el área de vista previa y la lista de activos) hacia arriba o hacia abajo.

### Temas relacionados

- [“Adición de un activo a un documento” en la página 185](#)
- [“Selección y edición de activos” en la página 187](#)

## Actualización del panel Activos

El panel Activos puede tardar unos segundos en crear la lista Sitio, pues debe leer la caché del sitio.

Algunos cambios no aparecen inmediatamente en el panel Activos.

- Al añadir o eliminar un activo del sitio, los cambios no se reflejan en el panel Activos hasta que se actualiza la lista Sitio haciendo clic en el botón Actualizar lista del sitio. Si añade o elimina un activo fuera de Dreamweaver, utilizando el Explorador de Windows o el Finder, por ejemplo, deberá volver a generar la caché del sitio para actualizar el panel Activos.
- Si elimina la única instancia de un determinado color o URL en el sitio o si guarda un archivo nuevo que contiene un color o URL que aún no se usa en el sitio, los cambios no se reflejarán en el panel Activos hasta que actualice la lista Sitio.

### Para actualizar manualmente la lista Sitio:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la opción Sitio situada en la parte superior del panel para ver la lista Sitio.



2. Haga clic en el botón Actualizar lista del sitio en la parte inferior del panel Activos.

Dreamweaver crea o actualiza la caché del sitio si es preciso y el panel Activos se actualiza para mostrar los activos del sitio.

### Para volver a generar manualmente la caché del sitio y actualizar la lista Sitio:

- En el panel Activos (Ventana > Activos), haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione Comando y haga clic (Macintosh) en la lista Activos y seleccione Actualizar lista del sitio.

### Temas relacionados

- [“Selección y edición de activos” en la página 187](#)
- [“Reutilización de activos en otro sitio” en la página 188](#)

## Adición de un activo a un documento

Puede insertar la mayoría de los tipos de activos en un documento arrastrándolos a la ventana de documento en la vista Código o Diseño o utilizando el botón Insertar. Puede insertar colores y URL o aplicarlos al texto seleccionado en la vista Diseño. Los URL también se pueden aplicar a otros elementos, como las imágenes, en la vista Diseño.

### Para insertar un activo en un documento:

1. Sitúe el punto de inserción en la vista Diseño donde desea que aparezca el activo.
2. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría situada en la parte izquierda del panel para el tipo de activo que desee insertar.

NOTA

Seleccione cualquier categoría salvo Plantillas. Las plantillas sólo se pueden aplicar al documento completo, no se pueden insertar en el documento. Para más información sobre plantillas, consulte [Capítulo 11, “Administración de plantillas”, en la página 331](#).

3. Seleccione Sitio o Favoritos en la parte superior del panel y, después, seleccione el activo que desee insertar.

No hay listas Sitio o Favoritos para elementos de biblioteca. Omite este paso si desea insertar un elemento de biblioteca.

4. Siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre el activo desde el panel hasta el documento.  
Puede arrastrar scripts y soltarlos en el área de contenido de encabezado de la ventana de documento. Si el área está oculta, elija Ver > Contenido de Head.
- Seleccione el activo en el panel y haga clic en el botón Insertar situado en la parte inferior del panel.

El activo se insertará en el documento. Si el activo es un color, se aplicará a partir del punto de inserción. Es decir, lo próximo que escriba aparecerá con ese color.

### Temas relacionados

- [“Aplicación de un URL a una imagen o texto con el panel Activos” en la página 186](#)
- [“Selección y edición de activos” en la página 187](#)
- [“Reutilización de activos en otro sitio” en la página 188](#)

## Aplicación de color a un texto con el panel Activos

Los colores del panel Activos representan colores que se han aplicado a diversos elementos del sitio, como texto, borde de tabla, fondo, etc. Puede utilizar las muestras de color de la categoría Color para aplicar constantemente las opciones de color a objetos de una página.

Para información sobre cómo añadir un color a la categoría Color, véase [“Adición y eliminación de activos de la lista Favoritos” en la página 190](#).

### Para cambiar el color del texto seleccionado en un documento:

1. Seleccione texto en el documento.
2. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Colores situada en la parte izquierda del panel.
3. Seleccione el color deseado.
4. Haga clic en el botón Aplicar del panel.



### Temas relacionados

- [“Adición de un activo a un documento” en la página 185](#)
- [“Selección y edición de activos” en la página 187](#)
- [“Reutilización de activos en otro sitio” en la página 188](#)

## Aplicación de un URL a una imagen o texto con el panel Activos

Mediante el panel Activos puede convertir el texto o la imagen seleccionados en un vínculo activo.

### Para añadir un vínculo a la selección actual en un documento:

1. Seleccione el texto o la imagen donde desee aplicar el URL.
2. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría URL situada en la parte izquierda del panel.
3. Seleccione el URL que desee.
4. Siga uno de estos procedimientos:
  - Arrastre el URL desde el panel hasta la selección en la vista Diseño.
  - Seleccione el URL y, a continuación, haga clic en el botón Insertar.



## Temas relacionados

- [“Adición de un activo a un documento” en la página 185](#)
- [“Aplicación de color a un texto con el panel Activos” en la página 186](#)
- [“Reutilización de activos en otro sitio” en la página 188](#)

## Selección y edición de activos

El panel Activos permite seleccionar múltiples activos simultáneamente. Asimismo, constituye un método rápido para comenzar a editar activos.

### Para seleccionar múltiples activos:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione uno de los activos.
2. Seleccione los otros activos de una de estas formas:
  - Presione la tecla Mayús mientras hace clic para seleccionar una serie de activos consecutivos.
  - Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic para añadir un activo individual a la selección (aunque no sea adyacente a la selección existente). Presione la tecla Control o Comando mientras hace clic en un activo seleccionado para dejar de seleccionarlo.

### Para editar un activo:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), siga uno de estos procedimientos:

- Haga doble clic en el activo.
- Seleccione el activo y haga clic en el botón Editar situado en la parte inferior del panel.



La edición de algunos tipos de activos, como las imágenes, inicia una aplicación de edición externa. La edición de activos de colores y URL sólo permite cambiar su valor en la lista Favoritos. No se pueden editar colores y URL en la lista Sitio. La edición de activos de plantillas y elementos de biblioteca permite realizar cambios en el activo dentro de Dreamweaver.

NOTA

Si no se abre el editor externo para a un activo que necesita utilizar un editor, elija Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh), seleccione la categoría Tipos de archivo/editores y compruebe que dispone de un editor externo definido para el tipo de archivo del activo. (Véase [“Inicio de un editor externo de archivos multimedia” en la página 537.](#))

2. Realice los cambios deseados en el activo.

3. Cuando termine de editar el activo, siga uno de estos procedimientos:
  - Si el activo está basado en archivos (cualquier activo salvo un color o un URL), guárdelo (utilizando el editor que empleó para editarlo) y ciérrelo.
  - Si el activo es un URL, haga clic en Aceptar cuando termine de editarlo en el cuadro de diálogo Editar URL.
  - Si el activo es un color, el selector de color de Dreamweaver se ocultará automáticamente cuando elija un color.

NOTA

Para ocultar el selector de color sin elegir un color, presione la tecla Esc.

### Temas relacionados

- [“Visualización de activos en el panel Activos” en la página 181](#)
- [“Actualización del panel Activos” en la página 184](#)

## Reutilización de activos en otro sitio

El panel Activos muestra todos los activos (de tipos reconocidos) presentes en el sitio actual. Para utilizar un activo del sitio actual en otro sitio deberá copiarlo. Puede copiar un activo individual, un conjunto de activos individuales o toda la carpeta Favoritos al mismo tiempo.

Antes de transferir el activo al sitio remoto o desde éste, es posible que tenga que localizar en el panel Archivos el archivo correspondiente a un activo del panel Activos.

NOTA

El panel Archivos puede mostrar un sitio distinto del que aparece en el panel Activos. Esto se debe a que el panel Activos está asociado al documento activo.

### Para localizar el archivo de un activo en el panel Archivos:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría situada en la parte izquierda del panel para el tipo de activo que desee buscar.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el nombre o el icono del activo del panel Activos y elija Localizar en sitio en el menú contextual.

NOTA

La opción Localizar en sitio no está disponible para colores o URL, pues éstos no corresponden a archivos del sitio.

Aparecerá el panel Archivos con el archivo del activo seleccionado. El comando Localizar en sitio localiza el archivo correspondiente al activo, no un archivo que haga uso de éste.



## Para copiar activos desde la lista Sitio o Favoritos del panel Activos en otro sitio:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría situada en la parte izquierda del panel para el tipo de activo que desee copiar.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el activo o activos para copiar, seleccione Copiar en sitio y, después, seleccione el nombre del sitio de destino en el submenú. El submenú muestra todos los sitios que ha definido.

NOTA

En la lista Favoritos, puede copiar una carpeta Favoritos y activos individuales. Para información sobre la carpeta Favoritos, véase [“Agrupamiento de activos en una carpeta Favoritos” en la página 193](#).

Los activos se copian en el sitio especificado, en ubicaciones correspondientes a sus ubicaciones en el sitio actual. Dreamweaver crea las carpetas necesarias en la jerarquía del sitio de destino. Los activos también se añaden a la lista Favoritos del sitio especificado.

Cuando se abre un documento en el sitio de destino, el panel Activos cambia a ese sitio y muestra el activo copiado.

NOTA

Si el activo que ha copiado es un color o un URL, sólo aparecerá en la lista Favoritos del otro sitio, no en la lista Sitio. Esto se debe a que no hay un archivo correspondiente al color o al URL, por lo que no hay ningún archivo que copiar en el otro sitio.

## Temas relacionados

- [“Visualización de activos en el panel Activos” en la página 181](#)
- [“Actualización del panel Activos” en la página 184](#)
- [“Selección y edición de activos” en la página 187](#)

# Creación y administración de una lista de activos favoritos

Dado que la lista Sitio del panel Activos siempre muestra todos los activos reconocidos en el sitio, puede estar sobrecargada en los sitios grandes. Puede añadir activos usados a menudo a la lista Favoritos, agrupar activos relacionados, asignarles alias para recordar su función y localizarlos rápidamente en el panel Activos.

NOTA

Los activos favoritos no se almacenan como archivos aparte en el disco, ya que son referencias a los activos de la lista Sitio. Dreamweaver realiza un seguimiento de los activos de la lista Sitio que se muestran en la lista Favoritos.

La mayor parte de las operaciones del panel Activos tienen el mismo funcionamiento en la lista Favoritos que en la lista Sitio. Sin embargo, hay algunas tareas que sólo se pueden realizar en la lista Favoritos.

## Adición y eliminación de activos de la lista Favoritos

Los activos se pueden añadir a la lista Favoritos del panel Activos de diversas formas.

Para añadir un color o un URL a la lista Favoritos se requiere un paso adicional. No se pueden añadir colores o URL nuevos a la lista Sitio, pues ésta contiene únicamente los activos que ya se están usando en el sitio.

NOTA

No hay listas Favoritos para plantillas y elementos de biblioteca.

**Para añadir activos a la lista Favoritos, siga uno de estos procedimientos:**



- Seleccione uno o varios activos de la lista Sitio del panel Activos, haga clic en el botón Añadir a favoritos situado en la parte inferior del panel.
- Seleccione uno o más activos en la lista Sitio del panel Activos, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y elija Añadir a Favoritos.
- Seleccione uno o más archivos del panel Archivos, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y elija Añadir a Favoritos.

Dreamweaver omite los archivos que no correspondan a una categoría del panel Activos.

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en un elemento en la vista de Diseño de la ventana de documento y elija el comando del menú contextual para añadir el elemento a la categoría Favoritos correspondiente.

Observe que el menú contextual para texto contiene Añadir a colores favoritos o Añadir a URL favoritos, en función de si el texto tiene un vínculo o no. Cabe destacar asimismo que sólo los elementos que corresponden a una de las categorías del panel Activos se pueden añadir a la lista Favoritos.

### Para añadir un nuevo color o URL a la lista Favoritos:



1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría URL situada en la parte izquierda del panel.
2. Seleccione la opción Favoritos en la parte superior del panel para que aparezca la lista Favoritos.



3. Haga clic en el botón Nuevo color o Nuevo URL situado en la parte inferior del panel.
4. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione un color en el selector y, si lo desea, asígnele un alias (véase [“Creación de un alias para un activo favorito” en la página 192](#)).

Para salir del selector de color sin seleccionar ningún color, presione la tecla Esc o haga clic en la barra gris situada en la parte superior del selector de color. Para más información sobre el uso del selector de color, consulte [“Utilización de colores” en la página 394](#).

  - Introduzca un URL y un alias en el cuadro de diálogo Añadir nuevo URL y haga clic en Aceptar.

### Para eliminar activos de la lista Favoritos:



1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la opción Favoritos que hallará en la parte superior del panel.
2. Seleccione uno o varios activos (o una carpeta) en la lista Favoritos.
3. Haga clic en el botón Quitar de favoritos situado en la parte inferior del panel Activos. Los activos se eliminarán de la lista Favoritos, pero seguirán presentes en la lista Sitio. Si elimina una carpeta Favoritos, tanto la carpeta como todos los activos que contiene desaparecerán de la lista Favoritos.

## Temas relacionados

- [“Visualización de activos en el panel Activos” en la página 181](#)
- [“Creación de un alias para un activo favorito” en la página 192](#)

## Creación de un alias para un activo favorito

Puede asignar apodos a los activos de la lista Favoritos. El alias se mostrará en lugar del nombre de archivo o el valor del activo. Por ejemplo, si tiene un color llamado #999900, puede emplear un alias más descriptivo, como ColorFondoPágina o ColorTextoImportante.

Puede asignar alias a los activos de la lista Favoritos del panel Activos. En la lista Sitio, los activos se muestran con sus nombres de archivo reales (o con sus valores, en el caso de colores o URL).

### Para asignar un alias a un activo favorito:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría que contiene el activo situada en la parte izquierda del panel.
2. Seleccione la opción Favoritos situada en la parte superior del panel para que aparezca la lista Favoritos.
3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el nombre o el icono del activo del panel Activos y seleccione Editar alias.
  - Haga clic en el nombre del activo, espere y vuelva a hacer clic.
4. Escriba un alias para el activo y, a continuación, presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

El alias aparecerá en la columna Apodo.

## Temas relacionados

- [“Visualización de activos en el panel Activos” en la página 181](#)
- [“Adición y eliminación de activos de la lista Favoritos” en la página 190](#)


## Agrupamiento de activos en una carpeta Favoritos

Puede agrupar activos de la lista Favoritos en carpetas del panel Activos. Por ejemplo, si tiene una serie de imágenes que utiliza en muchas páginas de catálogo de un sitio de comercio electrónico, puede agruparlas en una carpeta llamada ImágenesCatálogo.

NOTA

Al colocar un activo en una carpeta Favoritos no cambia la ubicación del archivo del activo en el disco.

### Para crear una carpeta Favoritos:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la opción Favoritos situada en la parte superior del panel.
-  2. Haga clic en el botón Nueva carpeta de favoritos situada en la parte inferior del panel.
3. Escriba un nombre para la carpeta y presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
4. Arrastre los activos a la carpeta.

### Temas relacionados

- [“Visualización de activos en el panel Activos” en la página 181](#)
- [“Adición y eliminación de activos de la lista Favoritos” en la página 190](#)
- [“Creación de un alias para un activo favorito” en la página 192](#)

## Utilización de los elementos de biblioteca

Las bibliotecas son un modo de almacenar elementos de página tales como imágenes, texto y otros objetos que desee reutilizar o actualizar frecuentemente en el sitio Web. Dichos elementos se denominan elementos de biblioteca.

Esta sección trata sobre los siguientes temas: **Temas relacionados**

- [“Elementos de biblioteca” en la página 179](#)

## Creación de un elemento de biblioteca

Puede crear un elemento de biblioteca a partir de cualquier elemento de la sección `body` de un documento, incluyendo texto, tablas, formularios, applets de Java, plug-ins, elementos ActiveX, barras de navegación e imágenes.

En el caso de elementos vinculados como imágenes, la biblioteca solamente almacena una referencia al elemento. El archivo original debe permanecer en la ubicación especificada para que el elemento de biblioteca funcione correctamente.

Sin embargo, puede resultar útil almacenar una imagen en un elemento de biblioteca; por ejemplo, puede almacenar una etiqueta `img` completa en un elemento de biblioteca, lo que le permitirá cambiar fácilmente el texto `alt` de la imagen, o incluso su atributo `src`, en todo el sitio. (No utilice esta técnica para cambiar los atributos `width` y `height` de la imagen, a no ser que utilice además un editor de imágenes para cambiar el tamaño real de la imagen.)

### Para crear un elemento de biblioteca basado en una selección:

1. En la ventana de documento, seleccione una parte de un documento que vaya a guardar como elemento de biblioteca.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Arrastre la selección a la categoría Biblioteca del panel Activos (Ventana > Activos).
  - Haga clic en el botón Nuevo elemento de biblioteca que se encuentra en la parte inferior de la categoría Biblioteca del panel Activos (Ventana > Activos).
  - Elija Modificar > Biblioteca > Añadir objeto a Biblioteca.



3. Escriba un nombre para el nuevo elemento de biblioteca y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Dreamweaver guarda cada elemento de biblioteca como archivo independiente (con la extensión de archivo `.lbi`) en la carpeta Library de la carpeta raíz local del sitio.

### Para crear un elemento de biblioteca vacío:

1. Compruebe que no hay nada seleccionado en la ventana de documento.  
Si hay algo seleccionado, se colocará en el nuevo elemento de biblioteca.
2. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Biblioteca situada en la parte izquierda del panel.
3. Haga clic en el botón Nuevo elemento de biblioteca, situado en la parte inferior del panel Activos.  
Se añadirá un elemento de biblioteca nuevo y sin título a la lista del panel.
4. Con el elemento aún seleccionado, escríbale un nombre y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



## Temas relacionados

- [“Edición de un elemento de biblioteca” en la página 196](#)
- [“Configuración de preferencias de resaltado de bibliotecas” en la página 199](#)

## Inserción de un elemento de biblioteca en un documento

Cuando añada un elemento de biblioteca a una página, se insertará el contenido en el documento junto con una referencia al elemento de biblioteca.

### Para insertar un elemento de biblioteca en un documento:

1. Sitúe el punto de inserción en la ventana de documento.
2. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Biblioteca situada en la parte izquierda del panel.
3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Arrastre un elemento de biblioteca del panel Activos y suéltelo en la ventana del documento.



#### SUGERENCIA

Para insertar el contenido de un elemento de biblioteca sin incluir una referencia al elemento en el documento, presione Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el elemento fuera del panel Activos. Si inserta un elemento de esta forma, puede editarlo en el documento, pero el documento no se actualizará cuando usted actualice las páginas que utilizan ese elemento de biblioteca.

- Seleccione un elemento de biblioteca y haga clic en el botón Insertar situado en la parte inferior del panel.

## Temas relacionados

- [“Creación de un elemento de biblioteca” en la página 194](#)
- [“Edición de las propiedades de un elemento de biblioteca” en la página 199](#)
- [“Conversión de elementos de biblioteca en editables en un documento” en la página 200](#)

## Edición de un elemento de biblioteca


Al editar un elemento de biblioteca, se pueden actualizar todos los documentos que lo utilizan. Aunque decida no actualizarlos, los documentos siguen asociados al elemento de biblioteca y, por tanto, podrá actualizarlos más adelante.

Otros tipos de modificaciones de los elementos de biblioteca incluyen el cambio de nombre de los elementos para romper su conexión con documentos o plantillas, la eliminación de elementos de la biblioteca del sitio y la creación de nuevo de un elemento de biblioteca perdido.

NOTA

El panel Estilos CSS no se encuentra disponible al editar elementos de biblioteca, ya que estos elementos sólo pueden contener elementos `body` y código de las hojas de estilos CSS en la sección `head` de un documento. El cuadro de diálogo Propiedades de página tampoco se encuentra disponible, pues un elemento de biblioteca no puede incluir una etiqueta `body` ni sus atributos.

### Para editar un elemento de biblioteca:

 1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Biblioteca situada en la parte izquierda del panel.

2. Seleccione un elemento de biblioteca.

En la parte superior del panel Activos aparecerá una vista previa del elemento de biblioteca. (No se puede editar nada en la vista previa.)

3. Siga uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el botón Editar situado en la parte inferior del panel.
- Haga doble clic en el elemento de biblioteca.

Dreamweaver abrirá una nueva ventana para que edite el elemento de biblioteca. La ventana se parece mucho a la ventana de documento, pero su Vista de Diseño tiene un fondo gris que indica que se está editando un elemento de biblioteca en lugar de un documento.

4. Edite el elemento de biblioteca y guarde los cambios.

5. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione si desea actualizar los documentos del sitio local que utiliza el elemento de biblioteca editado:

- Elija Actualizar para actualizar todos los documentos del sitio local con el elemento de biblioteca editado.
- Elija No actualizar para impedir que se modifiquen los documentos hasta que utilice Modificar > Biblioteca > Actualizar página actual o Actualizar páginas.



## Para actualizar el documento actual para que utilice la versión actual de todos los elementos de biblioteca:

- Elija Modificar > Biblioteca > Actualizar página actual.

## Para actualizar el sitio completo o todos los documentos que usen un elemento de biblioteca concreto:

1. Elija Modificar > Biblioteca > Actualizar páginas.

Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar páginas.

2. En el menú emergente Buscar en, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Todo el sitio y, después, el nombre del sitio en el menú emergente que aparece al lado.

De esta manera se actualizarán todas las páginas del sitio seleccionado para que utilicen la versión actual de todos los elementos de biblioteca.

- Elija Archivos que usen y luego seleccione el nombre del elemento de biblioteca en el menú emergente que aparece al lado.

Se actualizarán todas las páginas del sitio actual que usen el elemento de biblioteca seleccionado.

3. Asegúrese de que Elementos de biblioteca está seleccionado en la opción Actualizar.

SUGERENCIA

Para actualizar plantillas al mismo tiempo, asegúrese de que también esté seleccionada la opción Plantillas. Para más información, consulte [“Apertura de una plantilla para editarla” en la página 367](#).

4. Haga clic en Iniciar.

Dreamweaver actualizará los archivos como se ha indicado. Si selecciona la opción Mostrar registro, Dreamweaver proporcionará información sobre los archivos que intenta actualizar, indicando si se han actualizado satisfactoriamente.

## Para cambiar el nombre de un elemento de biblioteca:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Biblioteca situada en la parte izquierda del panel.

2. Seleccione el elemento de biblioteca al que desee cambiar el nombre, haga una pausa y vuelva a hacer clic.

3. Cuando se pueda editar el nombre, introduzca el que desee.

NOTA

Este método para cambiar el nombre funciona igual que en el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Macintosh). Al igual que en el Explorador de Windows y el Finder, no olvide hacer una breve pausa entre los dos clics del ratón. No haga doble clic en el nombre, ya que se abriría el elemento de biblioteca para su edición.

4. Haga clic en cualquier lugar o presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
5. Dreamweaver le preguntará si desea actualizar los documentos que usan el elemento.
  - Para actualizar todos los documentos del sitio que usan el elemento, haga clic en Actualizar.
  - Para que no se actualice ninguno de los documentos que usan el elemento, haga clic en No actualizar.

#### Para eliminar un elemento de una biblioteca:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Biblioteca situada en la parte izquierda del panel.
2. Seleccione el elemento de biblioteca que desee eliminar.
3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el botón Eliminar situado en la parte inferior del panel y confirme que desea eliminar el elemento.
  - Haga clic en el botón Eliminar y confirme que desea eliminar el elemento.

ATENCIÓN

Tenga presente que cuando se elimina un elemento de biblioteca, no se puede emplear el comando Deshacer para recuperarlo. Sin embargo, puede volver a crearlo, como se describe en el procedimiento siguiente.

Dreamweaver quita el elemento de la biblioteca, pero no cambia el contenido de los documentos que lo utilizan.

#### Para volver a crear un elemento de biblioteca que falta o se ha eliminado:

1. Seleccione una instancia del elemento en uno de los documentos.
2. Haga clic en el botón Volver a crear del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

#### Temas relacionados

- [“Creación de un elemento de biblioteca” en la página 194](#)
- [“Conversión de elementos de biblioteca en editables en un documento” en la página 200](#)
- [“Edición de un comportamiento en un elemento de biblioteca” en la página 201](#)

## Configuración de preferencias de resaltado de bibliotecas

Puede personalizar el color de resaltado de los elementos de biblioteca y mostrar u ocultar el resaltado de los elementos de biblioteca configurando las preferencias de Resaltando.

### Para cambiar el color de resaltado de los elementos de biblioteca:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).  
Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione la categoría Resaltando de la lista de la izquierda.
3. Haga clic en el cuadro de color de Elementos de biblioteca y seleccione un color de resaltado con el selector de color (o introduzca el valor hexadecimal correspondiente al color de resaltado en el cuadro de texto).  
Para información sobre cómo utilizar el selector de color, véase [“Utilización de colores” en la página 394](#).
4. Seleccione Mostrar para ver el color de la biblioteca resaltada en la ventana de documento.
5. Haga clic en Aceptar.

### Para ver los colores de resaltado en la ventana de documento:

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.  
Los colores de resaltado aparecen en la ventana de documento sólo cuando Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles está activado y las opciones adecuadas están activadas en las preferencias de Resaltando.

### Temas relacionados

- [“Creación de un elemento de biblioteca” en la página 194](#)
- [“Edición de un elemento de biblioteca” en la página 196](#)
- [“Edición de las propiedades de un elemento de biblioteca” en la página 199](#)

## Edición de las propiedades de un elemento de biblioteca

El inspector de propiedades de los elementos de biblioteca se puede utilizar para abrir un elemento de biblioteca con el objeto de editarlo, separar un elemento de biblioteca determinado de su archivo fuente o sobrescribir un elemento con el elemento de biblioteca actualmente seleccionado.

### **Para editar las propiedades de un elemento de biblioteca:**

1. Seleccione un elemento de biblioteca en un documento.
2. Haga clic en el botón del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) que corresponda a la acción que desee realizar.

Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

### Temas relacionados

- [“Creación de un elemento de biblioteca” en la página 194](#)
- [“Inserción de un elemento de biblioteca en un documento” en la página 195](#)
- [“Configuración de preferencias de resaltado de bibliotecas” en la página 199](#)

## Conversión de elementos de biblioteca en editables en un documento

Si ha añadido un elemento de biblioteca al documento y desea editar el elemento concretamente para dicha página, deberá romper el vínculo existente entre el elemento del documento y la biblioteca. Una vez convertida una instancia del elemento de biblioteca en editable, dicha instancia no podrá ser actualizada cuando se modifica el elemento de biblioteca.

### **Para convertir un elemento de biblioteca en editable:**

1. Seleccione un elemento de biblioteca en el documento actual.
2. Haga clic en Separar del original en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).  
La instancia seleccionada del elemento de biblioteca perderá su resaltado (si estaba visible) y dejará de poder actualizarse cuando se modifique el elemento de biblioteca original.

### Temas relacionados

- [“Creación de un elemento de biblioteca” en la página 194](#)
- [“Inserción de un elemento de biblioteca en un documento” en la página 195](#)
- [“Edición de un elemento de biblioteca” en la página 196](#)
- [“Edición de las propiedades de un elemento de biblioteca” en la página 199](#)

## Edición de un comportamiento en un elemento de biblioteca

Para editar un comportamiento en un elemento de biblioteca, el elemento debe insertarse previamente en un documento, y luego convertir el elemento en editable en ese documento. Una vez realizados los cambios deseados, se puede volver a crear el elemento de biblioteca, sustituyendo el elemento de la biblioteca con el elemento editado desde el documento.

Para más información sobre comportamientos, consulte [“Utilización de comportamientos JavaScript” en la página 559](#).

### Para editar un comportamiento en un elemento de biblioteca:

1. Abra un documento que contenga el elemento de biblioteca.  
Anote el nombre del elemento de biblioteca, así como las etiquetas exactas que contiene. Más adelante necesitará esta información.
2. Seleccione el elemento de biblioteca y haga clic en Separar del original en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
3. Seleccione el elemento que tiene el comportamiento adjunto.
4. En el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos), haga doble clic en la acción que desea cambiar.
5. En el cuadro de diálogo que aparece, realice los cambios necesarios y haga clic en Aceptar.
6. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Biblioteca situada en la parte izquierda del panel.
7. Asegúrese de haber anotado el nombre exacto del elemento de biblioteca original; selecciónelo y haga clic en el botón Eliminar de la parte inferior del panel.
8. En la ventana de documento, seleccione todos los elementos que representan al elemento de biblioteca.  
Tenga cuidado de seleccionar exactamente los mismos elementos que había en el elemento de biblioteca original.
9. En el panel Activos, haga clic en el botón Nuevo elemento de biblioteca y asigne al nuevo elemento el nombre que tenía el elemento que ha eliminado.  
Asegúrese de que utiliza exactamente el mismo texto (incluidas mayúsculas y minúsculas).
10. Para actualizar el elemento de biblioteca en los demás documentos del sitio, elija Modificar > Biblioteca > Actualizar páginas.
11. En el menú emergente Buscar en del cuadro de diálogo Actualizar páginas, seleccione Arch. que usan.

12. En el menú emergente que aparece al lado, elija el nombre del elemento de biblioteca que acaba de crear.
13. En la opción Actualizar, compruebe que está seleccionado Elementos de biblioteca y luego haga clic en Iniciar.
14. Cuando haya completado todas las actualizaciones, haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Actualizar páginas.

#### Temas relacionados

- [“Creación de un elemento de biblioteca” en la página 194](#)
- [“Inserción de un elemento de biblioteca en un documento” en la página 195](#)
- [“Edición de un elemento de biblioteca” en la página 196](#)

# Administración de sitios de Contribute con Dreamweaver

# 6

Macromedia Contribute combina un navegador Web con un editor de páginas Web básico. Permite a sus colegas o clientes navegar hasta una página de un sitio que usted ha creado y editarla o actualizarla, siempre y cuando tengan permiso para hacerlo. Los usuarios de Contribute pueden añadir y actualizar contenido Web básico, incluido texto con formato, imágenes, tablas y vínculos. Los administradores del sitio de Contribute pueden limitar lo que los usuarios normales (aquellos que no sean administradores) pueden hacer en un sitio.

**NOTA**

En este capítulo se presupone que usted es un administrador de Contribute.

Como administrador del sitio, usted ofrece a los usuarios no administradores la posibilidad de editar páginas creando una clave de conexión y enviándosela a dichos usuarios. (Para más información, consulte *Utilización de Contribute*.) También puede configurar una conexión con un sitio de Contribute mediante Macromedia Dreamweaver 8, lo que le permite a usted o a otro usuario modificar los archivos del sitio de la misma forma que lo haría en cualquier otro sitio de Dreamweaver. Esto puede resultar útil para personas que deseen conectar con el sitio de Contribute pero deseen hacerlo mediante Dreamweaver en lugar de Contribute. Por ejemplo, el diseñador del sitio deseará conectar con el sitio de Contribute, pero querrá contar con todas las prestaciones de edición disponibles en Dreamweaver.

Contribute añade funcionalidad al sitio Web con Contribute Publishing Server (CPS), una suite de aplicaciones de publicación y de herramientas de administración de usuarios que le permite integrar Contribute con el servicio de directorio de usuarios de la organización (por ejemplo, con Lightweight Directory Access Protocol -LDAP- o Active Directory). Al activar el sitio de Dreamweaver como sitio de Contribute, Dreamweaver lee la configuración de administración de Contribute siempre que conecta con el sitio remoto. Si Dreamweaver detecta que CPS está activado, se comunicará directamente con CPS. Esto permite a Dreamweaver heredar parte de la funcionalidad de CPS, como la recuperación de versiones anteriores de los archivos y el registro de eventos.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|  |     |
|--|-----|
| Administración de sitios de Contribute . . . . .                   | 204 |
| Preparación de un sitio para su uso con Contribute . . . . .       | 210 |
| Administración de un sitio Contribute con Dreamweaver . . . . .    | 211 |
| Administración de archivos de Contribute con Dreamweaver . . . . . | 213 |
| Solución de problemas de un sitio de Contribute . . . . .          | 216 |

## Administración de sitios de Contribute

Puede utilizar Dreamweaver para conectarse a un sitio de Contribute y modificar los archivos del sitio como lo haría en cualquier otro sitio de Dreamweaver. La mayoría de las funciones de Dreamweaver se usan del mismo modo en un sitio de Contribute que en cualquier otro sitio. Sin embargo, hay algunas diferencias a la hora de trabajar con archivos en un sitio de Contribute.

### Estructura del sitio y diseño de página para un sitio de Contribute

Para preparar el sitio Web que editarán los usuarios de Contribute, debe dar una estructura adecuada al sitio.

Cree las carpetas que los usuarios de Contribute deben utilizar para sus páginas, cree las páginas de índice para dichas carpetas y añada a las páginas elementos de navegación básicos. Si lo desea, puede crear carpetas específicas de usuario para que éstos practiquen en ellas. Asimismo, puede crear hojas de estilos CSS que definan los estilos para cada página o carpeta. Puede llevar a cabo parte de este trabajo de configuración en Contribute, pero es más sencillo configurar un sitio mediante Dreamweaver.

Además, puede crear plantillas que los usuarios de Contribute pueden utilizar para crear nuevas páginas (véase [“Creación de plantillas para un sitio de Contribute”](#) en la página 351).

Las siguientes sugerencias pueden ayudarle a la hora de crear un sitio que facilite la tarea a los usuarios de Contribute:

- Mantenga una estructura sencilla para el sitio.
  - Evite anidar demasiados niveles de carpetas. Agrupe los elementos relacionados en una carpeta.
- Configure en el servidor los permisos de lectura y escritura adecuados para las carpetas. Para más información, consulte [“Activación de usuarios de Contribute para acceder a las plantillas sin acceder a la carpeta raíz”](#) en la página 214.



- Conforme cree la estructura de carpetas, añada páginas de índice a las carpetas para animar a los usuarios de Contribute a que coloquen páginas nuevas en las carpetas correctas. Por ejemplo, si los usuarios de Contribute van a suministrar páginas que contengan actas de reuniones, puede crear una carpeta en la carpeta raíz del sitio con el nombre actas\_reuniones y crear una página de índice en dicha carpeta. Luego puede proporcionar un vínculo que lleve de la página principal del sitio a la página de índice de actas de reuniones. De esta forma, un usuario de Contribute podrá navegar hasta la página de índice y crear una nueva página con un acta para una reunión concreta con un vínculo desde dicha página; la nueva página se creará automáticamente dentro de la carpeta actas\_reuniones.
- En la página de índice de cada carpeta, proporcione una lista de vínculos con las páginas de contenido y los documentos independientes existentes en dicha carpeta.
- Mantenga un diseño de página lo más sencillo posible, evitando formatos complicados.
- Asigne a los estilos CSS nombres que permitan identificarlos claramente. Si los usuarios de Contribute que trabajan en el sitio utilizan un conjunto de estilos estándar en Microsoft Word, asigne a los estilos CSS los mismos nombres que los correspondientes estilos de Word, de manera que Contribute pueda establecer asignaciones de estilos cuando un usuario copie información de un documento de Word y la pegue en una página de Contribute.
- Para evitar que un estilo CSS esté disponible para los usuarios de Contribute, cambie el nombre del estilo de manera que comience por mmhide\_. Por ejemplo, si utiliza un estilo denominado RightJustified en una página pero no desea que los usuarios de Contribute puedan utilizar dicho estilo, cambie el nombre del estilo por mmhide\_RightJustified.

**NOTA**

Deberá añadir mmhide\_ al nombre del estilo en la vista de código; no podrá hacerlo en el panel CSS.

- Utilice CSS en vez de etiquetas HTML. Contribute reconoce los estilos de CSS y permite que los usuarios los apliquen.
- Utilice el menor número posible de estilos CSS con el fin de mantener un formato sencillo y limpio.
- Si utiliza server-side includes para los elementos de página HTML, tales como encabezados o pies, cree una sencilla página HTML no vinculada que contenga vínculos a los archivos include. Los usuarios de Contribute podrán añadir un marcador a esa página y emplearla para navegar a los archivos include para editarlos.

## Temas relacionados

- [Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver”, en la página 87](#)
- [“Creación de documentos nuevos” en la página 102](#)
- [“Utilización de hojas de estilos en cascada para aplicar formato al texto” en la página 444](#)
- [“Utilización de server-side includes” en la página 672](#)

## Conexión con el sitio y compatibilidad con Contribute

En Dreamweaver, se puede conectar con un sitio de Contribute existente y modificar los archivos del sitio del mismo modo que lo haría en cualquier sitio de Dreamweaver ([“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#)). Al conectar con un sitio configurado como sitio de Contribute (y que ya cuenta con administrador), Dreamweaver le pedirá que active la compatibilidad con Contribute.

Si está preparando un sitio de Dreamweaver existente para los usuarios de Contribute, debe activar de forma explícita la compatibilidad con Contribute para poder utilizar las funciones relacionadas con Contribute; Dreamweaver no se lo solicitará. Para más información, consulte [“Preparación de un sitio para su uso con Contribute” en la página 210](#).

Dreamweaver le permite conectar con un sitio remoto, incluido un sitio de Contribute, de diversas formas, aunque no todos los tipos de conexión admiten la compatibilidad con Contribute. En concreto, existen las siguientes restricciones para los tipos de conexión:

- Si se está conectando con el sitio remoto mediante WebDAV o Microsoft Visual SourceSafe, no podrá activar la compatibilidad con Contribute, ya que dichos sistemas de control de código fuente no son compatibles con Design Notes ni con el sistema de protección/desprotección que Dreamweaver utiliza para los sitios de Contribute.
- Si utiliza RDS para conectar con el sitio remoto, puede activar la compatibilidad con Contribute, pero deberá personalizar la conexión para poder compartirla con los usuarios de Contribute.
- Si utiliza su equipo local como servidor Web, debe configurar el sitio empleando una conexión FTP o de red con el equipo (en lugar de una simple ruta de carpeta local) para poder compartir la conexión con los usuarios de Contribute.

## Transferencia de archivos a un sitio de Contribute y desde él

Contribute utiliza un sistema muy semejante al sistema Desproteger/Proteger de Dreamweaver para asegurarse de que sólo un usuario pueda editar una página Web determinada en todo momento. Al activar la compatibilidad con Contribute en Dreamweaver, se activa automáticamente el sistema Desproteger/Proteger de Dreamweaver.

Para transferir archivos desde y hacia un sitio de Contribute mediante Dreamweaver, utilice siempre los comandos Desproteger y Proteger. Si, en lugar de estos comandos, utiliza los comandos Obtener y Colocar para transferir archivos, puede que sobrescriba las modificaciones realizadas recientemente en un archivo por un usuario de Contribute.

NOTA

Si utiliza el comando Colocar en un sitio de Contribute, Dreamweaver desprotegerá automáticamente el archivo y luego lo volverá a proteger con el fin de reducir las posibilidades de que los cambios que usted realice entren en conflicto con los realizados por otro usuario.

La protección de un archivo de un sitio de Contribute funciona exactamente igual que en cualquier otro sitio.

Al desproteger un archivo en un sitio de Contribute, Dreamweaver crea automáticamente una copia de seguridad de la versión previamente desprotegida del archivo en la carpeta `_baks` y añade su nombre de usuario y un sello de fecha a un archivo de Design Notes para que los demás usuarios puedan ver quién desprotegió el archivo y cuándo lo hizo. Para más información sobre copias de seguridad automáticas, consulte [“Activación de usuarios de Contribute para acceder a las plantillas sin acceder a la carpeta raíz” en la página 214](#).

### Temas relacionados

- [“Desprotección y protección de archivos” en la página 149](#)
- [“Preparación de un sitio para su uso con Contribute” en la página 210](#)

## Permisos de Contribute para carpetas y archivos del servidor

Contribute le ofrece un medio para administrar permisos sobre archivos y carpetas para cada usuario que defina. Para más información, consulte *Administración de Contribute*. Los usuarios de Dreamweaver no se ven afectados por estos permisos, pero Contribute aplica dichos permisos a los usuarios de Contribute.

No obstante, Contribute no ofrece ningún medio para administrar los permisos de lectura y escritura subyacentes asignados a los archivos y carpetas por el servidor. Puede administrar dichos permisos directamente en el servidor.

Las funciones de los usuarios de Contribute pueden concebirse como una superposición a los permisos de lectura y escritura del servidor; por ejemplo, si un usuario carece de permiso de escritura en una carpeta del servidor, no podrá guardar archivos en dicha carpeta aunque sea miembro de una función autorizado a escribir en dicha carpeta (conforme a los permisos de Contribute).

Si un usuario de Contribute no dispone de acceso de lectura en el servidor para un archivo dependiente, como por ejemplo una imagen que aparece en una página, el contenido del archivo dependiente no aparecerá en la ventana de Contribute. Por ejemplo, si un usuario no dispone de acceso de lectura para una carpeta de imágenes, las imágenes de dicha carpeta aparecerán como iconos de imagen rota en Contribute. De igual forma, las plantillas de Dreamweaver están almacenadas en una subcarpeta de la carpeta raíz del sitio, por lo que, si un usuario de Contribute no dispone de acceso de lectura para la carpeta raíz, no podrá utilizar las plantillas de dicho sitio a no ser que usted copie las plantillas en una carpeta adecuada.

Cuando configure un sitio, debe conceder a los usuarios acceso de lectura en el servidor a la carpeta /\_mm (la subcarpeta \_mm de la carpeta raíz), la carpeta /Templates y todas las carpetas que contengan activos que deban utilizar.

Si por algún motivo no puede otorgar a los usuarios permiso de lectura para la carpeta / Templates, véase [“Activación de usuarios de Contribute para acceder a las plantillas sin acceder a la carpeta raíz” en la página 214](#) para averiguar cómo facilitar las plantillas a los usuarios.

## Archivos especiales de Contribute

Contribute emplea diversos archivos especiales que no están pensados para que los vean los visitantes del sitio. Entre dichos archivos figuran los siguientes:

- El archivo de configuración compartido, con un nombre complicado con la extensión CSI, que aparece en una carpeta denominada \_mm en la carpeta raíz del sitio y que contiene información que Contribute utiliza para administrar el sitio.
- Versiones anteriores de los archivos, que se encuentran en carpetas \_baks (véase [“Activación de usuarios de Contribute para acceder a las plantillas sin acceder a la carpeta raíz” en la página 214](#))

- Versiones temporales de las páginas, que permiten que los usuarios puedan obtener una vista previa de los cambios realizados.
- Archivos de bloqueo temporales, que indican que una determinada página está siendo editada o mostrada en una vista previa.
- Archivos de Design Notes, que contienen metadatos sobre las páginas del sitio.

Por lo general, no debe editar estos archivos especiales de Contribute mediante Dreamweaver, ya que Dreamweaver los administra automáticamente.

Si no desea que estos archivos especiales de Contribute aparezcan en su servidor de acceso público, puede establecer un servidor de realización de pruebas para que los usuarios de Contribute manipulen en él las páginas. Posteriormente, podrá copiar periódicamente dichas páginas Web del servidor de realización de pruebas a un servidor de producción conectado a la Web. Si adopta este enfoque de servidor de realización de pruebas, copie en el servidor de producción sólo las páginas Web, no los archivos especiales de Contribute enumerados más arriba. En particular, no copie en el servidor de producción las carpetas `_mm` y `_baks`.

NOTA

Para información acerca de la configuración de un servidor de forma que impida que los visitantes vean los archivos de las carpetas que comiencen con subrayado, véase “Seguridad del sitio Web” en *Utilización de Contribute*.

En determinadas circunstancias, puede que tenga que eliminar manualmente archivos especiales de Contribute. Por ejemplo, puede ocurrir que Contribute no elimine archivos temporales de vistas previas cuando el usuario finaliza una vista previa; en este caso, deberá eliminar manualmente dichas páginas temporales. Las páginas temporales de vista previa tienen nombres de archivo que comienzan por TMP.

De igual forma, es posible que, en algunos casos, un archivo de bloqueo caducado permanezca accidentalmente en el servidor. En este caso, deberá eliminar manualmente el archivo de bloqueo para permitir que otros usuarios editen la página. Para información de cómo eliminar el archivo de bloqueo, véase [“Desbloqueo de un archivo en un sitio de Contribute” en la página 215](#).

# Preparación de un sitio para su uso con Contribute

Antes de utilizar Dreamweaver para administrar un sitio de Contribute, debe activar la compatibilidad con Contribute. En función del sitio al que esté conectado, se le solicitará automáticamente que active la compatibilidad con Contribute.

NOTA

Cuando active la compatibilidad con Contribute, Dreamweaver activará automáticamente las Design Notes (incluida la opción Cargar Design Notes para compartir) y el sistema Desproteger/Proteger.

## Para activar las funciones de compatibilidad con Contribute para un sitio de Dreamweaver definido:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.  
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
3. Haga clic en la ficha Avanzadas.
4. Seleccione la categoría Contribute de la lista Categoría de la izquierda.
5. Seleccione la opción Activar compatibilidad con Contribute y rellene el cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda.
6. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio.
7. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

## Temas relacionados

- [“Conexión con el sitio y compatibilidad con Contribute” en la página 206](#)

# Administración de un sitio Contribute con Dreamweaver

Una vez que haya activado la compatibilidad con Contribute (véase [“Preparación de un sitio para su uso con Contribute” en la página 210](#)), puede utilizar Dreamweaver para iniciar Contribute a fin de realizar las tareas de administración del sitio.

NOTA

Contribute debe estar instalado en la misma máquina que Dreamweaver.

Como administrador de un sitio de Contribute, puede seguir uno de estos procedimientos:

- Cambiar la configuración de administración de todo el sitio.  
La configuración de administración de Contribute es un conjunto de parámetros que se aplican a todos los usuarios del sitio Web. Dichos parámetros permiten mejorar Contribute para disfrutar de una mejor experiencia de usuario.
- Cambiar el permiso otorgado a las funciones de usuarios de Contribute.
- Configurar usuarios de Contribute.

Los usuarios de Contribute necesitan cierta información sobre el sitio para poder conectarse a él. Puede empaquetar toda esta información en un archivo que se conoce como *clave de conexión* para enviarla a los usuarios de Contribute.

NOTA

Una clave de conexión no es lo mismo que un archivo de sitio exportado desde Dreamweaver. Si desea exportar la información del sitio para utilizarla con Dreamweaver, véase [“Importación y exportación de sitios” en la página 147](#).

SUGERENCIA

Antes de facilitar a los usuarios de Contribute la información de conexión necesaria para editar páginas, debe utilizar Dreamweaver para crear la jerarquía básica de carpetas del sitio (véase [“Estructura del sitio y diseño de página para un sitio de Contribute” en la página 204](#)), y también debe crear las plantillas y hojas de estilo CSS necesarias para el sitio (véase [“Creación de plantillas para un sitio de Contribute” en la página 351](#)).

## Para administrar un sitio Web de Contribute en Dreamweaver:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.  
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
3. Haga clic en la ficha Avanzadas.
4. Seleccione la categoría Contribute de la lista de categorías de la izquierda.

5. Haga clic en el botón Administrar sitio en Contribute.

NOTA

Este botón no aparece si no ha activado la compatibilidad con Contribute. Para información acerca de cómo activar esta opción, véase [“Preparación de un sitio para su uso con Contribute” en la página 210](#).

6. Si el sistema lo solicita, introduzca la contraseña de administrador y haga clic en Aceptar. Aparecerá el cuadro de diálogo Administrar sitio Web.
7. Siga uno de estos procedimientos:
  - Para cambiar la configuración de administración, seleccione una categoría de la lista situada a la izquierda y cambie los parámetros que considere necesario.
  - Para cambiar la configuración de las funciones, en la categoría Users and Roles (Usuarios y funciones), haga clic en el botón Edit Role Settings (Editar configuración de funciones) y, a continuación, realice los cambios que considere oportunos.
  - Para enviar una clave de conexión para poder configurar usuarios, en la categoría Users and Roles (Usuarios y funciones), haga clic en el botón Enviar clave de conexión y siga las instrucciones del Asistente de conexión.

SUGERENCIA

Para más información acerca de la configuración de administración, la administración de las funciones de usuario o la creación de una clave de conexión, consulte *Utilización de Contribute*.

8. Haga clic en Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitio Web.
9. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio.
10. Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Editar sitios.

### Temas relacionados

- [“Administración de archivos de Contribute con Dreamweaver” en la página 213](#)



# Administración de archivos de Contribute con Dreamweaver

La mayoría de las funciones de Dreamweaver se usan del mismo modo en un sitio de Contribute que en cualquier otro sitio. No obstante, cuando utilice Dreamweaver con un sitio de Contribute, Dreamweaver realizará automáticamente ciertas operaciones de administración de archivos, como el almacenamiento de múltiples versiones de un documento y el registro de determinados eventos en la consola de CPS.

En este capítulo se describen aquellos aspectos de trabajar con archivos de un sitio de Contribute diferentes de trabajar con archivos de otros sitios.

Para información sobre la transferencia de archivos a un sitio de Contribute y desde éste, véase [“Transferencia de archivos a un sitio de Contribute y desde él” en la página 207](#). Para información sobre los archivos especiales de Contribute, véase [“Archivos especiales de Contribute” en la página 208](#).

NOTA

Un administrador de Contribute puede asignar *funciones* a los usuarios y especificar qué acciones pueden realizar los miembros de cada función. Cuando utilice Dreamweaver para administrar archivos en un sitio de Contribute, las restricciones impuestas por las funciones no surtirán efecto; las únicas restricciones que se aplicarán serán las de permisos de lectura y escritura para el servidor. Para más información sobre los distintos tipos de permisos, consulte [“Permisos de Contribute para carpetas y archivos del servidor” en la página 207](#).

## Eliminación, traslado y cambio de nombre de un archivo remoto de un sitio de Contribute

La eliminación de un archivo del servidor remoto que aloja un sitio de Contribute funciona de forma muy semejante a la eliminación de un archivo del servidor para cualquier sitio de Dreamweaver. No obstante, cuando elimine un archivo de un sitio de Contribute, Dreamweaver le preguntará si deben eliminarse todas las versiones anteriores del archivo. Si opta por conservar las versiones anteriores, Dreamweaver guardará también una copia de la versión actual de manera que pueda restaurarla posteriormente si es preciso.

El cambio de nombre de un archivo remoto o su traslado de una carpeta a otra en un sitio de Contribute funciona de la misma forma que en cualquier sitio de Dreamweaver. En un sitio de Contribute, Dreamweaver también cambia de nombre o mueve las versiones anteriores asociadas al archivo que estén almacenadas en la carpeta `_baks`.

### Para eliminar un archivo remoto:

1. Seleccione el archivo en el panel Remoto del panel Archivos (Ventana > Archivos) y presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh).  
Aparecerá un cuadro de diálogo que le pedirá confirmación de que desea eliminar el archivo.
2. Si aparece la opción Eliminar versiones anteriores en el cuadro de diálogo de confirmación, siga uno de estos procedimientos:
  - Para eliminar todas las versiones anteriores del archivo además de la versión actual, seleccione la opción Eliminar versiones anteriores.
  - Para conservar las versiones anteriores en el servidor, desactive la opción Eliminar versiones anteriores.
3. Haga clic en Sí para eliminar el archivo.  
El archivo quedará eliminado. Si optó por eliminar las versiones anteriores, éstas también quedarán eliminadas. Si optó por no eliminar las versiones anteriores, se guardará una copia de la versión actual en la carpeta `_baks` como nueva revisión del archivo.

### Temas relacionados

- [“Activación de usuarios de Contribute para acceder a las plantillas sin acceder a la carpeta raíz” en la página 214](#)
- [“Desbloqueo de un archivo en un sitio de Contribute” en la página 215](#)

## Activación de usuarios de Contribute para acceder a las plantillas sin acceder a la carpeta raíz

En un sitio de Contribute, los archivos subyacentes y los permisos de las carpetas se administran directamente en el servidor. Para más información, consulte [“Permisos de Contribute para carpetas y archivos del servidor” en la página 207](#).

Cuando configure un sitio, debe conceder a los usuarios acceso de lectura en el servidor a la carpeta `/_mm` (la subcarpeta `_mm` de la carpeta raíz), la carpeta `/Templates` y todas las carpetas que contengan activos que deban utilizar. También es recomendable proporcionar a los usuarios acceso de lectura a la carpeta `/Templates` del servidor.

Si por algún motivo no puede otorgar a los usuarios permiso de lectura a la carpeta `/Templates`, puede poner las plantillas a disposición de los usuarios de otro modo.

## Para permitir que los usuarios de Contribute utilicen las plantillas sin acceso de lectura a la carpeta raíz del sitio principal:

1. Configure el sitio de Contribute de manera que su carpeta raíz sea la carpeta que desea que los usuarios vean como raíz.
2. Copie manualmente la carpeta de plantillas de la carpeta raíz del sitio principal en la carpeta raíz del sitio de Contribute a través del panel Archivos.
3. Después de actualizar las plantillas para el sitio principal, vuelva a copiar las plantillas copiadas en las subcarpetas correspondientes según sea necesario.

Si adopta este enfoque, no utilice vínculos relativos a la raíz del sitio en las subcarpetas. Los vínculos relativos a la raíz del sitio son relativos a la carpeta raíz principal en el servidor, no a la carpeta raíz que usted define en Dreamweaver. Los usuarios de Contribute no pueden crear vínculos relativos a la raíz del sitio. Para más información sobre vínculos relativos a la raíz del sitio, consulte [“Aspectos básicos de ubicación y rutas de documentos” en la página 476](#).

Si los vínculos de una página de Contribute aparecen rotos, es posible que exista un problema de permisos de carpetas, sobre todo si los vínculos señalan a páginas situadas fuera de la carpeta raíz del usuario de Contribute. Compruebe en el servidor los permisos de lectura y escritura para las carpetas.

## Desbloqueo de un archivo en un sitio de Contribute

En ocasiones, un archivo remoto de un sitio de Contribute aparece como si estuviera protegido cuando en realidad el archivo no está bloqueado en el equipo del usuario. Cuando suceda esto, desbloquee el archivo para permitir que los usuarios lo editen.

NOTA

Antes de seguir este procedimiento, asegúrese de que el archivo no está realmente protegido. Si desbloquea un archivo mientras un usuario de Contribute lo está editando, permitirá que varios usuarios puedan editar el archivo al mismo tiempo.

### Para desbloquear un archivo protegido:

1. Siga uno de estos procedimientos:
  - Abra el archivo en la ventana de documento y seleccione Sitio > Deshacer proteger.
  - En el panel Archivos (Ventana > Archivos), haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Deshacer proteger.

Puede que aparezca un cuadro de diálogo que indica quién ha protegido el archivo y que le pide que confirme que desea desbloquear el archivo.
2. Si aparece dicho cuadro de diálogo, haga clic en Sí para confirmar.  
El archivo quedará desbloqueado en el servidor.

## Eventos del registro

Si Contribute Publishing Server (CPS) está activado en el sitio remoto con el que establece la conexión, Dreamweaver notifica al CPS cada vez que se desencadena una operación de red como la protección, la recuperación de una versión anterior o la publicación de un archivo. CPS registrará estos eventos y será posible verlos en el registro que se guarda en la consola de administración de CPS.

NOTA

CPS está activado al utilizar Contribute. Para más información, consulte *Administración de Contribute*.

### Para iniciar los eventos del registro:

- Active las funciones de compatibilidad con Contribute de Dreamweaver.  
Para más información, consulte [“Preparación de un sitio para su uso con Contribute” en la página 210](#).

### Para visualizar el registro de eventos:

- Cambie a la consola de administración CPS.  
Para más información, consulte *Administración de Contribute*.

### Para detener los eventos del registro:

- Desactive las funciones de compatibilidad con Contribute.

## Solución de problemas de un sitio de Contribute

Si experimenta algún problema con un sitio de Contribute, véanse los siguientes temas específicos para obtener información sobre cómo resolver el problema:

- En el caso de problemas relacionados con la conexión con un sitio de Contribute, véase [“Solución de problemas de conexión con un sitio de Contribute” en la página 217](#).
- En el caso de problemas relacionados con la utilización de las herramientas de administración, véase [“Solución de problemas con las herramientas de administración de Contribute” en la página 217](#).

Para más información sobre la solución de problemas, consulte dicha sección en *Administración de Contribute*.

## Solución de problemas de conexión con un sitio de Contribute

Al hacer clic en cualquier botón relacionado con la administración de un sitio de Contribute, Dreamweaver comprueba que puede conectar con su sitio remoto y que el URL de raíz del sitio que ha facilitado para el sitio es válido. Si Dreamweaver no logra conectar o si el URL no es válido, aparecerá un mensaje de error.

### Para comprobar una conexión de Contribute:

1. Compruebe el URL de raíz del sitio de la categoría Contribute del cuadro de diálogo Definición del sitio; para ello, abra el URL en un navegador y compruebe que se abre la página correcta.
2. Utilice el botón Prueba de la categoría Datos remotos del cuadro de diálogo Definición del sitio para asegurarse de que puede conectar con el sitio.
3. Si el URL es correcto pero el botón Prueba da como resultado un mensaje de error, pida ayuda al administrador del sistema.

## Solución de problemas con las herramientas de administración de Contribute

Si las herramientas de administración no funcionan correctamente, es posible que exista algún problema en la carpeta `_mm`.

### Para comprobar la carpeta `_mm`:

1. En el servidor, asegúrese de que dispone de permisos de lectura y escritura para la carpeta `_mm`, así como los permisos de ejecución si fueran necesarios.
2. Compruebe que en la carpeta haya un archivo de configuración compartido cuyo nombre contiene una extensión CSI.
3. Si no está, utilice el Asistente de conexión (Windows o Macintosh) para crear una conexión con el sitio y ser administrador del sitio.

El archivo de configuración compartido se crea automáticamente cuando usted se convierte en administrador. Para más información sobre cómo convertirse en administrador de un sitio Web existente de Contribute, consulte *Administración de Contribute*.

### Temas relacionados

- [“Solución de problemas de conexión con un sitio de Contribute” en la página 217](#)



Utilice las herramientas de diseño visual de Macromedia Dreamweaver 8 para crear sofisticados diseños de página.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

|   |     |
|---|-----|
| Capítulo 7: Diseño de páginas con CSS .....             | 221 |
| Capítulo 8: Presentación de contenido en tablas .....   | 261 |
| Capítulo 9: Diseño de páginas en el modo de diseño..... | 287 |
| Capítulo 10: Utilización de marcos .....                | 309 |
| Capítulo 11: Administración de plantillas .....         | 331 |





En Macromedia Dreamweaver 8, es posible utilizar estilos CSS para diseñar la página. Puede insertar manualmente etiquetas `div` y aplicarles estilos de posición CSS, o puede utilizar capas de Dreamweaver para crear su diseño. Una capa en Dreamweaver es un elemento de página HTML (en concreto, una etiqueta `div` o cualquier otra etiqueta) que tiene una posición absoluta asignada.

**NOTA**

Dreamweaver trata todas las etiquetas `div` con posición absoluta como capas, incluso si dichas etiquetas `div` no se han creado con la herramienta de dibujo de capas.

**SUGERENCIA**

Puede utilizar un archivo de diseño de Dreamweaver como punto de partida para el diseño de CSS. Seleccione un archivo en la categoría Diseños de páginas (CSS) del cuadro de diálogo Nuevo documento (véase [“Creación de un documento basado en un archivo de diseño de Dreamweaver” en la página 103](#)).

Independientemente de si usa CSS, tablas o marcos para diseñar las páginas, Dreamweaver tiene reglas y cuadrículas para ayudarle a crear sus diseños. Dreamweaver también tiene una opción de imagen de rastreo, que puede utilizar para volver a crear un diseño de página creado en una aplicación gráfica.

**NOTA**

Si no está familiarizado con el uso de capas y hojas de estilos en cascada (CSS) pero sí lo está con el uso de tablas, pruebe a utilizar tablas o el modo de diseño para el diseño de la página (consulte [“Presentación de contenido en tablas” en la página 261](#) y [“Diseño de páginas en el modo de diseño” en la página 287](#)).

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|   |     |
|---|-----|
| <a href="#">Acerca de las capas en Dreamweaver</a> . . . . .                  | 222 |
| <a href="#">Inserción de una capa</a> . . . . .                               | 224 |
| <a href="#">Configuración de preferencias y propiedades de capa</a> . . . . . | 227 |
| <a href="#">Administración de capas</a> . . . . .                             | 229 |
| <a href="#">Manipulación de capas</a> . . . . .                               | 233 |

|   |     |
|---|-----|
| Conversión de capas en tablas .....                                   | 235 |
| Animación de capas .....  | 238 |
| Inserción de etiquetas div para el diseño .....                       | 248 |
| Utilización de etiquetas div para el diseño .....                     | 249 |
| Cambio del color de resaltado de las etiquetas div .....              | 251 |
| Utilización de la visualización de diseño CSS .....                   | 251 |
| Utilización de reglas, guías y cuadrículas para diseñar páginas ..... | 254 |
| Utilización de una imagen de rastreo .....                            | 258 |

## Acerca de las capas en Dreamweaver

Una capa es un elemento de página HTML (en concreto, una etiqueta `div` o cualquier otra etiqueta) que tiene una posición absoluta asignada. Las capas pueden contener texto, imágenes u otros contenidos que se pueden situar en el cuerpo de un documento HTML.

NOTA

Las capas, tal y como se describen en este capítulo, se refieren al concepto de diseño de Dreamweaver, y no a la etiqueta `layer`.

### Aspectos básicos de las capas

Con Dreamweaver puede emplear capas para diseñar la página. Puede colocar unas capas delante o detrás de otras, ocultar algunas capas mientras muestra otras y mover capas por la pantalla. Puede colocar una imagen de fondo en una capa y, a continuación, insertar una segunda capa, con texto y un fondo transparente, delante de la primera.

Las capas proporcionan una gran flexibilidad a la hora de colocar contenido. Sin embargo, los visitantes del sitio que utilicen navegadores Web muy antiguos pueden experimentar problemas al visualizar las capas. Si desea asegurarse de que todos los usuarios pueden ver su página Web, diseñela utilizando capas y, posteriormente, convierta las capas en tablas. Para más información, consulte [“Conversión de capas en tablas” en la página 235](#). Si cree que los visitantes de la página van a usar navegadores más recientes, puede realizar el diseño con capas, sin convertirlas en tablas.

#### Temas relacionados

- [“Administración de capas” en la página 229](#)

## Código HTML para capas

Al insertar una capa en un documento, Dreamweaver inserta la etiqueta HTML de dicha capa en el código. Dreamweaver crea las capas utilizando de forma predeterminada la etiqueta `div`.

NOTA

Puede utilizar otras dos etiquetas para crear capas: `layer` e `ilayer`. Sin embargo, estas etiquetas sólo son compatibles con Netscape Navigator 4; Internet Explorer no las reconoce y Netscape dejó de ofrecer soporte a éstas en las versiones posteriores del navegador. Dreamweaver reconoce las etiquetas `layer` e `ilayer`, pero no las utiliza para crear capas.

Al dibujar una capa con la herramienta Dibujar capa, Dreamweaver inserta una etiqueta `div` en el documento y asigna la capa y un valor de ID (de forma predeterminada, `Layer1` para la primera capa dibujada, `Layer2` para la segunda, etc.). Más adelante es posible cambiar el nombre de la capa por el que desee mediante el panel Capas o el inspector de propiedades. Dreamweaver también utiliza CSS incrustado en el encabezado del documento para colocar la capa y para determinar sus dimensiones exactas.

A continuación se ofrece un ejemplo de código HTML de una capa:

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Sample Layers Page</title>
<style type="text/css">
<!--
#Layer1 {
    position:absolute;
    left:62px;
    top:67px;
    width:421px;
    height:188px;
    z-index:1;
}
-->
</style>
</head>

<body>
<div id="Layer1"></div>
</body>
</html>
```

Puede definir las propiedades de colocación de las capas en la página, incluidas las coordenadas  $x$  e  $y$ , índice  $z$  (también denominado orden de apilamiento) y visibilidad. Para más información, consulte [“Configuración de preferencias y propiedades de capa” en la página 227](#).

## Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de las capas” en la página 222](#)

# Inserción de una capa

Dreamweaver permite crear capas en la página fácilmente y colocarlas con precisión. También puede crear capas anidadas. Para más información, consulte [“Anidación de capas” en la página 225](#).

NOTA

Puede utilizar un archivo de diseño de Dreamweaver como punto de partida para el diseño de CSS. Seleccione un archivo en la categoría Diseños de páginas (CSS) del cuadro de diálogo Nuevo documento (véase [“Creación de un documento basado en un archivo de diseño de Dreamweaver” en la página 103](#)).

Al insertar una capa, Dreamweaver muestra el borde de la capa de forma predeterminada y resalta el bloque al desplazar el puntero sobre él. Puede activar los bordes de la capa deshabilitando Contornos de capa y Contornos de diseño CSS en el menú Ver > Ayudas visuales. También puede activar los fondos y el modelo de cuadro para las capas como ayuda visual durante el diseño. Para más información, consulte [“Utilización de la visualización de diseño CSS” en la página 251](#).

Para cambiar el color de resaltado de una capa o para desactivar el resaltado, consulte [“Cambio del color de resaltado de las etiquetas div” en la página 251](#).

Después de crear una capa, puede añadirle contenido situando el punto de inserción en la capa; a continuación, añada contenido cómo lo haría en una página.

### Para dibujar una sola capa o varias capas consecutivamente:



1. En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Dibujar capa.
2. En la vista de diseño de la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos:
  - Arrastre para crear una sola capa.
  - Arrastre el ratón mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) para dibujar varias capas consecutivamente. Podrá continuar dibujando nuevas capas mientras no suelte la tecla Control o Comando.

### Para insertar una capa en un lugar concreto del documento:

- Sitúe el punto de inserción en la ventana de documento y seleccione Insertar > Objetos de diseño > Capa.

NOTA

Mediante este procedimiento, la etiqueta de la capa se inserta en el lugar seleccionado de la ventana de documento. La representación visual de la capa puede, por tanto, afectar a otros elementos de la página (por ejemplo, al texto).

### Para colocar el punto de inserción en una capa:

- Haga clic en cualquier lugar dentro de los bordes de la capa.

Se resaltarán los bordes de la capa y aparecerá el manejador de selección, pero la capa no quedará seleccionada. Para información sobre la selección de capas, véase [“Selección de capas” en la página 230](#).

### Para mostrar los bordes de la capa:

- Seleccione Ver > Ayudas visuales y, a continuación, elija Contornos de capa o Contornos de diseño CSS.

NOTA

Si se seleccionan ambas opciones a la vez se conseguirá el mismo efecto.

### Para ocultar los bordes de la capa:

- Seleccione Ver > Ayudas visuales y, a continuación, anule la selección de Contornos de capa o Contornos de diseño CSS.

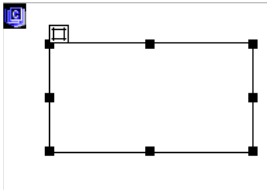
### Temas relacionados

- [“Configuración de preferencias y propiedades de capa” en la página 227](#)
- [“Administración de capas” en la página 229](#)
- [“Manipulación de capas” en la página 233](#)

## Anidación de capas

Una capa anidada es aquella cuyo código se encuentra dentro de otra capa. La anidación se usa a menudo para agrupar capas. Una capa anidada se mueve junto con su capa padre y puede configurarse para que herede la visibilidad de ésta.

Puede activar la opción Anidación para anidar automáticamente una capa al dibujar una capa dentro de otra capa.



### Para dibujar una capa anidada:



1. En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Dibujar capa.
2. En la vista de diseño de la ventana de documento, arrastre el cursor para dibujar una capa dentro de una capa existente:

Si Anidar está desactivado en las preferencias de Capas, arrastre el ratón mientras presiona la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para anidar una capa dentro de otra existente.

#### SUGERENCIA

Las capas anidadas pueden ofrecer distinto aspecto según el navegador. Al crear capas anidadas, compruebe con frecuencia su aspecto en distintos navegadores durante el proceso de diseño.

### Para insertar una capa anidada:

- Coloque el punto de inserción en el interior de una capa existente en la vista de diseño de la ventana de documento y seleccione Insertar > Capa.

### Para anidar una capa existente dentro de otra utilizando el panel Capas:

1. Seleccione Ventana > Capas para abrir el panel Capas.
2. Seleccione una capa en el panel Capas y, a continuación, mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) arrastre la capa con el ratón hasta la capa de destino del panel Capas.
3. Suelte el botón del ratón cuando se resalte el nombre de la capa de destino.

### Para anidar automáticamente las capas cuando se dibuja una capa que comienza dentro de otra:

- Seleccione la opción Anidar en las preferencias de Capas.  
Para más información, consulte [“Configuración de las preferencias de capa” en la página 227](#).

Temas relacionados

- [“Inserción de una capa” en la página 224](#)
- [“Administración de capas” en la página 229](#)
- [“Manipulación de capas” en la página 233](#)

## Configuración de preferencias y propiedades de capa

Puede especificar una configuración predeterminada para las capas. También puede ver y configurar diversos atributos de una o más capas en el inspector de propiedades.

### Configuración de las preferencias de capa

Use la categoría Capas del cuadro de diálogo preferencias para definir la configuración predeterminada de las capas nuevas.

#### Para ver o definir las preferencias de capas:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).  
Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione Capas en la lista Categoría de la izquierda.
3. Realice los cambios necesarios.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

Temas relacionados

- [“Visualización y configuración de propiedades para múltiples capas” en la página 228](#)

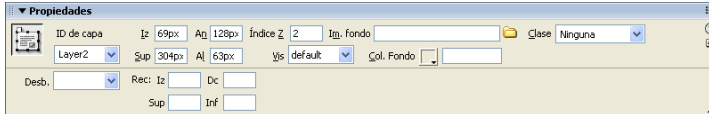
### Visualización y configuración de propiedades para una sola capa

Cuando selecciona una capa, el inspector de propiedades muestra las propiedades de capa.

#### Para ver y configurar propiedades de capa:

1. Seleccione una capa (véase [“Selección de capas” en la página 230](#)).

2. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en la flecha de ampliación de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades en caso de que no estuviese ya ampliado.



3. Cambie los atributos de la capa estableciendo sus propiedades.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.

## Temas relacionados

- [“Configuración de las preferencias de capa” en la página 227](#)
- [“Administración de capas” en la página 229](#)

## Visualización y configuración de propiedades para múltiples capas

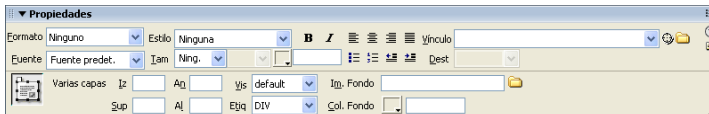
Cuando se seleccionan dos o más capas, el inspector de propiedades de capas muestra las propiedades de texto y un subconjunto de todas las propiedades de las capas, lo que permite modificar varias capas de una sola vez.

### Para seleccionar múltiples capas:

- Mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona las capas (véase [“Selección de capas” en la página 230](#)).

### Para ver y establecer las propiedades de varias capas:

1. Seleccione varias capas.
2. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en la flecha de ampliación de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades en caso de que no estuviese ya ampliado.



3. Cambie los atributos de las capas definiendo sus propiedades.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.



## Temas relacionados

- [“Configuración de las preferencias de capa” en la página 227](#)
- [“Visualización y configuración de propiedades para una sola capa” en la página 227](#)

# Administración de capas

Puede seleccionar capas para trabajar con ellas. También puede cambiar el orden de apilamiento y la visibilidad de las capas. El panel Capas proporciona una forma práctica de administrar las capas.

## Utilización del panel Capas

El panel Capas proporciona un medio para manejar las capas del documento. Use el panel Capas para evitar solapamientos, cambiar la visibilidad de las capas, anidar o apilar capas y para seleccionar una o más capas.

### Para abrir el panel Capas:

- Seleccione Ventana > Capas.

Las capas se muestran como una lista de nombres siguiendo un orden de índice  $z$ ; de forma predeterminada, la primera capa creada (con un índice  $z$  de 1) aparece al final de la lista y la más reciente (con un índice  $z$  mayor que 1) aparece al principio. No obstante, puede cambiar el índice  $z$  de una capa a layer para cambiar el lugar que ocupa en el orden de apilamiento. Por ejemplo, si ha creado ocho capas y quiere que la cuarta sea la capa “superior” en el orden de apilamiento, puede asignarle un índice  $z$  mayor que el del resto de las capas.

Para más información sobre el panel Capas, consulte los temas siguientes:

- [“Inserción de una capa” en la página 224](#)
- [“Selección de capas” en la página 230](#)
- [“Cambio del orden de apilamiento de las capas” en la página 231](#)
- [“Cambio de la visibilidad de una capa” en la página 232](#)
- [“Cómo evitar el solapamiento de capas” en la página 236](#)

## Selección de capas

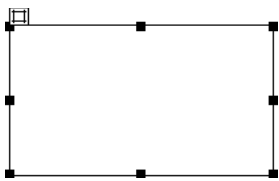
Puede seleccionar una o varias capas para manipularlas o cambiar sus propiedades.

### Para seleccionar una capa del panel Capas:

- En el panel Capas (Ventana > Capas), haga clic en el nombre de la capa.

### Para seleccionar una capa de la ventana Documento, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en un manejador de selección de capa.  
Si el manejador de selección no está visible, haga clic en cualquier punto dentro de la capa para hacerlo visible.



- Haga clic en un borde de la capa.
- Haga clic dentro de una capa mientras presiona las teclas Control y Mayús (Windows) o Comando y Mayús (Macintosh).
- Haga clic dentro de una capa y presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar el contenido de la capa. Presione Control+A o Comando+A de nuevo para seleccionar la capa.
- Haga clic dentro de una capa y seleccione la etiqueta en el selector de etiquetas.

### Para seleccionar múltiples capas, siga uno de estos procedimientos:

- En el panel Capas (Ventana > Capas), presione Mayús y haga clic en dos o más nombres de capa.
- En la ventana Documento, presione Mayús y haga clic en la parte interior o el borde de dos o más capas.

### Temas relacionados

- [“Inserción de una capa” en la página 224](#)
- [“Configuración de preferencias y propiedades de capa” en la página 227](#)
- [“Administración de capas” en la página 229](#)
- [“Manipulación de capas” en la página 233](#)

## Cambio del orden de apilamiento de las capas

Utilice el inspector de propiedades o el panel Capas para cambiar el orden de apilamiento de las capas. La capa que figura en la parte superior de la lista del panel Capas es la primera en el orden de apilamiento y aparece delante de las otras capas.

En el código HTML, el orden de apilamiento o el índice  $z$  de las capas determina el orden en que se dibujan las capas en un navegador. Cuanto mayor sea el índice  $z$  de una capa, mayor será el lugar que ocupa la capa en el orden de apilamiento. Puede cambiar el índice  $z$  para cada capa mediante el panel Capas o el inspector de propiedades.

### Para cambiar el orden de apilamiento de capas en la paleta de capas:

1. Seleccione Ventana > Capas para abrir el panel Capas.
2. Arrastre una capa hacia arriba o hacia abajo hasta el nivel deseado dentro del orden de apilamiento.

A medida que mueve la capa aparece una línea que indica dónde se mostrará la capa.

Suelte el botón del ratón cuando la línea de colocación aparezca en el lugar deseado dentro del orden apilamiento.

### Para cambiar el orden de apilamiento de capas utilizando el inspector de propiedades:

1. Seleccione Ventana > Capas para abrir el panel Capas y ver el orden de apilamiento actual.
2. Seleccione una capa del panel Capas o de la ventana de documento.
3. En el inspector de propiedades de capas (Ventana > Propiedades), escriba un número en el cuadro de texto Índice Z.
  - Escriba un número superior para colocar la capa en un nivel superior del orden de apilamiento.
  - Escriba un número inferior para colocar la capa en un nivel inferior en el orden de apilamiento.

### Temas relacionados

- [“Utilización del panel Capas” en la página 229](#)
- [“Selección de capas” en la página 230](#)

## Cambio de la visibilidad de una capa

Mientras trabaja con un documento, puede mostrar y ocultar capas manualmente utilizando el panel Capas para ver qué aspecto tendrá la página en distintas condiciones.

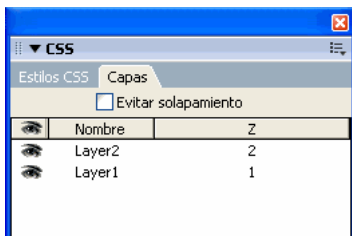
NOTA

Al seleccionar una capa se hace visible y aparece delante de las otras.

### Para cambiar la visibilidad de las capas:

1. Seleccione Ventana > Capas para abrir el panel Capas.
2. Haga clic en la columna con el icono de ojo para cambiar su visibilidad.
  - Si el ojo está abierto significa que la capa es visible.
  - Si está cerrado, la capa es invisible.
  - Si no hay icono de ojo, generalmente la capa hereda la visibilidad de su padre. (Cuando las capas no están anidadas, el padre es el cuerpo del documento, que siempre está visible.)

Asimismo, el icono de ojo no aparece cuando no se especifica visibilidad (lo que se indica en el inspector de propiedades como visibilidad predeterminada).



### Para cambiar la visibilidad de todas las capas a la vez:

- En el panel Capas (Ventana > Capas), haga clic en el icono de ojo del encabezado que se encuentra en la parte superior de la columna.

NOTA

Este procedimiento puede establecer que todas las capas estén visibles u ocultas, pero no que hereden esta propiedad.

### Temas relacionados

- [“Utilización del panel Capas” en la página 229](#)
- [“Cambio del orden de apilamiento de las capas” en la página 231](#)

# Manipulación de capas

Cuando trabaja con el diseño de la página puede seleccionar, mover, cambiar el tamaño y alinear capas. Debe seleccionarse una capa para que sea posible moverla, cambiar su tamaño o alinearla.

Para evitar el solapamiento de unas capas con otras al moverlas o cambiar su tamaño, use la opción Evitar solapamiento (véase [“Cómo evitar el solapamiento de capas” en la página 236](#)).

## Cambio del tamaño de capas

Puede cambiar el tamaño de una capa individual o de múltiples capas simultáneamente para asignarles la misma anchura y altura.

Si está activada la opción Evitar solapamientos, no podrá cambiar el tamaño de una capa para que se superponga a otra (véase [“Cómo evitar el solapamiento de capas” en la página 236](#)).

### Para cambiar el tamaño de una capa:

1. En la vista de diseño, seleccione una capa (véase [“Selección de capas” en la página 230](#)).
2. Siga uno de estos procedimientos para cambiar el tamaño de la capa:
  - Puede cambiar el tamaño arrastrando uno de los manejadores de cambio de tamaño de la capa.
  - Para cambiar el tamaño píxel a píxel, mantenga presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras presiona una tecla de flecha.  
Las teclas de flecha mueven los bordes derecho e inferior de la capa. Esta técnica no permite cambiar el tamaño utilizando los bordes superior e izquierdo.
  - Para cambiar el tamaño en el incremento de ajuste a la cuadrícula, mantenga presionadas las teclas Mayús-Control (Windows) o Mayús-Opción (Macintosh) mientras presiona una tecla de flecha.  
Para información sobre la configuración del incremento de ajuste a la cuadrícula, véase [“Utilización de una imagen de rastreo” en la página 258](#).
  - En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), escriba los valores de anchura (An) y altura (Al).

Al cambiar el tamaño de una capa cambiarán su anchura y altura. Esta operación, sin embargo, no define qué cantidad de contenido de la capa queda visible. Para definir la región visible de una capa, véase [“Configuración de preferencias y propiedades de capa” en la página 227](#).

### Para cambiar el tamaño de múltiples capas a la vez:

1. En la vista de Diseño, seleccione dos o más capas (véase [“Selección de capas” en la página 230](#)).
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Elija Modificar > Alinear > Asignar mismo ancho o Modificar > Alinear > Asignar mismo alto.  
Las primeras capas seleccionadas se ajustarán a la anchura o la altura de la última capa seleccionada.
  - En el inspector de propiedades, bajo Varias capas (Ventana > Propiedades), introduzca los valores de anchura y altura.  
Estos valores se aplicarán a todas las capas seleccionadas.

### Temas relacionados

- [“Alineación de capas” en la página 235](#)
- [“Utilización de una imagen de rastreo” en la página 258](#)

## Cómo mover capas

Puede mover las capas en la vista de Diseño de forma muy similar a como se mueven los objetos en las aplicaciones gráficas más básicas.

Si está activada la opción Evitar solapamientos, no podrá mover una capa para que se superponga a otra. (Véase [“Cómo evitar el solapamiento de capas” en la página 236](#).)

### Para mover una o más de las capas seleccionadas:

1. En la vista de diseño, seleccione una o varias capas (véase [“Selección de capas” en la página 230](#)).
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Puede moverlas arrastrando el manejador de selección de la última capa seleccionada (resaltada en negro).
  - Para mover la capa píxel a píxel, utilice las teclas de flecha.  
Mantenga presionada la tecla Mayús mientras presiona una tecla de flecha para mover la capa en el incremento actual de ajuste a la cuadrícula. Para información sobre la configuración del incremento de ajuste a la cuadrícula, véase [“Utilización de una imagen de rastreo” en la página 258](#).

## Temas relacionados

- [“Cambio del tamaño de capas” en la página 233](#)
- [“Utilización de una imagen de rastreo” en la página 258](#)

## Alineación de capas

Utilice los comandos de alineación de capas para alinear una o varias capas con el borde de la última capa seleccionada.

Cuando se alinean capas, las capas hijas que no están seleccionadas pueden moverse si se selecciona y se mueve su capa padre. Para evitarlo, no utilice capas anidadas.

### Para alinear dos o más capas:

1. Seleccione la capa en la vista de diseño (véase [“Selección de capas” en la página 230](#)).
2. Elija **Modificar > Organizar** y seleccione una opción de alineación.

Por ejemplo, si selecciona **Superior**, se moverán todas las capas de modo que sus bordes superiores queden en la misma posición vertical que el borde superior de la última capa seleccionada (resaltada en negro).

## Temas relacionados

- [“Cambio del tamaño de capas” en la página 233](#)
- [“Cómo mover capas” en la página 234](#)
- [“Utilización de una imagen de rastreo” en la página 258](#)

## Conversión de capas en tablas

En vez de utilizar tablas o el modo de diseño para crear el diseño, algunos diseñadores de sitios Web prefieren trabajar con capas. Dreamweaver permite crear el diseño con capas para después, si se desea, convertirlas en tablas. Por ejemplo, quizá necesite convertir las capas en tablas si se precisa la compatibilidad con navegadores anteriores a la versión 4.0.

NOTA

No puede convertir las capas en tablas o viceversa en una plantilla de documento o en un documento al que se haya aplicado una plantilla. Deberá crear su diseño en un documento sin plantilla y convertirlo antes de guardarlo como plantilla.

Puede alternar entre capas y tablas para ajustar y optimizar el diseño de la página. No puede convertir una tabla o capa concreta de una capa, deberá convertir las capas en tablas y las tablas en capas en toda la página.

NOTA

La conversión de capas en tablas puede dar lugar a tablas con un gran número de celdas vacías.

## Cómo evitar el solapamiento de capas

Dado que las celdas de las tablas no se pueden solapar, Dreamweaver no puede crear una tabla a partir de capas solapadas. Si tiene previsto convertir las capas de un documento en tablas, utilice la opción Evitar solapamiento a fin de limitar el movimiento y la ubicación de las capas y evitar su solapamiento.

Cuando esté activada esta opción, no podrá crear capas delante de otras capas existentes, ni tampoco mover, cambiar el tamaño o anidar capas en otras ya existentes. Si activa esta opción después de crear capas solapadas, separe todas las capas solapadas de las otras capas.

Dreamweaver no arregla automáticamente las capas solapadas existentes en la página cuando se activa la opción Evitar solapamiento de capas.

Cuando esta opción y la de ajuste de posición están activadas, las capas no se ajustan a la cuadrícula si esto da lugar al solapamiento de dos capas. Más bien se ajustan al borde de la capa más próxima.

NOTA

Ésta es una nueva tabla de notas. Se adjunta a la etiqueta de párrafo Table\_anchor. Para crear una, copie y pegue desde la página de referencia.

**NOTA** Algunas acciones le permiten superponer capas incluso cuando está activada la opción Evitar solapamientos. Si inserta una capa utilizando el menú Insertar, introduce números en el inspector de propiedades o cambia las capas de posición editando el código HTML, puede provocar que las capas se solapen o aniden mientras esta opción está activada. Si se produce el solapamiento, arrastre las capas solapadas en la vista de Diseño para separarlas.

**Para evitar el solapamiento de las capas, siga uno de estos procedimientos:**

- En el panel Capas (Ventana > Capas), seleccione la opción Evitar solapamiento.
- En la ventana Documento, seleccione Modificar > Organizar > Evitar solapamiento de capas.



## Conversión entre capas y tablas

Puede crear el diseño utilizando capas y luego convertir las capas en tablas para que el diseño pueda verse en los navegadores antiguos.

Antes de la conversión en tablas, asegúrese de que las capas no se solapan (véase [“Cómo evitar el solapamiento de capas” en la página 236](#)).

### Para convertir las capas en una tabla:

1. Seleccione Modificar > Convertir > Capas a tabla.

Se mostrará el cuadro de diálogo de convertir capas en tablas.

2. Seleccione las opciones que desee.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

Las capas se convertirán en una tabla.

### Para convertir tablas en capas:

1. Seleccione Modificar > Convertir > Tablas en capas.

Se mostrará el cuadro de diálogo Convertir tablas a capas.

2. Seleccione las opciones que desee.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

Las tablas se convertirán en capas. Las celdas vacías no se convierten en capas a menos que tengan colores de fondo.

NOTA

Los elementos de la página que estaban situados fuera de las tablas también se colocarán en capas.

# Animación de capas

HTML dinámico (o DHTML) se refiere a la combinación de HTML con un lenguaje de scripts que permite cambiar las propiedades de estilo y ubicación de los elementos HTML. En Dreamweaver, las líneas de tiempo utilizan HTML dinámico para cambiar las propiedades de las capas y las imágenes a lo largo del tiempo. Utilice estas líneas para crear animaciones que no requieran ningún control ActiveX, plug-ins o applets de Java (pero sí JavaScript).

NOTA

La palabra “dinámico” puede tener significados distintos en diversos contextos relacionados con la Web. No hay que confundir HTML dinámico con la idea de una página Web dinámica, esto es, una página Web generada dinámicamente por un código en el lado del servidor antes de ser ofrecida al visitante.

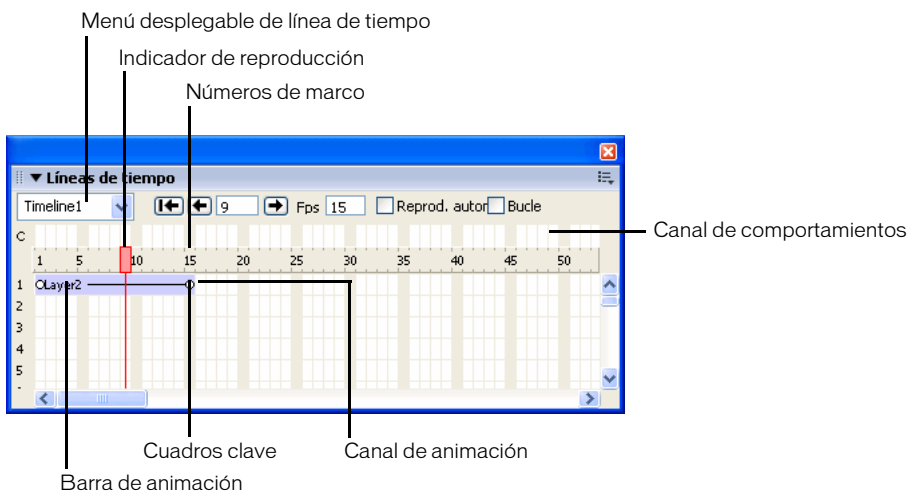
Las líneas de tiempo permiten cambiar la posición, el tamaño, la visibilidad y el orden de apilamiento de una capa. (Las funciones de capa de las líneas de tiempo sólo funcionan en navegadores de versión 4.0 o posterior.) Las líneas de tiempo también son útiles para otras acciones que desee que ocurran tras la carga de la página. Por ejemplo, las líneas de tiempo pueden cambiar el archivo de origen de una etiqueta de imagen de tal modo que aparezcan distintas imágenes en la página a lo largo del tiempo.

Para ver el código JavaScript generado por una línea de tiempo, abra la vista Código de la ventana de documento. El código de la línea de tiempo se encuentra en la función `MM_initTimelines`, dentro de una etiqueta de script en la sección head del documento.

Al editar el HTML de un documento con líneas de tiempo, asegúrese de no desplazar, cambiar el nombre o eliminar ningún elemento al que la línea de tiempo hace referencia.

## Utilización del panel Líneas de tiempo

El panel Líneas de tiempo muestra el modo en que cambian las propiedades de las capas y las imágenes a lo largo del tiempo. Seleccione Ventana > Líneas de tiempo para abrir el panel homónimo.



El **menú desplegable de línea de tiempo** especifica qué líneas de tiempo del documento se visualizan actualmente en el panel Líneas de tiempo.

El **indicador de reproducción** muestra qué marco de la línea de tiempo se visualiza actualmente en la ventana de documento.

Los **números de marco** indican la numeración secuencial de los marcos. El número entre los botones de avance y retroceso representa el número del marco actual. Es posible controlar la duración de la animación definiendo el número total de marcos y el número de marcos por segundo (fps). La configuración predeterminada de 15 marcos por segundo representa una buena velocidad media para la mayoría de los navegadores que se ejecutan en sistemas Windows y Macintosh normales.

**NOTA**

A velocidades más elevadas, el rendimiento no mejora. Los navegadores siempre reproducen cada marco de la animación, incluso si no logran alcanzar la velocidad especificada. La velocidad de los marcos no se tiene en cuenta si está por encima de la admitida por el navegador.

El **menú contextual** contiene diversos comandos relacionados con la línea de tiempo.

El **canal de comportamientos** representa el canal de los comportamientos que se deben ejecutar en un marco específico de la línea de tiempo.

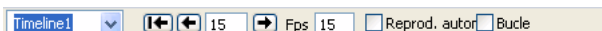
Las **barras de animación** muestran la duración de la animación de cada objeto. Una sola fila puede incluir varias barras que representen a distintos objetos. Las distintas barras no pueden controlar el mismo objeto del mismo marco.

Los **cuadros clave** son marcos de una barra en la que ha especificado propiedades (por ejemplo, la posición) para el objeto. Dreamweaver calcula valores intermedios para los marcos que se encuentran entre los cuadros clave. Estos cuadros se identifican mediante pequeños círculos.

Los **canales de animación** muestran barras para las capas y las imágenes animadas.

## Opciones de reproducción

A continuación se muestran las opciones de reproducción para visualizar la animación.



El botón de **rebobinado** desplaza el indicador de reproducción hasta el primer marco de la línea de tiempo.

El botón de **retroceso** desplaza el indicador de reproducción un marco a la izquierda. Haga clic en el botón de retroceso y mantenga presionado el botón del ratón para reproducir la línea de tiempo hacia atrás.

El botón de **reproducción** desplaza el indicador de reproducción un marco a la derecha. Haga clic en el botón de reproducción y mantenga presionado el botón del ratón para reproducir la línea de tiempo hacia delante.

La opción **Reprod. autom.** hace que la línea de tiempo comience a reproducirse automáticamente cuando la página actual se carga en un navegador. Esta opción adjunta un comportamiento a la etiqueta body de la página que ejecuta la acción de reproducción de la línea de tiempo cuando se carga la página.

La opción **Bucle** genera un bucle indefinido de la línea de tiempo actual mientras la página está abierta en un navegador. El bucle inserta el comportamiento Ir a fotograma de línea de tiempo en el canal de comportamientos después del último fotograma de la animación. En el canal de comportamientos, haga doble clic en el marcador del comportamiento para editar los parámetros y modificar el número de bucles.

## Desplazamiento de una capa mediante una animación de línea de tiempo

El tipo más común de animación de línea de tiempo implica desplazar una capa por una ruta. Las líneas de tiempo sólo pueden desplazar capas. Para que las imágenes o el texto se desplacen, debe crear una capa con el botón Dibujar capa de la barra Insertar y, a continuación, insertar las imágenes, el texto o cualquier otro tipo de contenido en la capa (consulte [“Inserción de una capa” en la página 224](#)).

Las líneas de tiempo también modifican otros atributos de capas e imágenes; para más información, consulte [“Cambio de las propiedades de imagen y capa con líneas de tiempo” en la página 244](#).

### Para animar una capa con una línea de tiempo:

1. Desplace la capa hasta el punto en el que deberá encontrarse cuando comience la animación.
2. Seleccione Ventana > Líneas de tiempo.
3. Seleccione la capa que desea animar.

Compruebe que ha seleccionado el elemento que desea. Haga clic en el marcador o en el manejador de selección de la capa, o bien utilice el panel Capas para seleccionarla. Para más información, consulte [“Manipulación de capas” en la página 233](#). Cuando se selecciona una capa los manejadores la rodean, tal como se muestra en la siguiente ilustración.

Haga clic en el manejador de selección de la capa para seleccionarla



Capa seleccionada con imagen en su interior

Al hacer clic dentro, la capa coloca un punto de inserción intermitente dentro de la capa, pero no la selecciona.

4. Seleccione Modificar > Línea de tiempo > Agregar objeto a línea de tiempo, o simplemente arrastre la capa seleccionada hasta el panel Líneas de tiempo.

Aparecerá una barra en el primer canal de la línea de tiempo. El nombre de la capa aparece en la barra.

5. Haga clic en el marcador del cuadro clave al final de la barra.
6. Desplace la capa hasta el punto de la página en el que debería encontrarse al final de la animación.  
Aparecerá una línea mostrando la ruta de la animación en la ventana de documento.
7. Si quiere que la capa se desplace en una curva, seleccione la barra de animación y haga clic mientras presiona la tecla Control (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Comando (Macintosh) en un marco de la mitad de la barra para añadir un cuadro clave en el que ha seleccionado, o bien haga clic en un marco de la mitad de la barra de animación y seleccione Agregar cuadro clave en el menú contextual.  
Repita este paso para definir cuadros clave adicionales.
8. Presione el botón de reproducción para obtener una vista previa de la animación en la página.  
Repita el procedimiento para añadir capas e imágenes adicionales a la línea de tiempo y para crear una animación más compleja.

## Creación de una línea de tiempo arrastrando una ruta

Si desea crear una animación con una ruta compleja, tal vez sea más eficaz registrar la ruta mientras arrastra la capa en vez de crear cuadros clave por separado.

### Para crear una línea de tiempo arrastrando una ruta:

1. Seleccione una capa.
2. Desplace la capa hasta el punto en el que deberá encontrarse cuando comience la animación.  
Compruebe que ha seleccionado la capa; si el punto de inserción se encuentra en la capa, significa que no la ha seleccionado. Para seleccionar una capa, haga clic en el marcador o en el manejador de selección de la capa, o bien utilice el panel Capas. Para más información, consulte [“Manipulación de capas” en la página 233](#).
3. Seleccione Modificar > Línea de tiempo > Registrar ruta de capa.
4. Arrastre la capa a la página para crear una ruta.
5. Suelte la capa en el punto en que deberá detenerse la animación.  
Dreamweaver añade una barra de animación en la línea de tiempo con el número adecuado de cuadros clave.
6. En el panel Líneas de tiempo, haga clic en el botón de rebobinado y, a continuación, mantenga presionado el botón de reproducción para obtener una vista previa de la animación.

## Modificación de líneas de tiempo

Una vez definidos los componentes básicos de la línea de tiempo, puede realizar cambios como, por ejemplo, agregar o quitar marcos, cambiar la hora de inicio de la animación, etc.

### Para modificar una línea de tiempo, siga uno de estos procedimientos:

- Para que una animación se reproduzca durante más tiempo, arrastre el marcador del marco final hacia la derecha. Todos los cuadros clave de la animación cambian para que las posiciones relativas permanezcan constantes. Para evitar que se desplacen otros cuadros clave, seleccione el marcador del marco y arrastre el ratón mientras presiona la tecla Control.
- Para conseguir que la capa llegue a una posición del cuadro clave antes o después, desplace el marcador del cuadro clave a la derecha o a la izquierda en la barra.
- Para cambiar la hora de inicio de una animación, seleccione una o varias de las barras asociadas a la animación (presione la tecla Mayús para seleccionar más de una barra a la vez) y arrástrelas a la derecha o a la izquierda.
- Para cambiar la ubicación una ruta completa de animación, seleccione toda la barra y, a continuación, arrastre el objeto a la página. Dreamweaver ajusta entonces la posición de todos los cuadros clave. Cualquier cambio realizado en una barra completa seleccionada afecta a todos los cuadros clave.
- Para añadir o quitar marcos de la línea de tiempo, seleccione Modificar > Línea de tiempo > Agregar marco o Modificar > Línea de tiempo > Quitar marco.
- Para que la línea de tiempo se reproduzca automáticamente al abrir la página en un navegador, seleccione Reprod. autom. Esta opción adjunta un comportamiento a la página que ejecuta la acción de reproducción de la línea de tiempo cuando se carga la página.
- Para que la línea de tiempo se reproduzca constantemente en un bucle, seleccione Bucle. El bucle inserta la acción Ir a fotograma de línea de tiempo en el canal de comportamientos después del último fotograma de la animación. Puede editar los parámetros de este comportamiento para definir el número de bucles.

## Cambio de las propiedades de imagen y capa con líneas de tiempo

Además de mover capas con líneas de tiempo, puede cambiar la visibilidad, el tamaño y el orden de apilamiento de una capa; asimismo, es posible modificar el archivo de origen de una imagen.

### Para cambiar las propiedades de imagen y capa con una línea de tiempo:

1. En el panel Líneas de tiempo siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione un cuadro clave existente en la barra que controla el objeto que desea modificar. (Los marcos inicial y final siempre son cuadros clave.)
  - Cree un nuevo cuadro clave. Para ello, haga clic en un marco situado en la mitad de la barra de animación y seleccione Modificar > Línea de tiempo > Agregar cuadro clave. También se puede crear un cuadro clave nuevo: haga clic con la tecla Control presionada (Windows) o haga clic con la tecla Comando presionada (Macintosh) en un marco de la barra de animación.
2. Para definir las nuevas propiedades del objeto siga uno de estos procedimientos:
  - Para cambiar el archivo de origen de una imagen, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro Src del inspector de propiedades y, después, seleccione una imagen nueva.
  - Para cambiar la visibilidad de una capa, seleccione inherit, visible o hidden en el menú desplegable Vis del inspector de propiedades. Como alternativa, puede utilizar los iconos en forma de ojo del panel Capas. Véase [“Cambio de la visibilidad de una capa” en la página 232](#).
  - Para cambiar el tamaño de una capa, arrastre los manejadores de cambio de tamaño de la capa o introduzca nuevos valores en los cuadros de texto An (ancho) y Al (alto) del inspector de propiedades. No todos los navegadores son capaces de cambiar dinámicamente el tamaño de una capa.
  - Para cambiar el orden de apilamiento de una capa, introduzca un nuevo valor en el cuadro de texto Índice Z o utilice el panel Capas para modificar el orden de apilamiento de la capa actual (consulte [“Cambio del orden de apilamiento de las capas” en la página 231](#)).
3. Presione el botón de reproducción para ver la animación.



## Utilización de múltiples líneas de tiempo

En vez de intentar controlar toda la acción de una página con una sola línea de tiempo, es más sencillo trabajar con líneas de tiempo independientes que controlen las distintas partes de la página. Por ejemplo, una página puede contener elementos interactivos y cada uno de ellos desencadenar una línea de tiempo distinta.

### **Para administrar líneas de tiempo múltiples, siga uno de estos procedimientos:**

- Para crear una nueva línea de tiempo, seleccione Modificar > Línea de tiempo > Agregar línea de tiempo.
- Para quitar la línea de tiempo seleccionada, elija Modificar > Línea de tiempo > Quitar línea de tiempo. De esta forma, se eliminan permanentemente todas las animaciones de la línea de tiempo seleccionada.
- Para cambiar el nombre de la línea de tiempo seleccionada, elija Modificar > Línea de tiempo > Cambiar nombre de línea de tiempo, o bien escriba un nombre nuevo en el menú desplegable que muestra los nombres de las líneas de tiempo en el panel Líneas de tiempo.
- Para ver una línea de tiempo distinta en el panel Líneas de tiempo, seleccione una nueva en el menú desplegable que muestra los nombres de las líneas de tiempo.

## Cómo copiar y pegar animaciones

Cuando haya conseguido la secuencia de animación deseada, puede copiarla y pegarla en otra zona de la línea de tiempo actual, en otra línea de tiempo del mismo documento o en una línea de tiempo de otro documento. Asimismo, puede copiar y pegar varias secuencias de una sola vez.

### **Para cortar o copiar y pegar secuencias de animación:**

1. Haga clic en una barra de animación para seleccionar la secuencia. Para seleccionar varias secuencias, presione la tecla Mayús y haga clic en varias barras de animación; para seleccionar todas las secuencias, presione las teclas Control + A (Windows) o las teclas Comando + A (Macintosh).
2. Copie o corte la selección.
3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Desplace el indicador de reproducción hasta otro lugar de la línea de tiempo actual.
  - Seleccione otra línea de tiempo en el menú desplegable que muestra las líneas de tiempo.
  - Abra otro documento o cree uno nuevo y, a continuación, haga clic en el panel Líneas de tiempo.

#### 4. Pegue la selección en la línea de tiempo.

Las barras de animación para un mismo objeto no pueden solaparse, ya que una capa no puede estar en dos sitios a la vez (ni una imagen puede tener dos archivos de origen a la vez). Si la barra de animación que está pegando se solapa con otra para el mismo objeto, Dreamweaver cambia automáticamente la selección al primer marco que no se solape.

A la hora de pegar secuencias de animación en otro documento, es preciso tener en cuenta dos principios:

- Si se pega una secuencia de animación para una capa y el nuevo documento contiene una capa con el mismo nombre, Dreamweaver aplica las propiedades de la animación a la capa existente en el nuevo documento.
- Si se copia una secuencia de animación para una capa y el nuevo documento no contiene una capa con el mismo nombre, Dreamweaver pega la capa y su contenido desde el documento original junto con la secuencia de animación. Para aplicar la secuencia de animación a otra capa del nuevo documento, elija Cambiar objeto en el menú contextual y seleccione el nombre de la segunda capa en el menú desplegable. Si lo desea, elimine la capa que ha pegado.

## Aplicación de una secuencia de animación a un objeto distinto

Para ahorrar tiempo, puede crear una secuencia de animación una sola vez y aplicarla a cada una de las capas restantes del documento.

### Para aplicar una secuencia de animación existente a otros objetos:

1. En el panel Líneas de tiempo, seleccione la secuencia de animación y cópiela.
2. Haga clic en cualquier marco del panel Líneas de tiempo y pegue la secuencia en dicho marco.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la secuencia de animación que ha pegado y, a continuación, elija Cambiar objeto en el menú contextual.
4. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione otro objeto en el menú desplegable y haga clic en Aceptar.
5. Repita los pasos del 2 al 4 para el resto de objetos que quiera que sigan la misma secuencia de animación.

Una vez creada la secuencia de animación, si cambia de opinión, puede cambiar la capa que debe animarse; simplemente siga los pasos 3 y 4 descritos anteriormente (no es necesario copiar y pegar).

## Cambio de nombre de las líneas de tiempo

Es posible cambiar el nombre de una línea de tiempo.

**Para cambiar el nombre de la línea de tiempo que se muestra actualmente en el panel Líneas de tiempo:**

1. Seleccione Modificar > Línea de tiempo > Cambiar nombre de línea de tiempo.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, escriba un nombre nuevo.

Si el documento contiene la acción de comportamiento de reproducción de línea de tiempo (por ejemplo, si contiene un botón en el que el visitante debe hacer clic para iniciar la línea de tiempo), es necesario editar el comportamiento para reflejar el nuevo nombre de la línea de tiempo.

## Sugerencias de animación para líneas de tiempo

Las siguientes sugerencias pueden mejorar el rendimiento de las animaciones y facilitar su creación:

- Muestre y oculte las capas en vez de cambiar el archivo de origen para animaciones con varias imágenes. Al cambiar el archivo de origen de una imagen la animación puede ralentizarse, ya que es necesario descargar la nueva imagen. No se producirán pausas detectables ni ausencia de imágenes si todas se descargan a la vez en capas ocultas antes de ejecutar la animación.
- Amplíe las barras de animación para crear un efecto de movimiento más fluido. Si la animación se muestra con cortes y las imágenes saltan de posición a posición, arrastre el marco final de la barra de animación de la capa para ampliar el movimiento a más marcos. Al alargar la barra de animación, se crean más puntos de datos entre el punto inicial y final del movimiento y también se consigue un desplazamiento más lento del objeto. Intente aumentar el número de marcos por segundo (fps) para mejorar la velocidad, pero tenga en cuenta que la mayoría de los navegadores que se ejecutan en sistemas convencionales no son capaces de superar una velocidad de animación por encima de los 15 fps. Pruebe la animación en sistemas distintos con navegadores diferentes para conseguir la mejor configuración.
- No realice animaciones de mapas de bits de gran tamaño. Si lo hace, el resultado sería una animación muy lenta. Cree elementos compuestos y desplace pequeñas partes de la imagen. Por ejemplo, represente el desplazamiento de un coche animando únicamente las ruedas.

- Cree animaciones sencillas. No cree animaciones que requieran más de lo que los navegadores actuales pueden ofrecer. Los navegadores siempre reproducen cada marco de una animación de línea de tiempo, incluso si el rendimiento del sistema o la conexión a Internet disminuyen.

## Inserción de etiquetas div para el diseño

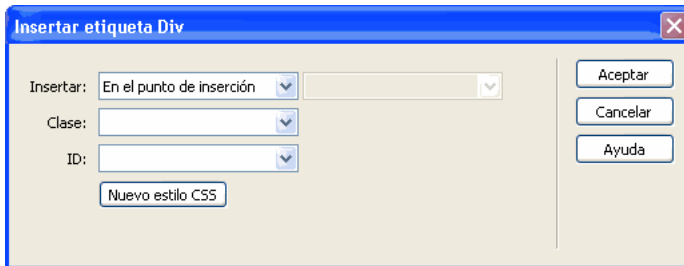
Puede utilizar etiquetas `div` para crear bloques de diseño CSS e insertarlas en el documento. Esto es especialmente útil si ya tiene una hoja de estilo CSS con estilos de posición adjunta al documento. Dreamweaver le permite insertar rápidamente una etiqueta `div` y aplicarle estilos existentes.

NOTA

Puede utilizar un archivo de diseño de Dreamweaver como punto de partida para el diseño de CSS. Seleccione un archivo en la categoría Diseños de páginas (CSS) del cuadro de diálogo Nuevo documento (véase [“Creación de un documento basado en un archivo de diseño de Dreamweaver” en la página 103](#)).

### Para insertar una etiqueta div:

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca la etiqueta `div`.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > Objetos de diseño > Etiqueta Div.
  - En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Etiqueta Div.Aparece el cuadro de diálogo Insertar etiqueta Div.



3. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.  
La etiqueta `div` tendrá el aspecto de un cuadro en el documento con texto de marcador de posición. Al desplazar el puntero sobre el borde del cuadro, Dreamweaver lo resaltará.

Si la etiqueta `div` se sitúa absolutamente, actúa como una capa de Dreamweaver. Para información sobre el uso de capas, véase [“Configuración de preferencias y propiedades de capa” en la página 227](#), [“Administración de capas” en la página 229](#) o [“Manipulación de capas” en la página 233](#).

Para información acerca del trabajo con etiquetas `div` que no tengan una posición absoluta, véase [“Utilización de etiquetas `div` para el diseño” en la página 249](#).

### Temas relacionados

- [“Cambio del color de resaltado de las etiquetas `div`” en la página 251](#)

## Utilización de etiquetas `div` para el diseño

Después de insertar una etiqueta `div` (véase [“Inserción de etiquetas `div` para el diseño” en la página 248](#)), puede manipularla o añadirle contenido.

NOTA

Las etiquetas `div` que tienen una posición absoluta son capas de Dreamweaver. Para información acerca de la utilización de estas etiquetas `div`, omita esta sección y consulte [“Configuración de preferencias y propiedades de capa” en la página 227](#), [“Administración de capas” en la página 229](#) o [“Manipulación de capas” en la página 233](#).

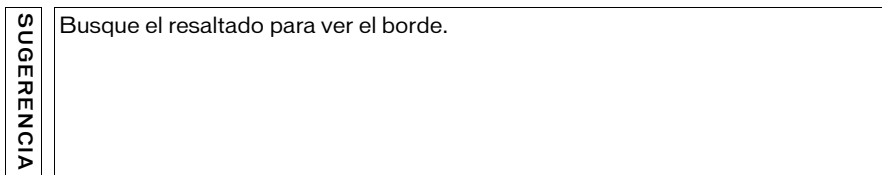
Las etiquetas `div` tienen bordes visibles cuando se les asigna un borde o cuando se selecciona Contornos de diseño CSS. (La opción Contornos de diseño CSS está seleccionada de forma predeterminada en el menú Ver > Ayudas visuales.) Cuando el puntero se pasa por encima de una etiqueta `div`, Dreamweaver la resalta. Para cambiar el color de resaltado o para desactivarlo, véase [“Cambio del color de resaltado de las etiquetas `div`” en la página 251](#).

Cuando se selecciona una etiqueta `div`, puede ver y editar sus reglas en el panel Estilos CSS. Para añadir contenido a la etiqueta `div` también puede situar el punto de inserción dentro de la etiqueta `div` y, a continuación, añadir el contenido como lo haría en una página.

### Para ver y editar reglas aplicadas a una etiqueta div:

1. Siga uno de estos procedimientos para seleccionar la etiqueta `div`:

- Haga clic en el borde de la etiqueta `div`.



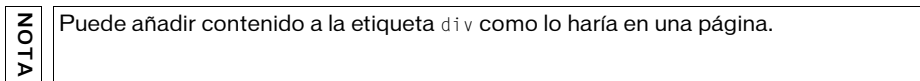
- Haga clic dentro de la etiqueta `div` y presione las teclas Control + A (Windows) o Comando + A (Macintosh) dos veces.
  - Haga clic en el interior de la etiqueta `div` y seleccione la etiqueta `div` del selector de etiquetas en la parte inferior de la ventana de documento.
2. Seleccione Ventana > Estilos CSS para abrir el panel Estilos CSS si aún no está abierto. Las reglas que se aplican a la etiqueta `div` aparecen en el panel.
3. Lleve a cabo los cambios necesarios.

### Para colocar el punto de inserción en una etiqueta div para añadir contenido:

- Haga clic en cualquier lugar dentro de los bordes de la etiqueta.

### Para cambiar el texto del marcador de posición en una etiqueta div:

- Seleccione el texto y escriba encima o presione Suprimir.



### Temas relacionados

- [“Inserción de etiquetas div para el diseño” en la página 248](#)
- [“Utilización del panel Estilos CSS” en la página 445](#)

# Cambio del color de resaltado de las etiquetas div

Cuando se desplaza el puntero por encima del borde de una etiqueta `div` en la vista Diseño, Dreamweaver resalta los bordes de la etiqueta. Si es necesario, puede activar o desactivar el resaltado o modificar el color en el cuadro de diálogo Preferencias.

## Para cambiar las preferencias de resaltado de las etiquetas div:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh). Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione Resaltando en la lista de categorías de la izquierda.
3. Realice uno de estos cambios:
  - Para cambiar el color de resaltado de las etiquetas `div`, haga clic en el cuadro Color al pasar el ratón por encima y seleccione un color de resaltado con el selector de color (o bien escriba el valor hexadecimal del color de resaltado en el cuadro de texto).  
Para información sobre cómo utilizar el selector de color, véase [“Utilización de colores” en la página 394](#).
  - Para activar o desactivar el resaltado de las etiquetas `div`, active o desactive la selección de la casilla Mostrar correspondiente a Ratón por encima.

NOTA

Estas opciones afectan a todos los objetos, como tablas, que Dreamweaver resalta cuando pasa el puntero del ratón sobre ellos.

4. Haga clic en Aceptar.

# Utilización de la visualización de diseño CSS

Dreamweaver cuenta con diversas funciones de visualización que permiten visualizar elementos del diseño CSS en la vista Diseño. Por ejemplo, puede visualizar el contorno de las etiquetas `div` que no tienen bordes asociados, o bien visualizar los colores de fondo temporales de las etiquetas `div` para que pueda ver su ubicación en la página.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- [“Acerca de la visualización de diseño CSS” en la página 252](#)
- [“Visualización de bloques de diseño CSS” en la página 253](#)
- [“Utilización de hojas de estilos de tiempo de diseño con bloques de diseño CSS” en la página 253](#)

## Acerca de la visualización de diseño CSS

Dreamweaver permite visualizar los bloques de diseño CSS mientras se trabaja en la vista Diseño. Un bloque de diseño CSS es un elemento de página HTML que puede situar en cualquier lugar de la página. Más concretamente, un bloque de diseño CSS es una etiqueta `div` sin `display:inline` u otro elemento de página que incluye las declaraciones CSS `display:block`, `position:absolute` o `position:relative`. A continuación se incluyen ejemplos de elementos que se consideran bloques de diseño CSS en Dreamweaver:

- Una etiqueta `div`
- Una imagen que tenga asignada una posición absoluta o relativa
- Una etiqueta `a` que tenga asignado el estilo `display:block`
- Un párrafo que tenga asignada una posición absoluta o relativa

NOTA

Para fines de representación visual, los bloques de diseño CSS no incluyen elementos en línea (es decir, elementos cuyo código queda en una línea de texto) ni elementos de bloques simples como párrafos.

Dreamweaver ofrece una serie de ayudas visuales para visualizar los bloques de diseño CSS. Por ejemplo, puede activar contornos, fondos y el modelo de cuadro para los bloques de diseño CSS mientras realiza el diseño. También puede visualizar información sobre herramientas que muestra las propiedades de un bloque de diseño CSS seleccionado cuando pasa el puntero del ratón por encima del bloque de diseño.

En la siguiente lista de ayudas visuales para bloques de diseño CSS se describe lo que Dreamweaver representa como visible en cada caso:

**Contornos de diseño CSS** muestra los contornos de todos los bloques de diseño CSS de la página.

**Fondos de diseño CSS** muestra los colores de fondo asignados temporalmente a los distintos bloques de diseño CSS y oculta los demás colores de fondo o imágenes que normalmente aparecen en la página.

Al activar las ayudas visuales para ver bloques de diseño CSS, Dreamweaver asigna automáticamente a cada bloque de diseño CSS un color de fondo diferenciador. (Dreamweaver selecciona los colores mediante un proceso algorítmico, es decir, que no puede asignar los colores que desee.) Los colores asignados se distinguen visualmente y están pensados para ayudarle a diferenciar entre los bloques de diseño CSS.

**Modelo de cuadro de diseño CSS** muestra el modelo de cuadro (es decir, los rellenos y márgenes) del bloque de diseño CSS seleccionado.



## Visualización de bloques de diseño CSS

Puede activar o desactivar las ayudas visuales de los bloques de diseño CSS si lo estima oportuno. Si desea obtener una explicación de cada una de las ayudas visuales ofrecidas, consulte [“Acerca de la visualización de diseño CSS” en la página 252](#).

### Para ver los contornos de bloque de diseño CSS:

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Contornos de diseño CSS.

### Para ver los fondos de bloque de diseño CSS:

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Fondos de diseño CSS.

### Para ver los modelos de cuadro de bloques CSS:

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Modelo de cuadro de diseño CSS.

Para acceder a las opciones de las ayudas visuales de los bloques de diseño CSS, también puede hacer clic en el botón de ayudas visuales de la barra de herramientas Documento.

## Utilización de hojas de estilos de tiempo de diseño con bloques de diseño CSS

Puede utilizar una hoja de estilos de tiempo de diseño para visualizar los fondos, los bordes o el modelo de cuadro de los elementos que no suelen considerarse bloques de diseño CSS. Para ello, en primer lugar debe crear una hoja de estilos de tiempo de diseño que asigne el atributo `display:block` al elemento de página correspondiente.

### Para utilizar las ayudas visuales de bloques de diseño CSS con elementos que no son bloques de diseño CSS:

1. Cree una hoja de estilos CSS externa con Archivo > Nuevo. Seleccione después Página básica en la columna Categoría, CSS en la columna Página básica y haga clic en Crear.
2. En la nueva hoja de estilos, cree reglas que asignen el atributo `display:block` a los elementos de página que desea visualizar como bloques de diseño CSS.

Por ejemplo, si quiere visualizar un color de fondo para los párrafos y los elementos de lista, puede crear una hoja de estilos con las reglas siguientes:

```
p{
  display:block;
}
li{
  display:block;
}
```

3. Guarde el archivo.

4. En la vista Diseño, abra la página a la que desea adjuntar los nuevos estilos.
5. Seleccione Texto > Estilos CSS > Tiempo de diseño.
6. En el cuadro de diálogo Hojas de estilos de tiempo de diseño, haga clic en el botón más (+) situado encima del cuadro de texto Mostrar sólo en tiempo de diseño, seleccione la hoja de estilos que acaba de crear y, por último, haga clic en Aceptar.
7. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

El estilo se adjuntará al documento. Si ha creado una hoja de estilos con el ejemplo anterior, todos los párrafos y los elementos de lista adoptarán el formato del atributo `display: block` y podrá activar y desactivar las ayudas visuales de bloques de diseño CSS para todos ellos.

### Temas relacionados

- [“Utilización de hojas de estilo de tiempo de diseño” en la página 455](#)

## Utilización de reglas, guías y cuadrículas para diseñar páginas

Utilice las reglas, guías y cuadrículas como ayudas visuales para situar, medir o cambiar el tamaño de los elementos en la vista Diseño de la ventana de documento.

### Utilización de reglas

Las reglas ayudan a medir, organizar y planificar el diseño. Pueden aparecer en los bordes izquierdo y superior de la página, expresadas en píxeles, pulgadas o centímetros.

#### **Para cambiar la configuración de la regla, siga uno de estos procedimientos:**

- Para activar y desactivar las reglas, elija Ver > Reglas > Mostrar.
- Para cambiar el origen, arrastre a cualquier parte de la página el icono de origen de la regla (situado en la esquina superior izquierda de la vista Diseño de la ventana de documento). Para restablecer el origen a su posición predeterminada, seleccione Ver > Reglas > Restablecer origen.
- Para cambiar la unidad de medida, seleccione Píxeles, Pulgadas o Centímetros en el submenú Ver > Reglas.

## Utilización de guías

Las guías son líneas que puede arrastrar sobre el documento desde las reglas. Con ellas puede situar y alinear objetos de forma más precisa. También puede utilizar guías para medir el tamaño de los elementos de la página o emular los *pliegues* (áreas visibles) de los navegadores Web.

Con el fin de ayudarle a alinear elementos, Dreamweaver le permite ajustar elementos a las guías y ajustar guías a los elementos. (Los elementos deben tener posición absoluta para que funcione la función de ajuste.) También puede bloquear las guías para impedir que otro usuario las mueva accidentalmente.

### Para crear una guía horizontal o vertical:

1. Arrastre desde la regla correspondiente.
2. Sitúe la guía en la ventana de documento y suelte el botón del ratón.

Puede volver a colocar la guía arrastrándola de nuevo.

NOTA

De manera predeterminada, las guías se registran como medidas absolutas en píxeles desde la parte superior o el lado izquierdo del documento y se muestran como relativas al origen de la regla. Para registrar la guía como porcentaje, presione la tecla Mayús mientras crea o mueve la guía.

### Para mostrar u ocultar guías:

- Seleccione Ver > Guías > Mostrar guías.

### Para ajustar elementos a las guías:

- Seleccione Ver > Guías > Ajustar a guías.

NOTA

Puede cambiar el tamaño de elementos tales como capas, tablas e imágenes de manera que el tamaño de los elementos se ajuste a las guías.

### Para ajustar guías a los elementos:

- Seleccione Ver > Guías > Ajustar guías a elementos.

### Para bloquear o desbloquear todas las guías:

- Seleccione Ver > Guías > Bloquear guías.

### Para mover una guía a una ubicación concreta:

1. Haga doble clic en la guía.
2. Introduzca la nueva posición en el cuadro de diálogo Mover guía y haga clic en Aceptar.

### Para ver la posición de una guía:

- Mantenga el puntero del ratón sobre la guía.

### Para ver la distancia entre guías:

- Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) y pase el puntero del ratón por cualquier lugar situado entre las dos guías.

NOTA

La unidad de medida es la misma que la utilizada para las reglas.

### Para cambiar el color de las guías:

1. Seleccione Ver > Guías > Editar guías.
2. Seleccione el nuevo color de la guía del menú emergente Color de guía y haga clic en Aceptar.

### Para cambiar el color que indica la distancia entre las guías:

1. Seleccione Ver > Guías > Editar guías.
2. Seleccione el color en el menú emergente Color de distancia y haga clic en Aceptar.

### Para emular el pliegue (área visible) de un navegador Web:

- Seleccione Ver > Guías y luego seleccione un tamaño de navegador predefinido del menú.

### Para eliminar una guía:

- Arrastre la guía hacia fuera del documento.

### Para borrar todas las guías:

- Seleccione Ver > Guías > Borrar guías.

## Utilización de guías con plantillas

Cuando se añaden guías a una plantilla de Dreamweaver, todas las instancias de la plantilla heredan las guías. Las guías de instancias de plantilla, sin embargo, se consideran regiones editables para que los usuarios puedan modificarlas. La ubicación original de las guías modificadas en las instancias de plantilla se restaura cuando se actualiza la instancia con la plantilla maestra.

También puede añadir sus propias guías a instancias de una plantilla. Las guías añadidas de esta forma no se sobrescriben cuando la instancia de la plantilla se actualiza con la plantilla maestra.

### Temas relacionados

- [“Cambio del tamaño de capas” en la página 233](#)
- [“Cómo mover capas” en la página 234](#)
- [“Alineación de capas” en la página 235](#)

## Utilización de la cuadrícula

La cuadrícula muestra una serie de líneas horizontales y verticales en la ventana de documento. Resulta útil para colocar objetos con precisión. Puede hacer que los elementos de la página con posición absoluta se ajusten automáticamente a la cuadrícula cuando los mueva y cambiar la cuadrícula o controlar el comportamiento de ajuste especificando la configuración de la cuadrícula. El ajuste funciona independientemente de si la cuadrícula se encuentra o no visible.

### Para mostrar u ocultar la cuadrícula:

- Seleccione Ver > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula.

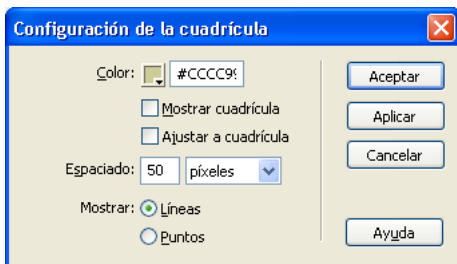
### Para activar o desactivar el ajuste:

- Seleccione Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula.

### Para cambiar la configuración de la cuadrícula:

1. Seleccione Ver > Cuadrícula > Configuración de cuadrícula.

Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración de la cuadrícula.



2. Seleccione las opciones deseadas.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

### Temas relacionados

- “Cambio del tamaño de capas” en la página 233
- “Cómo mover capas” en la página 234
- “Alineación de capas” en la página 235

# Utilización de una imagen de rastreo

Puede utilizar una imagen de rastreo como guía para recrear un diseño de página creado en una aplicación gráfica como Macromedia Freehand o Fireworks.

Una imagen de rastreo es una imagen JPEG, GIF o PNG que se sitúa en el fondo de la ventana de documento. Puede ocultar la imagen, configurar su opacidad y cambiar su posición.

## Para colocar una imagen de rastreo en la ventana de documento:

1. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Cargar.
  - Seleccione Modificar > Propiedades de la página y haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro de texto Imagen de rastreo.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de imagen y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).  
Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades de la página.
3. Especifique la transparencia para la imagen arrastrando el control deslizante Transparencia de imagen y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Para cambiar a otra imagen de rastreo o cambiar la transparencia de la imagen de rastreo actual en cualquier momento, seleccione Modificar > Propiedades de la página.

## Para mostrar u ocultar la imagen de rastreo:

- Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Mostrar.

La imagen de rastreo sólo se encuentra visible en Dreamweaver. Ésta nunca puede verse en la página desde un navegador. Cuando está visible la imagen de rastreo, la imagen y el color de fondo reales no están visibles en la ventana de documento; no obstante, se encontrarán visibles cuando la página se muestre en un navegador.

## Para cambiar la posición de una imagen de rastreo:

1. Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Ajustar posición.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Para especificar de forma precisa la posición de la imagen de rastreo, introduzca valores de coordenadas en los cuadros X e Y.
  - Para mover la imagen de píxel en píxel, utilice las teclas de flecha.
  - Para mover la imagen de cinco en cinco píxeles, presione Mayús y una tecla de flecha.

**Para restablecer la posición de la imagen de rastreo:**

- Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Restablecer posición.

La imagen de rastreo regresará a la esquina superior izquierda de la ventana de documento (0,0).

**Para alinear la imagen de rastreo con un elemento seleccionado:**

1. Seleccione un elemento de la ventana de documento.
2. Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Alinear con selección.

La esquina superior izquierda de la imagen de rastreo se alinearán con la esquina superior izquierda del elemento seleccionado.





# Presentación de contenido en tablas

Las tablas constituyen una herramienta muy eficaz para presentar datos de tabla y establecer el diseño de texto y gráficos en una página.

Muchos diseñadores utilizan tablas para establecer el diseño de páginas Web. Macromedia Dreamweaver 8 ofrece dos métodos de visualización y manipulación de tablas: el modo estándar, en el que las tablas se presentan en forma de cuadrícula de filas y columnas, y el modo de diseño, que permite dibujar, cambiar el tamaño y mover cuadros en la página mientras se siguen utilizando tablas para la estructura subyacente (véase [Capítulo 9, “Diseño de páginas en el modo de diseño”](#), en la página 287).

NOTA

También puede diseñar las páginas con el posicionamiento de CSS (véase [Capítulo 7, “Diseño de páginas con CSS”](#), en la página 221).

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|  |     |
|--|-----|
| Tablas .....   | 262 |
| Inserción de una tabla y adición de contenido .....                                  | 264 |
| Importación y exportación de datos de tabla .....                                    | 265 |
| Selección de elementos de una tabla .....  | 266 |
| Utilización del modo de tablas expandidas para facilitar la edición de tablas. . . . | 270 |
| Aplicación de formato a tablas y celdas .....  | 271 |
| Cambio de tamaño de tablas, columnas y filas .....                                   | 274 |
| Adición y eliminación de filas y columnas .....                                      | 279 |
| División y combinación de celdas .....   | 281 |
| Cómo copiar, pegar y eliminar celdas .....   | 283 |
| Anidación de tablas .....  | 285 |
| Ordenación de tablas .....   | 285 |

# Tablas

Las tablas constituyen una herramienta muy eficaz para presentar datos de tabla y establecer el diseño de texto y gráficos en una página HTML. Una tabla consta de una o varias filas, cada una de las cuales consta, a su vez, de una o más celdas. Aunque las columnas no suelen especificarse explícitamente en el código HTML, Dreamweaver permite manipular tanto columnas como filas y celdas.

Dreamweaver muestra el ancho de la tabla y de cada columna cuando se selecciona una tabla o cuando el punto de inserción está en ella. Junto a los anchos se encuentran flechas para el menú de encabezado de la tabla y los menús de encabezado de las columnas. Utilice los menús para acceder rápidamente a determinados comandos relacionados con tablas. Puede activar o desactivar los anchos y los menús según sea necesario (véase [“Visualización del ancho y los menús de tablas y columnas” en la página 279](#)).

Si no aparece el ancho de la tabla o de una columna, la tabla o la columna no tienen un ancho especificado en el código HTML. Si aparecen dos números, el ancho visual que aparece en la vista de diseño no corresponde con el ancho especificado en el código HTML. Esto puede ocurrir al cambiar el tamaño de una tabla arrastrando la esquina inferior derecha o al añadir contenido a la celda cuyo ancho es superior al establecido.

Por ejemplo, si establece un ancho de columna en 200 píxeles y añade contenido que se ajusta al ancho de 250 píxeles, se mostrarán dos números para dicha columna: 200 (ancho especificado en el código) y (250) entre paréntesis (ancho visual de la columna tal como aparece en la pantalla).

Para igualar los anchos de columna, véase [“Cómo igualar los anchos de columna del código con los anchos de columna visuales” en la página 277](#).

## Temas relacionados

- [“Inserción de una tabla y adición de contenido” en la página 264](#)

## Prioridad de formato de tabla en HTML

A la hora de dar formato a tablas en la vista Diseño, puede definir propiedades que se apliquen a toda la tabla o a filas, columnas o celdas seleccionadas de la misma. Al definir el valor de una propiedad como, por ejemplo, el color de fondo o la alineación, para toda la tabla y otro valor para celdas individuales, el formato de celda tiene prioridad sobre el formato de fila, que a su vez tiene prioridad sobre el formato de tabla.

El orden de prioridad en el formato de tabla es el siguiente:

1. Celdas
2. Filas
3. Tabla

Por ejemplo, si establece un color de fondo azul para una sola celda y, a continuación, establece el color de fondo de toda la tabla como amarillo, la celda azul no cambiará a amarillo, ya que el formato de celda tiene prioridad sobre el formato de tabla.

NOTA

Al establecer las propiedades de una columna, Dreamweaver modifica los atributos de la etiqueta `td` correspondientes a cada celda de la columna.

Temas relacionados

- [“Aplicación de formato a tablas y celdas” en la página 271](#)

## División y combinación de celdas de tabla

Podrá combinar cualquier número de celdas contiguas, siempre que toda la selección sea una línea o un rectángulo de celdas, para obtener una sola celda que se extienda a lo largo de varias columnas o filas. Una celda puede dividirse en las filas o columnas que sea necesario, aunque haya sido combinada anteriormente. Dreamweaver reestructura automáticamente la tabla (añadiendo los atributos `colspan` o `rowspan` correspondientes) para crear el diseño especificado.

En la ilustración siguiente, las celdas en la mitad de las dos primeras filas se han combinado en una única celda que ocupa dos filas.

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Temas relacionados

- [“División y combinación de celdas” en la página 281](#)

# Inserción de una tabla y adición de contenido

Utilice la barra o el menú Insertar para crear una tabla. A continuación, añada texto e imágenes a las celdas de una tabla del mismo modo que lo haría fuera de una tabla (véase [Capítulo 13, “Inserción y formato de texto”](#), en la página 415 y [Capítulo 14, “Inserción de imágenes”](#), en la página 459).

## Para insertar una tabla:

1. En la vista Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca la tabla.

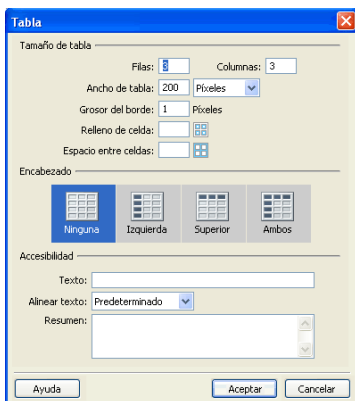
NOTA

Si el documento está en blanco, la única ubicación posible será el principio del mismo.

2. Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Insertar > Tabla.
- En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Tabla.

Se mostrará el cuadro de diálogo Tabla.



3. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

4. Haga clic en Aceptar.

La tabla aparece en el documento.

## Temas relacionados

- “Visualización y configuración de las propiedades de tabla, celda, fila y columna” en la página 271
- “Edición de los atributos de accesibilidad para una tabla” en la página 272

# Importación y exportación de datos de tabla

Los datos de tabla creados con otra aplicación (por ejemplo, Microsoft Excel) y guardados en un formato de texto delimitado (con elementos separados por tabuladores, comas, dos puntos, puntos y comas u otros delimitadores) se pueden importar a Dreamweaver y aplicarles formato de tabla.

También puede exportar los datos de tabla desde Dreamweaver a un archivo de texto, con el contenido de las celdas contiguas separado por un delimitador. Se pueden utilizar comas, dos puntos, puntos y comas o espacios como delimitadores. No se pueden exportar partes de una tabla, por lo que es necesario exportar la tabla entera en todos los casos.

### SUGERENCIA

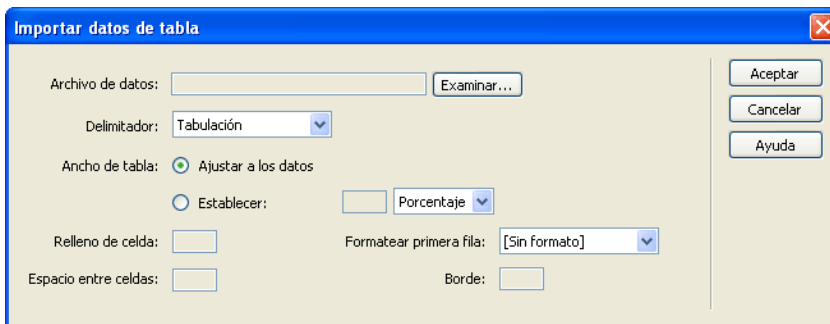
Si sólo le interesan algunos de los datos de una tabla (por ejemplo, las seis primeras filas o columnas), copie las celdas que contienen dichos datos y péguelas fuera de la tabla para crear una nueva tabla y, a continuación, exporte la nueva tabla.

## Para importar datos de tabla:

1. Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Archivo > Importar > Datos de tabla.
- Seleccione Insertar > Objetos de tabla > Importar datos de tabla.

Aparece el cuadro de diálogo Importar datos de tabla.

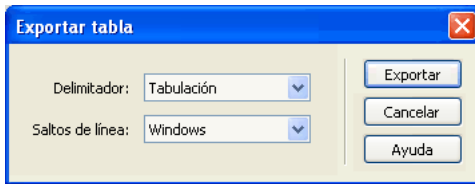


2. En el cuadro de diálogo introduzca información acerca del archivo que contiene los datos.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

### Para exportar una tabla:

1. Sitúe el punto de inserción en cualquier celda de la tabla.
2. Seleccione Archivo > Exportar > Tabla.

Se mostrará el cuadro de diálogo Exportar tabla.



3. En este cuadro de diálogo, especifique las opciones para la exportación de la tabla.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Exportar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar tabla.
5. Introduzca un nombre para el archivo.
6. Haga clic en Guardar.

## Selección de elementos de una tabla

Puede seleccionar toda una tabla, fila o columna al mismo tiempo. También puede seleccionar una o varias celdas individuales.

Cuando se desplace el puntero sobre una tabla, fila, columna o celda, Dreamweaver resalta todas las celdas de esa selección para que sepa exactamente qué celdas se seleccionarán si hace clic en la selección. Esto puede resultar útil si utiliza tablas sin bordes, celdas que ocupan varias columnas o filas, o bien tablas anidadas. Puede cambiar el color de resaltado en las preferencias.

### SUGERENCIA

Si coloca el puntero encima del borde de una tabla, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) y toda la estructura de la tabla, es decir las celdas de la misma, quedarán resaltadas. Esto puede resultar útil si utiliza tablas anidadas y desea ver la estructura de una de las tablas.

### Para cambiar el color de resaltado para seleccionar elementos de la tabla:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh). Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione Resaltando en la lista de categorías de la izquierda.
3. Realice uno de los siguientes cambios:
  - Para cambiar el color de resaltado de los elementos de tabla, haga clic en el cuadro Color al pasar el ratón por encima y seleccione un color de resaltado con el selector de color (o bien escriba el valor hexadecimal del color de resaltado en el cuadro de texto). Para información sobre cómo utilizar el selector de color, véase [“Utilización de colores” en la página 394](#).
  - Para activar o desactivar el resaltado de los elementos de la tabla, active o desactive la selección de la casilla Mostrar correspondiente a Ratón por encima.

NOTA

Estas opciones afectan a todos los objetos, como las capas y las tablas y celdas del modo de vista de diseño que Dreamweaver resalta cuando pasa el puntero por encima.

4. Haga clic en Aceptar.

### Temas relacionados

- [“Aplicación de formato a tablas y celdas” en la página 271](#)
- [“Cambio de tamaño de tablas, columnas y filas” en la página 274](#)
- [“Cómo copiar, pegar y eliminar celdas” en la página 283](#)

## Selección de una tabla

Existen varios modos de seleccionar una tabla entera de una sola vez.

### Para seleccionar toda la tabla, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la esquina superior izquierda de la tabla, en cualquier punto del borde derecho o inferior de la tabla o en el borde de una fila o de una columna.

NOTA

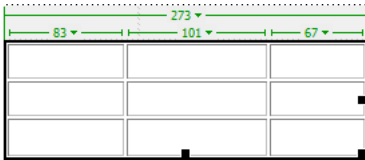
Cuando pueda seleccionar la tabla, el puntero se convertirá en el icono de cuadrícula de tabla (a menos que haga clic en el borde de una fila o columna).



- Haga clic en una celda de la tabla y, a continuación, seleccione la etiqueta `<tabla>` en el selector de etiquetas situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.
- Haga clic en una celda de la tabla y, a continuación, seleccione Modificar > Tabla > Seleccionar tabla.

- Haga clic en una celda de la tabla, después en el menú del encabezado de tabla y, a continuación, seleccione Seleccionar tabla.

Aparecerán manejadores de selección en los bordes inferior y derecho de la tabla.



Temas relacionados

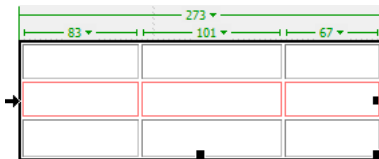
- [“Selección de celdas” en la página 269](#)

## Selección de filas y columnas

Puede seleccionar una o varias filas y columnas.

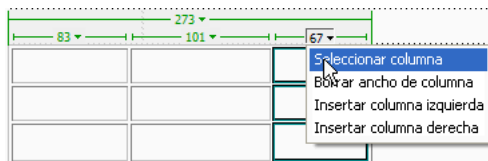
**Para seleccionar una o varias filas y columnas:**

1. Sitúe el puntero en el borde izquierdo de una fila o en el borde superior de una columna.
2. Cuando el puntero se convierta en una flecha de selección, haga clic para seleccionar una fila o columna, o arrastre para seleccionar varias filas o columnas.



**Para seleccionar una sola columna:**

1. Haga clic en la columna.
2. Haga clic en el menú de encabezado de columna y, a continuación, seleccione Seleccionar columna.



Temas relacionados

- [“Selección de una tabla” en la página 267](#)



## Selección de celdas

Puede seleccionar celdas individuales, una línea, un bloque de celdas o celdas no contiguas. Para seleccionar filas o columnas enteras, véase [“Selección de filas y columnas” en la página 268](#).

### Para seleccionar una sola celda, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la celda y, a continuación, seleccione la etiqueta <td> en el selector de etiquetas situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.
- Presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en la celda.
- Haga clic en la celda y, a continuación, seleccione Edición > Seleccionar todo.

SUGERENCIA

Para seleccionar toda una tabla, vuelva a seleccionar Edición > Seleccionar todo cuando una celda esté seleccionada.

### Para seleccionar un bloque de celdas lineal o rectangular, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre de una celda a otra.
- Haga clic en una celda, presione Control y haga clic (Windows) o presione Comando y haga clic (Macintosh) en la misma celda para seleccionarla y, a continuación, presione Mayús y haga clic en otra celda.

Todas las celdas de la región lineal o rectangular definida por las dos celdas quedarán seleccionadas.

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Para seleccionar celdas no contiguas:

- Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en las celdas, filas o columnas que desea seleccionar.

Las celdas, filas o columnas que no estén todavía seleccionadas se añadirán a la selección. Las que ya lo estén, se eliminarán de la selección.

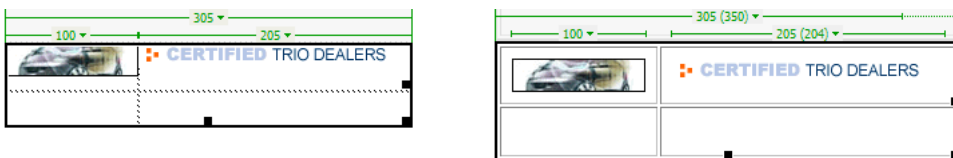
### Temas relacionados

- [“Selección de una tabla” en la página 267](#)

# Utilización del modo de tablas expandidas para facilitar la edición de tablas

El modo de tablas expandidas añade temporalmente relleno y espaciado de celda a las tablas de un documento y aumenta los bordes de las tablas para facilitar la edición. Este modo permite seleccionar elementos de las tablas o colocar el punto de inserción de forma precisa.

Por ejemplo, puede ampliar una tabla para colocar el punto de inserción en la parte izquierda o derecha de una imagen, sin seleccionar por error la imagen o la celda de tabla.



NOTA

Una vez que haya realizado su selección o haya colocado el punto de inserción, vuelva al modo Estándar de la vista Diseño para llevar a cabo sus modificaciones. Algunas operaciones visuales como el cambio de tamaño no darán los resultados esperados en el modo de tablas expandidas.

## Para pasar al modo de tablas expandidas:

1. Si está trabajando en la vista Código, seleccione Ver > Diseño o Ver > Código y diseño.  
No puede pasar al modo de tablas expandidas desde la vista de código.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Ver > Modo de tabla > Modo de tablas expandidas.
  - En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Modo de tablas expandidas.

Aparecerá una barra etiquetada Modo de tablas expandidas en la parte superior de la ventana Documento. Dreamweaver añade relleno y espaciado de celdas a todas las tablas de la página y aumenta sus bordes.

## Para salir del modo de tablas expandidas, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en Salir en la barra etiquetada Modo de tablas expandidas de la parte superior de la ventana Documento.
- Seleccione Ver > Modo de tabla > Modo estándar.
- En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Modo estándar.

Dreamweaver regresa al modo estándar.

# Aplicación de formato a tablas y celdas

Puede cambiar el aspecto de una tabla configurando las propiedades de la misma y de sus celdas o aplicándole un diseño predefinido. Antes de definir las propiedades de la tabla y de las celdas, es recomendable que comprenda qué propiedades tienen preferencia sobre otras (véase [“Prioridad de formato de tabla en HTML” en la página 262](#)).

SUGERENCIA

Para aplicar formato al texto de una celda de tabla, utilice los mismos procedimientos que utilizaría para aplicar formato al texto fuera de una tabla. Para más información, consulte [Capítulo 13, “Inserción y formato de texto”, en la página 415](#).

Temas relacionados

- [“Cambio de tamaño de tablas, columnas y filas” en la página 274](#)

## Visualización y configuración de las propiedades de tabla, celda, fila y columna

Al seleccionar una tabla o celda, el inspector de propiedades permite ver y modificar sus propiedades.

NOTA

Antes de cambiar las propiedades de los elementos de la tabla, es recomendable que comprenda que hay propiedades que tienen preferencia sobre otras (véase [“Prioridad de formato de tabla en HTML” en la página 262](#)).

**Para visualizar y configurar las propiedades de una tabla o de un elemento de la tabla:**

1. Seleccione una tabla, celda, fila o columna (véase [“Selección de elementos de una tabla” en la página 266](#)).
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.
3. Cambie las propiedades según convenga.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.

NOTA

Al establecer las propiedades de una columna, Dreamweaver modifica los atributos de la etiqueta `td` correspondientes a cada celda de la columna. Sin embargo, al establecer algunas de las propiedades de una fila, Dreamweaver modifica los atributos de la etiqueta `tr` en lugar de los atributos de cada etiqueta `td` de la fila. Al aplicar el mismo formato a todas las celdas de una fila mediante la etiqueta `tr` se obtiene un código HTML más claro y conciso.

## Edición de los atributos de accesibilidad para una tabla

Si no ha añadido los atributos de accesibilidad para una tabla al insertarla (véase [“Inserción de una tabla y adición de contenido” en la página 264](#)) y debe añadirlos más adelante, o si necesita editar dichos atributos, puede hacerlo en las vistas Código y Diseño.

### Para añadir o editar valores de accesibilidad para una tabla en la vista Código:

- Edite los atributos adecuados en el código.

SUGERENCIA

Para localizar rápidamente las etiquetas en el código, haga clic en la etiqueta `<table>` en el selector de etiquetas que se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento.

### Para añadir y editar los valores de accesibilidad para una tabla en la vista Diseño, siga uno de estos procedimientos:

- Para editar el texto de la tabla, resáltelo y escriba uno nuevo.
- Para editar la alineación del texto, coloque el punto de inserción en el texto de la tabla, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Editar código de etiqueta.
- Para editar el resumen de la tabla, selecciónela, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Editar código de etiqueta.

### Temas relacionados

- [“Visualización y configuración de las propiedades de tabla, celda, fila y columna” en la página 271](#)

## Utilización de un esquema de diseño para aplicar formato a una tabla

Utilice el comando Formatear tabla para aplicar fácilmente un diseño predefinido a una tabla. A continuación, podrá seleccionar opciones para personalizar más el diseño.

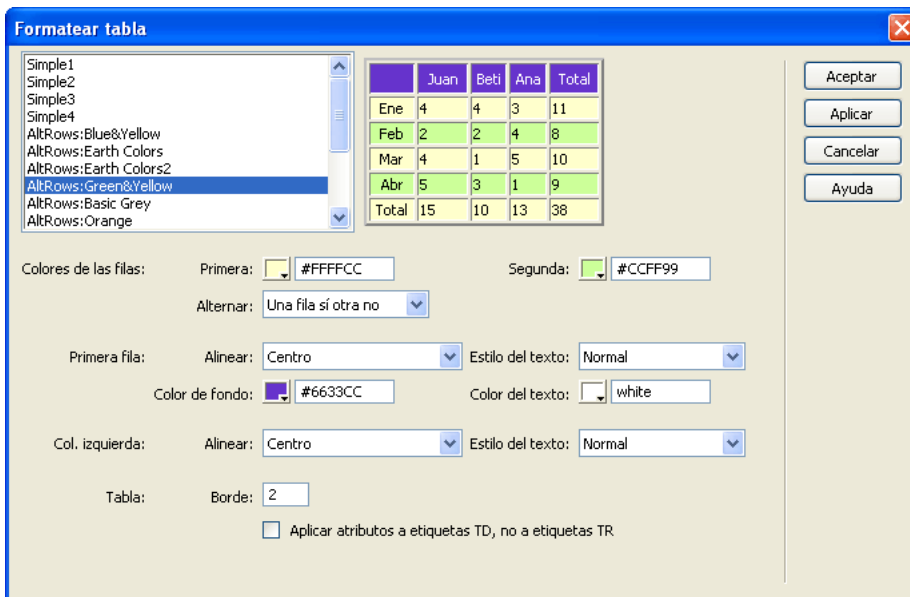
NOTA

Sólo se pueden aplicar formatos de diseños predefinidos a las tablas sencillas. No puede utilizar estos diseños para aplicar formato a las tablas que contienen celdas combinadas (`colspan` o `rowspan`), grupos de columnas o tablas que no se compongan de una cuadrícula rectangular de celdas.

**Para utilizar un diseño de tabla predefinido:**

1. Seleccione una tabla (véase “Selección de una tabla” en la página 267).
2. Seleccione Comandos > Formatear tabla.

Se mostrará el cuadro de diálogo Formatear tabla.



3. Personalice las opciones como desee.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aplicar o en Aceptar para dar formato a la tabla con el diseño seleccionado.

# Cambio de tamaño de tablas, columnas y filas

Puede cambiar el tamaño de una tabla completa o de filas y columnas individuales. Si encuentra problemas para cambiar el tamaño, borre el ancho de la columna y el alto de la fila y empiece de nuevo.

En ocasiones, los anchos de columna de tabla establecidos en código HTML no coinciden con los anchos que aparecen en la pantalla. Cuando esto sucede, puede hacer que los anchos coincidan. Los anchos y los menús de encabezado de las tablas y columnas se muestran en Dreamweaver para ayudarle a diseñar las tablas, y puede activarlos y desactivarlos según sea necesario.

## Cambio de tamaño de una tabla

Puede cambiar el tamaño de una tabla arrastrando uno de sus manejadores de selección. Dreamweaver muestra el ancho de la tabla junto con un menú de encabezado de tabla en la parte superior o inferior de la tabla cuando ésta se selecciona o el punto de inserción está en ella.

NOTA

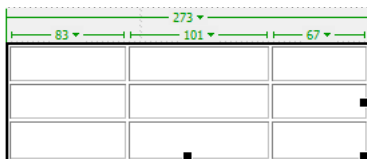
Puede desactivar el ancho de la tabla y el menú de encabezado si es necesario (véase [“Visualización del ancho y los menús de tablas y columnas” en la página 279](#)).

Al cambiar el tamaño de toda la tabla, el tamaño de todas sus celdas cambiará proporcionalmente. Si el alto y el ancho de las celdas de una tabla están explícitamente especificados, al cambiar el tamaño de la tabla también lo hará el tamaño visual de las celdas en la ventana de documento, aunque no el alto y el ancho especificado para las celdas. Para borrar cualquier alto o ancho establecido, véase [“Cómo borrar los anchos y altos establecidos” en la página 277](#).

### Para cambiar el tamaño de una tabla:

1. Seleccione la tabla (véase [“Selección de una tabla” en la página 267](#)).

Aparecen manejadores de selección en la tabla.



2. Siga uno de estos procedimientos:

- Para cambiar el tamaño horizontal de la tabla, arrastre el manejador de selección de la derecha.
- Para cambiar el tamaño vertical de la tabla, arrastre el manejador de selección de la parte inferior.
- Para cambiar ambos, arrastre el manejador de selección de la esquina inferior derecha.

## Cambio de tamaño de columnas y filas

Puede cambiar el ancho de una columna o el alto de una fila en el inspector de propiedades o arrastrando los bordes de la columna o fila. Si encuentra problemas para cambiar el tamaño, borre el ancho de la columna y el alto de la fila y empiece de nuevo (véase [“Cómo borrar los anchos y altos establecidos” en la página 277](#)).

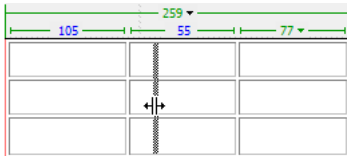
**NOTA** También puede cambiar directamente el ancho y el alto de la celda en los códigos HTML utilizando la vista Código. Para más información, consulte [“Codificación en Dreamweaver” en la página 621](#).

Dreamweaver muestra el ancho de las columnas junto con menús de encabezado en su parte superior o inferior cuando se selecciona la tabla o el punto de inserción está en ella. Para más información, consulte [“Tablas” en la página 262](#).

**NOTA** Si es necesario puede desactivar los anchos y los menús de encabezado de las columnas (véase [“Visualización del ancho y los menús de tablas y columnas” en la página 279](#)).

**Para cambiar el ancho de una columna y mantener el ancho general de la tabla:**

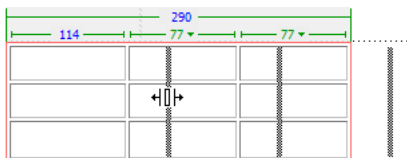
- Arrastre el borde derecho de la columna que dese cambiar.  
El ancho de la columna contigua también varía; en consecuencia, cambia el tamaño de las dos columnas. Se mostrará cómo se ajustan las columnas, pero el ancho general de la tabla no variará.



**NOTA** En las tablas con ancho basados en porcentajes (no píxeles), si arrastra el borde derecho de la columna que se encuentra más a la derecha, variará todo el ancho de la tabla y las columnas se harán más anchas o estrechas proporcionalmente.

### Para cambiar el ancho de una columna y mantener el tamaño de las demás:

- Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el borde de la columna. Cambiará el ancho de una columna. Las ayudas visuales le mostrarán cómo se ajustan las columnas. El ancho total de la tabla cambia para dar cabida a la columna que ha cambiado de tamaño.



### Para cambiar el alto de una fila visualmente:

- Arrastre el borde inferior de la fila.

### Para establecer el ancho de una columna o el alto de una fila utilizando el inspector de propiedades:

1. Seleccione la columna o fila (véase [“Selección de filas y columnas”](#) en la página 268).
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), introduzca un valor en el campo de texto An para el ancho de columna o en el campo de texto Al para el alto de la misma. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.

#### SUGERENCIA

El alto y el ancho pueden especificarse en píxeles o porcentajes y puede convertirse de una unidad a otra.

3. Presione el tabulador o la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar el valor.

### Temas relacionados

- [“Cambio de tamaño de una tabla”](#) en la página 274
- [“Cómo borrar los anchos y altos establecidos”](#) en la página 277
- [“Visualización del ancho y los menús de tablas y columnas”](#) en la página 279

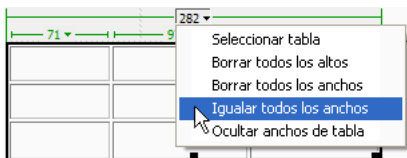


## Cómo igualar los anchos de columna del código con los anchos de columna visuales

Si existen dos números para el ancho de una columna, el ancho de columna definido en el código HTML no coincide con el ancho de columna que aparece en la pantalla. Puede igualar el ancho especificado en el código con el ancho visual. Para más información, consulte [“Tablas” en la página 262](#).

### Para homogeneizar los anchos:

1. Haga clic en una celda.
2. Haga clic en el menú del encabezado de tabla y, a continuación, seleccione Igualar todos los anchos.



Dreamweaver restablece el ancho especificado en el código para que coincida con el ancho visual.

### Temas relacionados

- [“Cambio de tamaño de una tabla” en la página 274](#)
- [“Cambio de tamaño de columnas y filas” en la página 275](#)

## Cómo borrar los anchos y altos establecidos

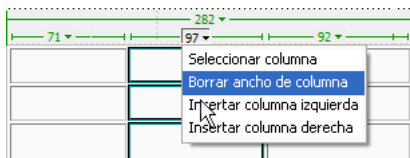
Si lo desea, puede borrar los anchos y altos establecidos antes de cambiar el tamaño de una tabla o si tiene problemas para cambiar el tamaño de columnas o filas individuales de una tabla y desea volver a empezar.

NOTA

Al cambiar el tamaño de una tabla arrastrando uno de los manejadores de selección de la misma, se modifica el tamaño visual de las celdas de la tabla; sin embargo, no se modifican los anchos y altos especificados de las celdas. Es recomendable borrar los anchos y altos especificados antes de cambiar el tamaño de la tabla.

### Para borrar los anchos y altos especificados de una tabla:

1. Seleccione la tabla (véase [“Selección de una tabla” en la página 267](#)).
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione **Modificar > Tabla > Borrar ancho de celda** o **Modificar > Tabla > Borrar alto de celda**.
  - En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en el botón **Borrar alto de fila** o en el botón **Borrar ancho de columna**.
  - Haga clic en el menú del encabezado de tabla y, a continuación, seleccione **Borrar todos los altos** o **Borrar todos los anchos**.



### Para borrar el ancho establecido de una columna:

1. Haga clic en la columna.
2. Haga clic en el menú del encabezado de columna y, a continuación, seleccione **Borrar ancho de columna**.

### Temas relacionados

- [“Cambio de tamaño de una tabla” en la página 274](#)
- [“Cambio de tamaño de columnas y filas” en la página 275](#)
- [“Cómo igualar los anchos de columna del código con los anchos de columna visuales” en la página 277](#)

## Visualización del ancho y los menús de tablas y columnas

Dreamweaver muestra los anchos de tablas y columnas junto con flechas para acceder al menú del encabezado de la tabla y los menús de encabezado de columna cuando se selecciona una tabla o el punto de inserción está en ella. (Para más información, consulte [“Tablas” en la página 262.](#)) Puede activar o desactivar los anchos y los menús según sea necesario.

**Para activar o desactivar los anchos y menús de tablas y columnas, siga uno de estos procedimientos:**

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Anchos de tabla.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la tabla, y seleccione Tabla > Anchos de tabla.

Temas relacionados

- [“Cambio de tamaño de una tabla” en la página 274](#)
- [“Cambio de tamaño de columnas y filas” en la página 275](#)

## Adición y eliminación de filas y columnas

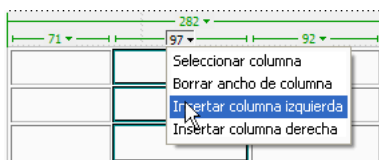
Para añadir o eliminar filas y columnas, utilice Modificar > Tabla o el menú de encabezado de columna.

SUGERENCIA

Si presiona la tecla Tab en la última celda de una tabla se añadirá automáticamente otra fila a la tabla.

### Para añadir una sola fila o columna:

1. Haga clic en una celda.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione **Modificar > Tabla > Insertar fila** o bien **Modificar > Tabla > Insertar columna**.  
Aparecerá una fila encima del punto de inserción o una columna a la izquierda del punto de inserción.
  - Haga clic en el menú del encabezado de columna y, a continuación, seleccione **Insertar columna izquierda** o **Insertar columna derecha**.



Aparecerá una columna a la izquierda o a la derecha del punto de inserción.

### Para añadir varias filas o columnas:

1. Haga clic en una celda.
2. Seleccione **Modificar > Tabla > Insertar filas o columnas**.  
Aparece el cuadro de diálogo **Insertar filas o columnas**.
3. Elija **Filas** o **Columnas** y, a continuación, complete el cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón **Ayuda** del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en **Aceptar**.  
Las filas o columnas aparecen en la tabla.

### Para eliminar una fila o una columna, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en una celda dentro de la fila o de la columna que desea eliminar y, a continuación, seleccione **Modificar > Tabla > Eliminar fila** o **Modificar > Tabla > Eliminar columna**.
- Seleccione una fila o columna completa (véase [“Selección de filas y columnas” en la página 268](#)) y, a continuación, seleccione **Edición > Borrar** o presione **Supr**.  
Toda la fila o la columna desaparecerá de la tabla.

## Para añadir o eliminar filas o columnas utilizando el inspector de propiedades:

1. Seleccione la tabla (véase [“Selección de una tabla” en la página 267](#)).
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), siga uno de estos procedimientos:
  - Aumente o disminuya el valor de Filas para añadir o eliminar filas.  
Dreamweaver añade y elimina filas del final de la tabla.
  - Aumente o disminuya el valor de Cols para añadir o eliminar columnas.  
Dreamweaver añade y elimina columnas de la derecha de la tabla.

NOTA

Dreamweaver no advertirá de que las filas o las columnas que desea eliminar contienen datos.

### Temas relacionados

- [“Inserción de una tabla repetida” en la página 358](#)
- [“Visualización de varios resultados de juego de registros” en la página 831](#)

## División y combinación de celdas

Utilice el inspector de propiedades o los comandos del submenú Modificar > Tabla para dividir o combinar celdas. Para más información, consulte [“División y combinación de celdas de tabla” en la página 263](#).

Como alternativa a la división y combinación de celdas, Dreamweaver incluye también herramientas que permiten aumentar o disminuir el número de filas o columnas que ocupa una celda.

### Para combinar dos o más celdas en una tabla:

1. Seleccione las celdas en una línea contigua y en forma de un rectángulo.  
En la siguiente ilustración, la selección es un rectángulo de celdas, por lo que éstas se pueden combinar.

| Location Name                                      | City      | State or Country |
|--|-----------|------------------|
| <a href="#">Baltimore-Washington International</a> | Baltimore | MD               |
| <a href="#">Cairo International</a>                | Cairo     | Egypt            |
| <a href="#">Canberra</a>                           | Canberra  | Australia        |
| <a href="#">Cairns</a>                             | Cairns    | Queensland       |
| <a href="#">Cape Town Airport</a>                  | Cape Town | South Africa     |

En la siguiente ilustración, la selección no es un rectángulo, por lo que las celdas no se pueden combinar.

| Location Name                                      | City      | State or Country |
|--|-----------|------------------|
| <a href="#">Baltimore-Washington International</a> | Baltimore | MD               |
| <a href="#">Cairo International</a>                | Cairo     | Egypt            |
| <a href="#">Canberra</a>                           | Canberra  | Australia        |
| <a href="#">Cairns</a>                             | Cairns    | Queensland       |
| <a href="#">Cape Town Airport</a>                  | Cape Town | South Africa     |

2. Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Modificar > Tabla > Combinar celdas.
- En el inspector de propiedades ampliado (Ventana > Propiedades), haga clic en el botón Combinar celdas.



NOTA

Si no se muestra el menú, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha del inspector de propiedades para ver todas las opciones.

El contenido de las celdas individuales se sitúa en la celda combinada resultante. Las propiedades de la primera celda seleccionada se aplicarán a la celda combinada.

**Para dividir una celda:**

1. Haga clic en la celda.

2. Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Modificar > Tabla > Dividir celda.
- En el inspector de propiedades ampliado (Ventana > Propiedades), haga clic en el botón Dividir celda.



NOTA

Si no se muestra el menú, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha del inspector de propiedades para ver todas las opciones.

3. En el cuadro de diálogo Dividir celda, especifique cómo desea dividir la celda.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

## Para aumentar o disminuir el número de filas o columnas que ocupa una celda:

1. Seleccione una celda.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Modificar > Tabla > Aumentar tamaño de fila, o bien Modificar > Tabla > Aumentar tamaño de columna.
  - Seleccione Modificar > Tabla > Reducir tamaño de fila, o bien Modificar > Tabla > Reducir tamaño de columna.

## Cómo copiar, pegar y eliminar celdas

Puede copiar, pegar o eliminar una o varias celdas de una tabla al mismo tiempo, conservando el formato de las celdas.

Las celdas se pueden pegar en el punto de inserción o en el lugar de una selección en una tabla existente. Para pegar varias celdas de una tabla, el contenido del Portapapeles debe ser compatible con la estructura de la tabla o la selección de la tabla en la que se van a pegar las celdas.

### Para cortar o copiar celdas de una tabla:

1. Seleccione una o varias celdas en una línea contigua y en forma de un rectángulo.

En la siguiente ilustración, la selección es un rectángulo de celdas, por lo que éstas se pueden cortar o copiar.

| Location Name                                      | City      | State or Country |
|--|-----------|------------------|
| <a href="#">Baltimore-Washington International</a> | Baltimore | MD               |
| <a href="#">Cairo International</a>                | Cairo     | Egypt            |
| <a href="#">Canberra</a>                           | Canberra  | Australia        |
| <a href="#">Cairns</a>                             | Cairns    | Queensland       |
| <a href="#">Cape Town Airport</a>                  | Cape Town | South Africa     |

En la siguiente ilustración, la selección no es un rectángulo de celdas, por lo que éstas no se pueden cortar ni copiar.

| Location Name                                      | City      | State or Country |
|--|-----------|------------------|
| <a href="#">Baltimore-Washington International</a> | Baltimore | MD               |
| <a href="#">Cairo International</a>                | Cairo     | Egypt            |
| <a href="#">Canberra</a>                           | Canberra  | Australia        |
| <a href="#">Cairns</a>                             | Cairns    | Queensland       |
| <a href="#">Cape Town Airport</a>                  | Cape Town | South Africa     |

2. Seleccione Edición > Cortar, o bien Edición > Copiar.

NOTA

Si selecciona una fila o columna completa y selecciona Edición > Cortar, se eliminará toda la columna o fila de la tabla (no sólo el contenido de las celdas).

### Para pegar celdas de una tabla:

1. Elija dónde desea pegar las celdas:

- Para reemplazar las celdas actuales por las celdas que desea pegar, seleccione un grupo de celdas que tengan el mismo diseño que las del portapapeles.

Por ejemplo, si ha copiado o cortado un bloque de celdas de 3 x 2, podrá reemplazarlo por otro bloque de celdas de 3 x 2.

- Para pegar toda una fila de celdas encima de una celda concreta, haga clic en dicha celda.
- Para pegar toda una columna de celdas a la izquierda de una celda concreta, haga clic en dicha celda.

NOTA

Si no dispone de toda una fila o columna de celdas en el portapapeles y hace clic en una celda y, a continuación, pega las celdas del portapapeles, puede reemplazar la celda en la que ha hecho clic y las que la rodean (dependiendo de su ubicación en la tabla) por las celdas que está pegando.

- Para crear una nueva tabla con las celdas pegadas, sitúe el punto de inserción fuera de la tabla.

2. Seleccione Edición > Pegar.

Si pega filas o columnas completas en una tabla existente, éstas se añadirán a la tabla. Si pega una sola celda, se reemplazará el contenido de la celda seleccionada. Si pega fuera de una tabla, las filas, columnas o celdas se utilizarán para definir una tabla nueva.

### Para eliminar el contenido y dejar las celdas intactas:

1. Seleccione una o más celdas.

NOTA

Asegúrese de que la selección no consta sólo de filas o columnas completas.

2. Seleccione Edición > Borrar o presione Supr.

NOTA

Si únicamente están seleccionadas filas o columnas completas, cuando seleccione Edición > Borrar o presione Supr, se eliminarán de la tabla todas las filas o columnas, y no sólo su contenido.



### Para eliminar filas o columnas que contienen celdas combinadas:

1. Seleccione la fila o columna.
2. Seleccione Modificar > Tabla > Eliminar fila o Modificar > Tabla > Eliminar columna.

## Anidación de tablas

Una tabla anidada es una tabla dentro de una celda o de otra tabla. Puede aplicar formato a una tabla anidada como lo haría con cualquier otra tabla; no obstante, su ancho estará limitado por el ancho de la celda en la que aparece.

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Para anidar una tabla en una celda de otra tabla:

1. Haga clic en una celda de la tabla.
2. Seleccione Insertar > Tabla.  
Se mostrará el cuadro de diálogo Tabla.
3. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.  
La tabla aparecerá en la tabla existente.

## Ordenación de tablas

Puede ordenar las filas de una tabla en función del contenido de una sola columna. También puede realizar una operación más compleja ordenándola en función del contenido de dos columnas.

No se pueden ordenar tablas que contengan atributos `colspan` o `rowspan`, es decir, tablas con celdas combinadas. Para más información, consulte [“División y combinación de celdas” en la página 281](#).

**Para ordenar una tabla:**

1. Seleccione la tabla (véase “[Selección de una tabla](#)” en la página 267) o haga clic en cualquiera de las celdas.
2. Seleccione Comandos > Ordenar tabla.  
Se abre el cuadro de diálogo Ordenar tabla.
3. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

# Diseño de páginas en el modo de diseño

Un método frecuente para crear el diseño de una página consiste en utilizar tablas HTML para colocar los elementos. No obstante, las tablas pueden resultar difíciles de usar como método de diseño, ya que inicialmente se crearon para mostrar datos tabulares y no para establecer el diseño de páginas Web. Para optimizar el uso de tablas para establecer el diseño de páginas, Macromedia Dreamweaver 8 ofrece el modo de diseño.

En el modo de diseño puede establecer el diseño de una página utilizando tablas como estructura subyacente, al tiempo que evita algunos de los problemas que suelen presentarse al crear diseños basados en tablas con medios tradicionales.

**NOTA**

Para más información sobre la utilización de tablas en modo estándar, consulte [Capítulo 8, “Presentación de contenido en tablas”, en la página 261](#). Si lo desea, en lugar de utilizar tablas en modo estándar o de diseño, puede utilizar la función de posición CSS para definir el diseño de las páginas (véase [“Inserción de etiquetas div para el diseño” en la página 248](#)).

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

|  |     |
|--|-----|
| Modo de diseño .....   | 288 |
| Alternancia entre modo estándar y modo de diseño .....               | 292 |
| Dibujo en el modo de diseño .....                                    | 293 |
| Adición de contenido a una celda de diseño .....                     | 297 |
| Cómo borrar los altos de celdas establecidos automáticamente .....   | 299 |
| Cambio de tamaño y desplazamiento de celdas y tablas de diseño ..... | 299 |
| Aplicación de formato a celdas y tablas de diseño .....              | 302 |
| Establecimiento del ancho de columna .....                           | 303 |
| Configuración de preferencias para el modo de diseño .....           | 307 |

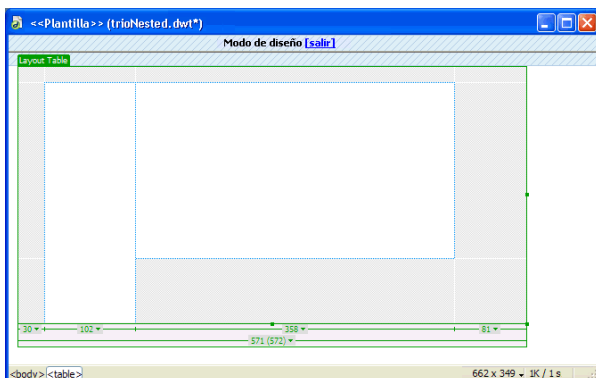
# Modo de diseño

En el modo de diseño, se utilizan celdas y tablas de diseño para definir el diseño de la página antes de añadir contenido. Por ejemplo, puede dibujar una celda a lo largo de la parte superior de la página para insertar un gráfico de encabezado, otra celda en la parte izquierda de la página para insertar una barra de navegación y una tercera celda en la parte derecha para insertar contenido. A medida que añada contenido, puede mover las celdas según convenga para ajustar el diseño.

## SUGERENCIA

Para obtener la máxima flexibilidad, puede dibujar cada celda sólo cuando esté listo para colocar contenido en ella. Ello permite disponer de más espacio vacío en la tabla de diseño durante más tiempo para poder mover las celdas o cambiar su tamaño con más facilidad.

Las tablas de diseño aparecen con un contorno de color verde en la página; las celdas de diseño aparecen con un contorno de color azul. (Para cambiar los colores predeterminados de los contornos, véase “[Configuración de preferencias para el modo de diseño](#)” en la página 307.) Cuando el puntero se pasa por encima de una celda de una tabla, Dreamweaver resalta la celda. (Para activar o desactivar el resaltado o para cambiar el color del resaltado, véase “[Dibujo de celdas y tablas de diseño](#)” en la página 293.)



Puede establecer el diseño de la página utilizando varias celdas de diseño dentro de una tabla de diseño, lo cual resulta ser el método más empleado. Para crear diseños más complejos, puede utilizar varias tablas de diseño separadas. El uso de varias tablas de diseño aísla secciones de la distribución para evitar que se vean afectadas por los cambios que afectan a otras secciones.

También puede anidar las tablas de diseño situando una nueva tabla de diseño dentro de otra existente (véase [“Dibujo de una tabla de diseño anidada” en la página 296](#)). Esta estructura le permite simplificar la estructura de la tabla cuando las filas o columnas de una parte del diseño no están alineadas con las filas o columnas de otra parte. Por ejemplo, el uso de tablas de diseño anidadas le permite crear de forma sencilla un diseño de dos columnas con cuatro líneas en la columna izquierda y tres filas en la columna derecha.

- [“Alternancia entre modo estándar y modo de diseño” en la página 292](#)
- [“Dibujo en el modo de diseño” en la página 293](#)

## Visualización del ancho de tabla y celda en modo de diseño

El ancho de las tablas y las celdas de diseño (en píxeles o en forma de porcentaje del ancho de la página) aparece en la parte superior o en la parte inferior de la tabla cuando ésta se selecciona o cuando el punto de inserción está dentro de la tabla. Al lado del ancho hay flechas para el menú de encabezado de tabla y el menú de encabezado de columna. Utilice los menús para acceder rápidamente a determinados comandos.

NOTA

Para desactivar el ancho de columna, junto con las fichas de tabla y los menús de encabezado, debe desactivar todas las ayudas visuales (Ver > Ayudas visuales > Ocultar todo).



En algunas ocasiones es posible que no aparezca el ancho de una columna; puede que aparezca algo de lo siguiente:

- Ningún ancho. Si no ve el ancho de una columna o de una tabla, esta tabla o columna no tiene un ancho especificado en el código HTML. Para especificar un ancho fijo, véase [“Definición de una columna como autoampliable o de ancho fijo” en la página 303](#).
- Dos números. Si aparecen dos números, el ancho visual que aparece en la vista de diseño no coincide con el ancho especificado en el código HTML. Esto puede ocurrir al cambiar el tamaño de una tabla arrastrando la esquina inferior derecha o al añadir contenido a la celda cuyo ancho es superior al establecido.

Por ejemplo, si establece un ancho de columna en 200 píxeles y añade contenido que se ajusta al ancho de 250 píxeles, la parte superior de dicha columna mostrará dos números: 200 (ancho especificado en el código) y (250) entre paréntesis (ancho visual de la columna tal como aparece en la pantalla).

Para igualar los anchos de columna, véase [“Cómo igualar los anchos de columna del código con los anchos de columna visuales”](#) en la página 306.

- Línea ondulada. En las columnas definidas como autoampliables aparece una línea ondulada. Para información sobre la definición de una columna como autoampliable, véase [“Definición de una columna como autoampliable o de ancho fijo”](#) en la página 303.
- Barras dobles. Las columnas que contienen imágenes de espaciador tienen barras dobles alrededor del ancho de columna. Para información sobre las imágenes de espaciador, véase [“Utilización de imágenes de espaciador”](#) en la página 304.

#### Temas relacionados

- [“Establecimiento del ancho de columna”](#) en la página 303

## Líneas de la cuadrícula de las tablas y las celdas de diseño

Cuando dibuja una celda de diseño en una tabla de diseño, aparece una cuadrícula de líneas de un color claro que va desde los bordes de las celdas de diseño nuevas hasta los bordes de la tabla de diseño que la contienen. Estas líneas le ayudan a alinear las celdas nuevas con las celdas existentes y le ayudan a visualizar la estructura subyacente de la tabla HTML.

Dreamweaver alinea automáticamente los bordes de las nuevas celdas con los bordes de las celdas existentes cercanas. (Las celdas de diseño no pueden solaparse.) Si dibuja una celda cerca del borde de la tabla, los bordes de la celda también se ajustan automáticamente a los bordes de la tabla de diseño que la contiene.

También puede utilizar la cuadrícula de Dreamweaver, que está definida y no cambia en función de la colocación de las celdas, para que resulte más sencillo crear el diseño de la página (véase [“Utilización de una imagen de rastreo”](#) en la página 258).

#### Temas relacionados

- [“Modo de diseño”](#) en la página 288

## Ancho de columna fijo y columnas autoampliables

En el modo de diseño, una columna de tabla puede tener bien un ancho fijo o bien un ancho que aumenta automáticamente hasta ocupar tanto espacio de la ventana del navegador como resulte posible (*autoampliar*).

Las **columnas de ancho fijo** tienen un ancho numérico específico, como por ejemplo 300 píxeles. Dreamweaver muestra el ancho de cada columna de ancho fijo en la parte superior o en la parte inferior de la columna.

Las **columnas autoampliables** cambian automáticamente en función del ancho de la ventana del navegador. Al incluir una columna autoampliable en el diseño de una página, el diseño ocupa siempre el ancho completo de la ventana del navegador del visitante. En una tabla de diseño sólo puede haber una columna autoampliable. Una columna autoampliable muestra una línea ondulada en el área del ancho de columna.

Con frecuencia, se suele establecer como autoampliable la columna que contiene el contenido principal de la página, lo cual establece automáticamente el resto de las columnas de la página con un ancho fijo. Por ejemplo, suponga que su diseño incluye una imagen grande en la parte izquierda de la página y una columna de texto en la derecha. Puede establecer la columna de la izquierda con un ancho fijo y el área de la barra lateral como autoampliable.

Al establecer una columna como autoampliable, Dreamweaver inserta imágenes de espaciador en las columnas de ancho fijo de modo que dichas columnas mantengan el ancho que deben tener, a menos que se especifique que no se deben usar imágenes de espaciador. Una imagen de espaciador es una imagen transparente que se utiliza para controlar el espaciado y no es visible en la ventana del navegador.

### Temas relacionados

- [“Definición de una columna como autoampliable o de ancho fijo” en la página 303](#)

## Imágenes de espaciador

Una imagen de espaciador (también conocida como *GIF espaciador*) es una imagen transparente que se utiliza para controlar el espaciado en las tablas autoampliables. Una imagen de espaciador es una imagen GIF transparente de píxel único que se ha ampliado para tener un número determinado de píxeles de ancho. Un navegador no puede dibujar una columna de tabla más estrecha que la imagen más ancha contenida en una celda de dicha columna, de modo que al colocar una imagen de espaciador en una columna de tabla se exige a los navegadores que mantengan la columna al menos tan ancha como la imagen.

Dreamweaver añade imágenes de espaciador automáticamente al establecer una columna como autoampliable a menos que usted especifique que no se deben usar imágenes de espaciador. Puede insertar y quitar manualmente las imágenes de espaciador de cada columna, si lo prefiere. Las columnas que contienen imágenes de espaciador presentan una barra doble donde aparece el ancho de columna.

Puede insertar y quitar manualmente las imágenes de espaciador de determinadas columnas o quitar todas las imágenes de espaciador de la página.

### Temas relacionados

- [“Utilización de imágenes de espaciador” en la página 304](#)

## Alternancia entre modo estándar y modo de diseño

Antes de poder dibujar tablas o celdas de diseño, debe cambiar del modo estándar al modo de diseño. Es más fácil crear tablas para diseño en el modo de diseño, pero es recomendable volver al modo estándar antes de editar la tabla o añadirle contenido.

NOTA

Si crea una tabla en el modo estándar y a continuación cambia al modo de diseño, es posible que la tabla de diseño resultante contenga celdas de diseño vacías. Es posible que necesite eliminar dichas celdas antes de poder crear nuevas celdas de diseño o moverlas de sitio.

### Para cambiar al modo de diseño:

1. Si está trabajando en la vista Código, seleccione Ver > Diseño o Ver > Código y diseño.  
En la vista Código no puede pasar al modo de diseño.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Ver > Modo de tabla > Modo de diseño.
  - En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Modo de diseño.

En la parte superior de la ventana de documento aparece una barra etiquetada como Modo de diseño. Si la página contiene tablas, aparecen como tablas de diseño.



### Para salir del modo de diseño, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en Salir en la barra etiquetada como Modo de diseño situada en la parte superior de la ventana de documento.
- Seleccione Ver > Modo de tabla > Modo estándar.
- En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Modo estándar.

Dreamweaver regresa al modo estándar.

## Dibujo en el modo de diseño

El modo de diseño le permite dibujar celdas y tablas, incluidas tablas anidadas en otras tablas. Puede alinear las celdas ajustándolas a la cuadrícula (véase “[Utilización de una imagen de rastreo](#)” en la página 258).

### Dibujo de celdas y tablas de diseño

En el modo de diseño puede dibujar celdas y tablas de diseño en la página. Al dibujar una celda de diseño fuera de una tabla de diseño, Dreamweaver crea automáticamente una tabla de diseño como contenedor para la celda. Una celda de diseño no puede existir fuera de una tabla de diseño.

NOTA

En el modo de diseño no puede utilizar las herramientas Insertar tabla y Dibujar capa que se utilizan en el modo estándar. Para utilizar dichas herramientas, primero debe cambiar al modo estándar.

Cuando Dreamweaver crea automáticamente una tabla de diseño, al principio parece que la tabla ocupa toda la vista Diseño, aunque cambie el tamaño de la ventana de documento. Esta tabla de diseño predeterminada que ocupa toda la ventana le permite dibujar celdas de diseño en cualquier lugar de la vista Diseño. Para establecer un tamaño específico para la tabla haga clic en el borde de la tabla y, a continuación, arrastre los manejadores de cambio de tamaño.

Cuando el puntero se pasa por encima de una celda de diseño, Dreamweaver resalta la celda. Puede activar o desactivar el resaltado y cambiar el color del resaltado en las preferencias.

### Para dibujar una celda de diseño:

1. Asegúrese que está en el modo de diseño (véase “[Alternancia entre modo estándar y modo de diseño](#)” en la página 292).



2. En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Dibujar celda de diseño. El puntero del ratón se convertirá en un puntero en cruz (+).

3. Sitúe el puntero del ratón en la parte de la página en la que desee que comience la celda y, a continuación, arrastre para crear la celda de diseño.

SUGERENCIA

Para dibujar más de una celda de diseño sin tener que seleccionar Dibujar celda de diseño repetidamente, arrastre el ratón mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) para dibujar la celda de diseño. Si mantiene presionada la tecla Control o Comando puede dibujar una celda de diseño tras otra.

Si dibuja la celda cerca del borde de la tabla de diseño, los bordes de la celda se ajustarán automáticamente a los bordes de la tabla de diseño que la contiene. Para desactivar temporalmente el ajuste, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la celda.

La celda aparece en la página con un contorno azul. Para cambiar el color del contorno, véase “Configuración de preferencias para el modo de diseño” en la página 307.

#### Para dibujar una tabla de diseño:

1. Asegúrese que está en el modo de diseño (véase “Alternancia entre modo estándar y modo de diseño” en la página 292).



2. En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Dibujar tabla de diseño. El puntero del ratón se convertirá en un puntero en cruz (+).
3. Coloque el puntero en la página y arrastre para crear la tabla de diseño.

SUGERENCIA

Para dibujar más de una tabla de diseño sin tener que seleccionar Dibujar tabla de diseño repetidamente, arrastre el ratón con la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) presionada al dibujar la tabla de diseño. Si mantiene presionada la tecla Control o Comando puede dibujar una tabla de diseño tras otra.

Puede crear una tabla de diseño en un área vacía de la de la página, alrededor de celdas y tablas de diseño existentes o anidada en una tabla de diseño existente. Si la página tiene contenido y desea añadir una tabla de diseño en un área vacía de la página, puede dibujarla sólo por debajo del contenido existente.

SUGERENCIA

Si intenta dibujar una tabla de diseño junto a contenido existente y aparece un puntero distinto al puntero de dibujo, intente cambiar el tamaño de la ventana de documento para crear más espacio en blanco entre el final del contenido existente y el final de la ventana.

NOTA

Las tablas no pueden solaparse. Sin embargo, una tabla puede contener otra tabla. Para más información, consulte [“Dibujo de una tabla de diseño anidada” en la página 296](#).

La tabla de diseño aparecerá en la página con un contorno verde. Para cambiar el color del contorno, véase [“Configuración de preferencias para el modo de diseño” en la página 307](#).

### Para cambiar las preferencias de resaltado de las celdas de diseño:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).

Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.

2. Seleccione Resaltando en la lista de categorías de la izquierda.

3. Realice uno de estos cambios:

- Para cambiar el color de resaltado, haga clic en el cuadro de color Ratón por encima y seleccione un color de resaltado utilizando el selector de color (o introduzca el valor hexadecimal correspondiente al color de resaltado en el cuadro de texto).  
Para información sobre cómo utilizar el selector de color, véase [“Utilización de colores” en la página 394](#).
- Para activar o desactivar el resaltado, active o desactive la selección de la casilla Mostrar correspondiente a Ratón por encima.

NOTA

Estas opciones afectan a todos los objetos, como tablas y capas, que Dreamweaver resalta cuando pasa el puntero del ratón sobre ellos.

4. Haga clic en Aceptar.

## Dibujar una tabla de diseño anidada

Puede dibujar una tabla de diseño dentro de otra tabla de diseño para crear una tabla anidada. Las celdas contenidas en una tabla anidada también están aisladas de los cambios realizados a la tabla externa; por ejemplo, al cambiar el tamaño de una fila o columna en la tabla externa, las celdas de la tabla interna no cambian de tamaño.

Puede insertar varios niveles de tablas anidadas. Una tabla de diseño anidada no puede ser mayor que la tabla que la contiene.

NOTA

Si dibuja una tabla de diseño en el centro de la página antes de dibujar una celda de diseño, la tabla que dibuja queda automáticamente anidada dentro de una tabla mayor.



### Para dibujar una tabla de diseño anidada:

1. Asegúrese que está en el modo de diseño (véase [“Alternancia entre modo estándar y modo de diseño” en la página 292](#)).



2. En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Dibujar tabla de diseño. El puntero del ratón se convertirá en un puntero en cruz (+).
3. Señale un área vacía (gris) en la tabla de diseño existente y, a continuación, arrastre para crear la tabla de diseño anidada.

NOTA

No puede crear una tabla de diseño dentro de una celda de diseño. Puede crear una tabla de diseño anidada sólo en un área vacía de una tabla de diseño existente o alrededor de celdas de diseño existentes.

### Para dibujar una tabla de diseño alrededor de tablas o celdas de diseño existentes:

1. Asegúrese que está en el modo de diseño (véase [“Alternancia entre modo estándar y modo de diseño” en la página 292](#)).
2. En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en el botón Dibujar tabla de diseño. El puntero del ratón se convertirá en un puntero en cruz (+).
3. Arrastre para dibujar un rectángulo en torno a un conjunto de celdas o tablas de diseño existentes.

Aparece una nueva tabla de diseño anidada que encierra las celdas o tablas existentes.

#### SUGERENCIA

Para que una celda de diseño existente se ajuste perfectamente a una esquina de la nueva tabla anidada, empiece a arrastrar desde cerca de la esquina de la celda. De este modo la esquina de la nueva tabla se ajusta a la esquina de la celda. No puede empezar a arrastrar desde el centro de una celda de diseño porque no se puede crear una tabla de diseño al completo dentro de una celda de diseño.

## Adición de contenido a una celda de diseño

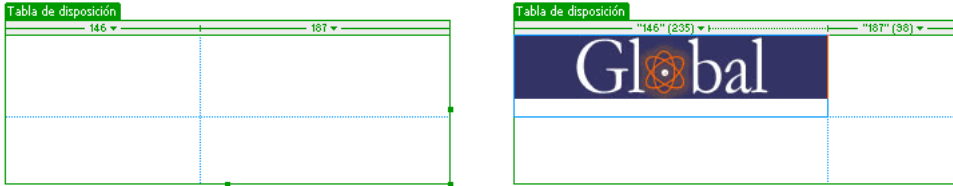
En el modo de diseño puede añadir texto, imágenes y otro contenido a las celdas de diseño de la misma forma que añadiría contenido a las celdas de tablas en el modo estándar. Haga clic en la celda en la que desee añadir contenido y, a continuación, escriba el texto o inserte otro contenido.

Puede insertar contenido sólo en una celda de diseño, no en un área vacía (gris) de una tabla de diseño. Así, antes de poder añadir contenido, debe crear celdas de diseño (véase [“Dibujo en el modo de diseño” en la página 293](#)).

### Para añadir texto a una celda de diseño:

1. Sitúe el punto de inserción en la celda de diseño en la que desea añadir texto.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Escriba texto en la celda.  
Si es necesario, la celda se amplía a medida que escribe.
  - Copie texto de otro documento y péguelo.  
Para más información, consulte [“Inserción de texto” en la página 428](#).

Una celda de diseño se amplía automáticamente al añadir contenido que ocupe más espacio que la celda. A medida que la celda se amplía, la columna que la contiene también se amplía, lo cual puede afectar al tamaño de las celdas adyacentes. El ancho de columna cambia para mostrar el ancho que aparece en el código, seguido del ancho visual de la columna (el ancho tal como aparece en la pantalla) entre paréntesis. Para más información sobre los anchos de columna, consulte “Establecimiento del ancho de columna” en la página 303.



### Para añadir una imagen a una celda de diseño:

1. Sitúe el punto de inserción en la celda de diseño en la que desea añadir la imagen.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > imagen.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha del botón Imágenes y seleccione Imagen.

SUGERENCIA

Si en la barra Insertar aparece el botón Imagen (como en el ejemplo siguiente), puede hacer clic en el botón en lugar de utilizar el menú emergente.



Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.

3. Seleccione un archivo de imagen.  
Para más información, consulte “Inserción de una imagen” en la página 462.
4. Haga clic en Aceptar.

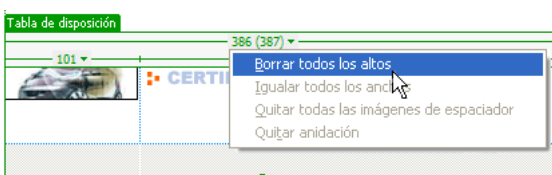
La imagen aparece en la celda de diseño.

# Cómo borrar los altos de celdas establecidos automáticamente

Al crear una celda de diseño, Dreamweaver especifica automáticamente una altura para que la celda se muestre con el alto que dibujó incluso aunque la celda esté vacía. Tras insertar contenido en la celda, es posible que ya no necesite especificar la altura, de modo que puede borrar de la tabla las alturas de celdas explícitas.

**Para borrar los altos de celdas, siga uno de estos procedimientos:**

- Haga clic en el menú de encabezado de tabla y seleccione Borrar todos los altos.



- Seleccione una tabla de diseño; para ello, haga clic en la ficha de la parte superior de la tabla y, a continuación, haga clic en el botón Borrar alto de fila del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).



Dreamweaver borra todos los altos especificados en la tabla. Es posible que algunas de las celdas de la tabla se contraigan verticalmente.

## Cambio de tamaño y desplazamiento de celdas y tablas de diseño

Para ajustar la distribución de la página, puede mover y cambiar el tamaño de las celdas de diseño y de las tablas de diseño anidadas. (En la tabla de diseño externa sólo se puede cambiar el tamaño.)

NOTA

Para utilizar la cuadrícula de Dreamweaver como guía para mover o cambiar el tamaño de celdas y tablas, véase [“Utilización de una imagen de rastreo” en la página 258](#).

## Cambio de tamaño y desplazamiento de celdas de diseño

Puede cambiar el tamaño y desplazar las celdas de diseño, pero no pueden solaparse. No puede mover o cambiar el tamaño de una celda de modo que exceda los límites de la tabla de diseño que la contiene. Una celda de diseño no puede ser más pequeña que su contenido.

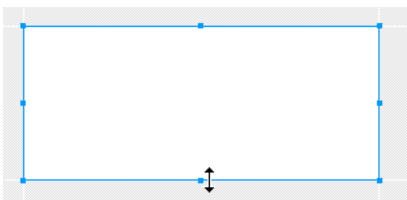
Para información sobre cómo cambiar el tamaño y desplazar tablas de diseño, véase [“Cambio de tamaño y desplazamiento de tablas de diseño” en la página 301](#).

### Para cambiar el tamaño de una celda de diseño:

1. Seleccione una celda haciendo clic en el borde de la celda o manteniendo presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en cualquier lugar de la celda.

Aparecen manejadores de selección alrededor de la celda.

2. Arrastre un manejador de selección para cambiar el tamaño de la celda.



Los bordes de la celda se alinean automáticamente con los bordes de otras celdas.

### Para mover una celda de diseño:

1. Seleccione una celda haciendo clic en el borde de la celda o manteniendo presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en cualquier lugar de la celda.

Aparecen manejadores de selección alrededor de la celda.

2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Arrastre la celda a otra ubicación dentro de su tabla de diseño.
  - Presione las teclas de flecha para mover la celda de píxel en píxel.

SUGERENCIA

Mantenga presionada la tecla Mayús a la vez que presiona una tecla de flecha para mover la celda de diseño de 10 en 10 píxeles.



## Cambio de tamaño y desplazamiento de tablas de diseño

No se puede cambiar el tamaño de una tabla de diseño de modo que sea más pequeña que el menor de los rectángulos que pueda contener todas sus celdas. Tampoco se puede cambiar el tamaño de una tabla de diseño de modo que se solape con otras tablas o celdas.

Para cambiar el tamaño o desplazar celdas de diseño, véase [“Cambio de tamaño y desplazamiento de celdas de diseño” en la página 300.](#)

### Para cambiar el tamaño de una tabla de diseño:

1. Seleccione una tabla haciendo clic en la ficha que se encuentra en la parte superior de la tabla.

Aparecen manejadores de selección alrededor de la tabla.

2. Arrastre un manejador de selección para cambiar el tamaño de la tabla.

Los bordes de la tabla se alinean automáticamente con los bordes de otras celdas y tablas.

### Para mover una tabla de diseño:

1. Seleccione una tabla haciendo clic en la ficha que se encuentra en la parte superior de la tabla.

Aparecen manejadores de selección alrededor de la tabla.

NOTA

Puede mover una tabla de diseño sólo si está anidada dentro de otra tabla de diseño.

2. Siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre la tabla a otra ubicación de la página.
- Presione las teclas de flecha para mover la tabla de píxel en píxel.

SUGERENCIA

Mantenga presionada la tecla Mayús a la vez que presiona una tecla de flecha para mover la tabla de 10 en 10 píxeles.

# Aplicación de formato a celdas y tablas de diseño

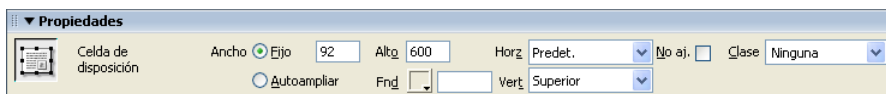
Puede cambiar el aspecto de cualquier celda o tabla de diseño en el inspector de propiedades.

## Aplicación de formato a celdas de diseño

Puede establecer varios atributos de una celda de diseño en el inspector de propiedades, incluido el ancho y el alto, el color de fondo y la alineación de los contenidos de la celda.

### Para aplicar formato a una celda de diseño en el inspector de propiedades:

1. Seleccione una celda haciendo clic en el borde de la celda o manteniendo presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en cualquier lugar de la celda.
2. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), si aún no está abierto.



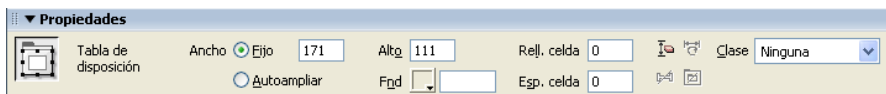
3. Para cambiar el formato de la celda establezca las propiedades.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.

## Aplicación de formato a tablas de diseño

Puede establecer varios atributos de una tabla de diseño en el inspector de propiedades, incluyendo el ancho, la altura, el relleno y el espaciado.

### Para aplicar formato a una tabla de diseño:

1. Seleccione una tabla haciendo clic en la ficha que se encuentra en la parte superior de la tabla.
2. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), si aún no está abierto.



3. Para cambiar el formato de la tabla establezca las propiedades.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.

# Establecimiento del ancho de columna

Puede establecer el ancho exacto de una columna o expandirla hasta llenar el máximo espacio de la ventana del navegador. También puede especificar un ancho mínimo para la columna utilizando una imagen de espaciador.

En ocasiones, los anchos de columna de tabla establecidos en código HTML no coinciden con los anchos que aparecen en la pantalla. Cuando esto sucede, puede hacer que los anchos coincidan.

## Definición de una columna como autoampliable o de ancho fijo

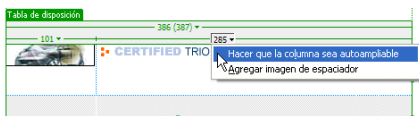
Una columna de una tabla puede ser de ancho fijo o autoampliable. Para más información, consulte [“Ancho de columna fijo y columnas autoampliables”](#) en la página 291.

Establecer una columna como autoampliable antes de que el diseño esté terminado podría afectar de forma imprevisible al diseño de la tabla. Para impedir que las columnas se ensanchen o se estrechen de forma inesperada, cree el diseño completo de la página antes de establecer una columna como autoampliable y utilice imágenes de espaciador cuando establezca una columna como autoampliable. (No obstante, si las columnas ya tienen contenido que mantiene el ancho deseado, no será preciso utilizar imágenes de espaciador.)

### Para definir una columna como autoampliable:

1. Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el menú del encabezado de columna y, a continuación, seleccione Hacer que la columna sea autoampliable.



- Haga clic en el borde de una celda de la columna para seleccionarla y, a continuación, haga clic en Autoampliar en el inspector de propiedades.

NOTA

En una tabla de diseño determinada, sólo se puede establecer una columna como autoampliable.

Si no ha definido una imagen de espaciador para este sitio, aparecerá el cuadro de diálogo Elegir imagen de espaciador.

2. Si aparece el cuadro de diálogo Elegir imagen de espaciador, seleccione una opción y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

En la parte superior o en la parte inferior de la columna autoampliable aparece una línea ondulada. En la parte superior o en la parte inferior de las columnas que contienen imágenes de espaciador aparecen barras dobles.

### **Para establecer un ancho fijo en una columna, siga uno de estos procedimientos:**

- Haga clic en el menú del encabezado de columna y, a continuación, seleccione Hacer que la columna tenga ancho fijo.

La opción Hacer que la columna tenga ancho fijo especifica un ancho para la columna (en el código) que coincide con el ancho visual actual de la columna.

- Haga clic en el borde de una celda de la columna para seleccionarla y, a continuación, haga clic en Fijo e introduzca un valor numérico en el inspector de propiedades.

Si escribe un valor numérico menor que el ancho del contenido de la columna, Dreamweaver establece automáticamente el ancho para que coincida con el ancho del contenido.

El ancho de la columna aparece en la parte superior o en la parte inferior de la columna.

### Temas relacionados

- [“Cómo igualar los anchos de columna del código con los anchos de columna visuales” en la página 306](#)

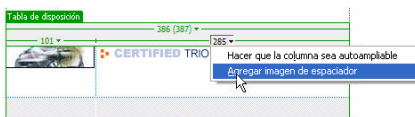
## Utilización de imágenes de espaciador

Para que una columna tenga un ancho mínimo, puede insertar una imagen de espaciador en la columna. Para más información, consulte [“Imágenes de espaciador” en la página 291](#). Puede eliminar las imágenes de espaciador de una sola columna o de toda la tabla.

La primera vez que inserte una imagen de espaciador, configurará una imagen de espaciador para el sitio. Puede definir las preferencias para las imágenes de espaciador (véase [“Configuración de preferencias para el modo de diseño” en la página 307](#)).

## Para insertar una imagen de espaciador en una columna:

1. Haga clic en el menú de encabezado de columna y seleccione Añadir imagen de espaciador.



Si no ha definido una imagen de espaciador para este sitio, aparecerá el cuadro de diálogo Elegir imagen de espaciador.

2. Si aparece el cuadro de diálogo Elegir imagen de espaciador, seleccione una opción y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Dreamweaver inserta la imagen de espaciador en la columna. Esta imagen no es visible, pero es posible que la columna se desplace ligeramente y que aparezca una doble barra en la parte superior o inferior de la columna indicando que contiene una imagen de espaciador.

## Para quitar una imagen de espaciador de una única columna:

- Haga clic en el menú de encabezado de columna y seleccione Quitar imagen de espaciador.

Dreamweaver elimina la imagen de espaciador. Es posible que la columna se desplace.

## Para eliminar todas las imágenes de espaciador de una tabla, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el menú de encabezado de tabla y seleccione Quitar todas las imágenes de espaciador.
- Seleccione la tabla, haga clic en el botón Quitar todos los espaciadores del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).



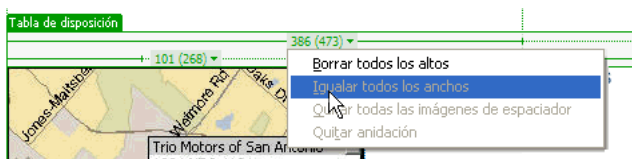
Es posible que el diseño de la tabla completa se desplace. Si no hay contenido en algunas columnas, es posible que desaparezcan por completo de la vista Diseño.

## Cómo igualar los anchos de columna del código con los anchos de columna visuales

Si existen dos números para el ancho de una columna, el ancho de columna definido en el código HTML no coincide con el ancho de columna que aparece en la pantalla. Puede igualar el ancho especificado en el código con el ancho visual. Para más información, consulte [“Visualización del ancho de tabla y celda en modo de diseño” en la página 289](#).

### Para homogeneizar los anchos:

1. Haga clic en una celda.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el menú del encabezado de tabla y, a continuación, seleccione Igualar todos los anchos.



- Seleccione la tabla, haga clic en el botón Quitar todos los espaciadores del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).



Dreamweaver restablece el ancho especificado en el código para que coincida con el ancho visual.

### Temas relacionados

- [“Definición de una columna como autoampliable o de ancho fijo” en la página 303](#)
- [“Utilización de imágenes de espaciador” en la página 304](#)

# Configuración de preferencias para el modo de diseño

Puede especificar las preferencias para los archivos de imágenes de espaciador y para los colores que Dreamweaver utiliza para dibujar las tablas y las celdas de diseño.

## **Para establecer las preferencias del modo de diseño:**

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).  
Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione Modo de diseño en la lista de categorías de la izquierda.
3. Realice los cambios necesarios.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.





Los marcos permiten dividir la ventana de un navegador en varias regiones, cada una de las cuales puede mostrar un documento HTML diferente. Por lo general, un marco muestra un documento que contiene controles de navegación, mientras que otro muestra un documento con contenido.

NOTA

En este capítulo no se incluye una descripción pormenorizada de todos los métodos de diseño y utilización de marcos, ni de los códigos necesarios para su codificación manual. Si necesita información detallada sobre los códigos utilizados en los diseños de marcos avanzados, véase la bibliografía sobre marcos y conjuntos de marcos.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|  |     |
|--|-----|
| Marcos y conjuntos de marcos .....   | 310 |
| Utilización de conjuntos de marcos en la ventana de documento .....                  | 315 |
| Creación de marcos y conjuntos de marcos .....                                       | 316 |
| Selección de marcos y conjuntos de marcos .....                                      | 319 |
| Cómo abrir un documento en un marco .....  | 322 |
| Almacenamiento de archivos de marcos y conjuntos de marcos .....                     | 322 |
| Visualización y configuración de las propiedades y los atributos de los marcos ..... | 324 |
| Visualización y configuración de las propiedades de un conjunto de marcos .....      | 326 |
| Control del contenido de los marcos con vínculos .....                               | 328 |
| Manipulación de navegadores que no pueden mostrar marcos .....                       | 329 |
| Utilización de comportamientos JavaScript con marcos .....                           | 330 |

# Marcos y conjuntos de marcos

Un *marco* es una zona de una ventana de navegador que puede mostrar un documento HTML independiente de lo que se muestra en el resto de la ventana.

Un *conjunto de marcos* es un archivo HTML que define el diseño y las propiedades de un grupo de marcos, que incluyen el número, el tamaño, la ubicación de los marcos y el URL de la página que aparece inicialmente en cada marco. El archivo de conjunto de marcos no incluye el contenido HTML que se muestra en el navegador, excepto en la sección `noframes` (véase [“Manipulación de navegadores que no pueden mostrar marcos” en la página 329](#)). El archivo únicamente ofrece al navegador información sobre cómo debe mostrarse un conjunto de marcos y los documentos que deben incluirse en los marcos.

## Temas relacionados

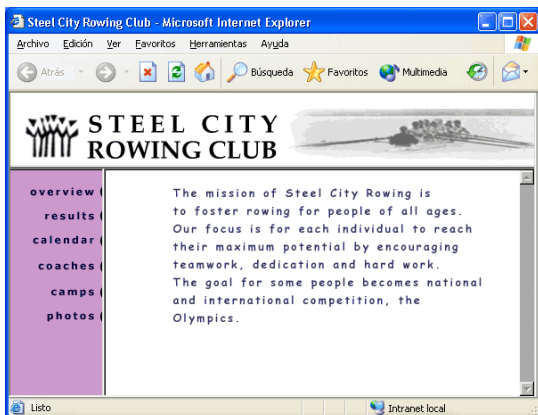
- [“Utilización de conjuntos de marcos en la ventana de documento” en la página 315](#)
- [“Creación de marcos y conjuntos de marcos” en la página 316](#)

## Funcionamiento de los marcos y los conjuntos de marcos

Un *marco* es una zona de una ventana de navegador que puede mostrar un documento HTML independiente de lo que se muestra en el resto de la ventana. Un *conjunto de marcos* es un archivo HTML que define el diseño y las propiedades de un conjunto de marcos.

Para ver un conjunto de marcos en un navegador, introduzca el URL del archivo de conjunto de marcos; el navegador abre entonces los documentos que deben mostrarse en los marcos. El archivo de conjunto de marcos de un sitio suele llamarse `index.html`. Así, cuando el visitante no especifica ningún nombre de archivo, este archivo se muestra de forma predeterminada.

En el ejemplo siguiente se muestra un diseño de marcos formado por tres marcos: un marco estrecho a un lado que contiene una barra de navegación, un marco que se extiende por la parte superior y contiene el logotipo y el título del sitio Web, y un marco grande que ocupa el resto de la página y presenta el contenido principal. Cada uno de estos marcos muestra un documento HTML diferente.



En este ejemplo, el documento mostrado en el marco superior nunca cambia cuando el visitante explora el sitio. El marco lateral de barra de navegación contiene vínculos; al hacer clic en uno de ellos, cambia el contenido del marco de contenido principal, aunque el del marco lateral permanecerá estático. El marco de contenido principal de la derecha mostrará el documento correspondiente a cualquier vínculo de la izquierda seleccionado por el visitante. Tenga en cuenta que un marco no es un archivo. Podría pensarse que el documento mostrado en un marco forma parte integral del mismo, pero en realidad esto no es así. El marco es el contenedor que alberga el documento (cualquier marco puede mostrar cualquier documento).

NOTA

La palabra *página*, en un sentido amplio, puede utilizarse para hacer referencia a un único documento HTML o a todo el contenido de una ventana del navegador en un momento determinado, aunque se estén mostrando varios documentos HTML al mismo tiempo. Por ejemplo, la frase “una página que utiliza marcos” suele hacer referencia a un conjunto de marcos y a los documentos que aparecen en ellos inicialmente.

Un sitio que aparece en un navegador como una sola página compuesta de tres marcos consta realmente de al menos cuatro documentos HTML distintos: el archivo de conjunto de marcos y los tres documentos que albergan el contenido que aparece inicialmente en los marcos. Al diseñar una página utilizando conjuntos de marcos en Dreamweaver, deberá guardar cada uno de estos cuatro archivos para que la página funcione correctamente en el navegador.

## Temas relacionados

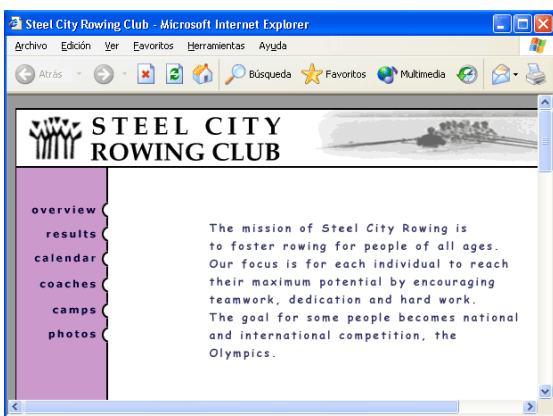
- [“Aspectos básicos de los conjuntos de marcos anidados” en la página 313](#)

## Cuándo utilizar marcos

El uso más común de los marcos es la navegación. Un conjunto de marcos suele incluir un marco con una barra de navegación y otro que muestra las páginas de contenido principal.

Sin embargo, el diseño con marcos puede resultar complicado y, en ocasiones, las páginas Web que no los incluyen logran prácticamente los mismos objetivos. Por ejemplo, si desea que la barra de navegación aparezca a la izquierda, puede reemplazar la página por un conjunto de marcos o, simplemente, incluir la barra de navegación en todas las páginas del sitio.

((Dreamweaver le ayuda a crear varias páginas con el mismo diseño; véase [“Plantillas de Dreamweaver” en la página 332.](#)) Aunque no utiliza marcos, la siguiente imagen muestra un diseño de página que los imita.



Hay muchos diseñadores Web profesionales que prefieren no utilizar marcos y muchas personas que navegan por la Web a las que no les gustan. Esto suele deberse a que encontraron sitios que utilizaban los marcos incorrecta o innecesariamente (por ejemplo, un conjunto de marcos que vuelve a cargar el contenido de los marcos de navegación cada vez que el visitante hace clic en un botón de navegación). Cuando se utilizan bien los marcos (por ejemplo, para incluir controles de navegación estáticos en un marco permitiendo al mismo tiempo que cambie el contenido de otro), pueden resultar muy útiles.

No todos los navegadores son compatibles con el uso de marcos y algunos visitantes pueden experimentar dificultades para navegar por páginas con marcos. Por eso, si los utiliza, incluya siempre una sección `noframes` en su conjunto de marcos para los visitantes que no pueden verlos (véase [“Manipulación de navegadores que no pueden mostrar marcos” en la página 329](#)). Si lo desea, puede incluir también un vínculo a una versión sin marcos del sitio para los visitantes con navegadores que no admitan marcos o que no deseen utilizarlos.

Entre las ventajas de utilizar marcos se incluyen:

- El navegador de un visitante no tendrá que volver a cargar los gráficos de navegación para cada página.
- Cada marco dispone de su propia barra de desplazamiento (si el contenido es demasiado grande para una ventana), permitiendo al visitante desplazarse por los marcos de forma independiente.

Por ejemplo, si la barra de navegación se encuentra en otro marco, cuando el visitante se desplaza al final de una página de contenido muy grande en un marco no es necesario que vuelva al principio de la página para acceder a la barra de navegación.

Entre los inconvenientes de utilizar marcos se incluyen:

- Lograr una alineación gráfica precisa de los elementos en distintos marcos puede resultar difícil.
- Comprobar las opciones de navegación puede llevar mucho tiempo.
- Los URL de las páginas con marcos no aparecen en el navegador, por lo que puede resultar complicado para un visitante marcar una página concreta (salvo que incluya código de servidor que le permita cargar la versión con marcos de una determinada página).

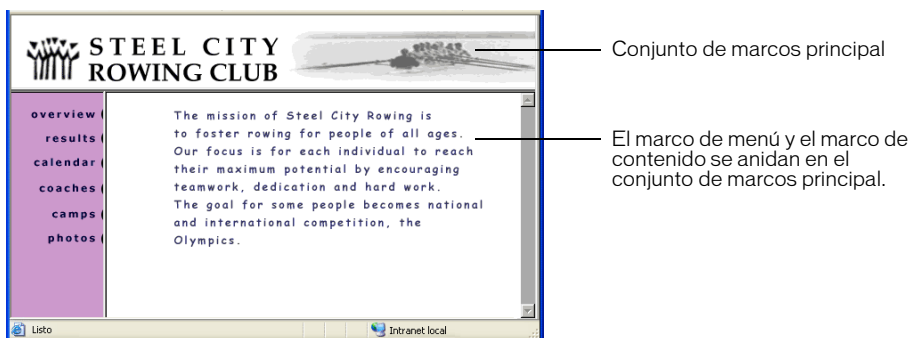
Temas relacionados

- [“Funcionamiento de los marcos y los conjuntos de marcos” en la página 310](#)
- [“Manipulación de navegadores que no pueden mostrar marcos” en la página 329](#)

## Aspectos básicos de los conjuntos de marcos anidados

Un conjunto de marcos dentro de otro conjunto recibe el nombre de conjunto de marcos anidado. Un archivo de conjunto de marcos puede contener varios conjuntos de marcos anidados. La mayoría de las páginas Web con marcos utilizan en realidad marcos anidados y la mayoría de los conjuntos de marcos predefinidos en Dreamweaver también utilizan la anidación. Cualquier conjunto de marcos que contenga números de marcos diferentes en distintas filas o columnas requiere un conjunto de marcos anidado.

Por ejemplo, el diseño de marcos más habitual emplea un marco en la primera fila (donde aparece el logotipo de la empresa) y dos marcos en la última fila (uno de navegación y otro de contenido). Este diseño requiere un conjunto de marcos anidado: un conjunto de marcos de dos filas con un conjunto de marcos anidado de dos columnas en la segunda fila.



Dreamweaver se ocupa de todos los conjuntos de marcos anidados que sean necesarios; si utiliza las herramientas de división de marcos de Dreamweaver, no tendrá que preocuparse de qué marcos son anidados y cuáles no. Para más información sobre las herramientas de división de marcos, consulte [“Diseño de un conjunto de marcos” en la página 318](#).

Hay dos formas de anidar conjuntos de marcos en HTML: el conjunto de marcos interior puede definirse en el mismo archivo que el exterior o un archivo independiente. Los conjuntos de marcos predefinidos en Dreamweaver definen todos sus conjuntos de marcos en el mismo archivo.

Ambos tipos de anidación producen los mismos resultados visuales; sin ver el código, no resulta sencillo distinguir cuál se está utilizando. En Dreamweaver suele recurrirse a un archivo de conjunto de marcos externo cuando se utiliza el comando Abrir en marco para abrir un archivo de conjunto de marcos dentro de un marco, lo cual puede dificultar la tarea de establecer los destinos de los vínculos. Suele resultar más sencillo definir todos los conjuntos de marcos en un mismo archivo.

### Temas relacionados

- [“Funcionamiento de los marcos y los conjuntos de marcos” en la página 310](#)
- [“Cuándo utilizar marcos” en la página 312](#)

# Utilización de conjuntos de marcos en la ventana de documento

Dreamweaver permite ver y editar todos los documentos asociados a un conjunto de marcos en una misma ventana de documento. Este enfoque permite obtener una visión aproximada de cómo se mostrarán las páginas con marcos en un navegador a medida que las edita. Sin embargo, algunos aspectos de este enfoque pueden resultar confusos hasta que se acostumbre a ellos.

En especial, recuerde que cada marco muestra un documento HTML distinto. Aunque los documentos estén vacíos, deberá guardarlos antes de obtener una vista previa de los mismos (ya que sólo puede obtenerse una vista previa del conjunto de marcos si éste contiene el URL del documento que se muestra en cada marco).

## **Para comprobar si un conjunto de marcos aparece correctamente en los navegadores:**

1. Cree el conjunto de marcos y especifique el documento que debe aparecer en cada marco (véase [“Creación de marcos y conjuntos de marcos” en la página 316](#)).
2. Guarde todos los archivos que se van a mostrar en un marco (véase [“Almacenamiento de archivos de marcos y conjuntos de marcos” en la página 322](#)).  
Recuerde que cada marco muestra un documento HTML distinto y que debe guardar cada documento junto con el archivo de conjunto de marcos.
3. Establezca las propiedades de los marcos y del conjunto de marcos (véase [“Visualización y configuración de las propiedades y los atributos de los marcos” en la página 324](#) y [“Visualización y configuración de las propiedades de un conjunto de marcos” en la página 326](#)).  
Esto incluye asignar un nombre a cada marco, establecer las opciones de desplazamiento, etc.
4. No olvide establecer la propiedad Dest. del inspector de propiedades para todos los vínculos de forma que el contenido vinculado se muestre en el área correspondiente (véase [“Control del contenido de los marcos con vínculos” en la página 328](#)).

# Creación de marcos y conjuntos de marcos

Hay dos formas de crear un conjunto de marcos en Dreamweaver: Puede seleccionar entre varios conjuntos de marcos predefinidos o puede diseñar uno propio.

Al elegir un conjunto de marcos predefinido, se configuran automáticamente todos los marcos y conjuntos de marcos necesarios para crear el diseño. Ésta es la forma más sencilla de crear rápidamente un diseño basado en marcos. Sólo se puede insertar un conjunto de marcos predefinido en la vista Diseño de la ventana de documento.

## Utilización de un conjunto de marcos predefinido

Los conjuntos de marcos predefinidos facilitan la selección del tipo de conjunto de marcos que desea crear. Si prefiere diseñar un conjunto de marcos propio, véase [“Diseño de un conjunto de marcos” en la página 318](#).

Hay dos formas de crear un conjunto de marcos predefinido:

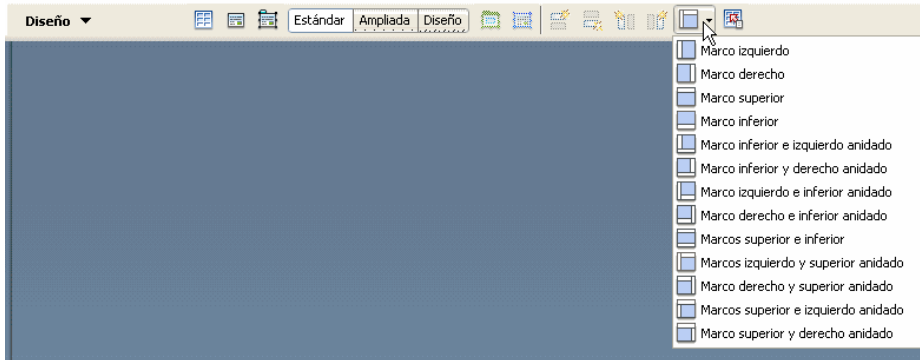
- Con la barra Insertar puede crear un conjunto de marcos y mostrar el documento actual en uno de los nuevos marcos.
- El cuadro de diálogo Nuevo documento crea un conjunto de marcos vacío nuevo.

### **Para crear un conjunto de marcos predefinido y mostrar un documento en un marco:**

1. Sitúe el punto de inserción en un documento.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione un conjunto de marcos predefinido en el submenú Insertar > HTML > Marcos.
  - En la categoría Diseño de la barra Insertar, haga clic en la flecha abajo del botón Marcos y, a continuación, seleccione un conjunto de marcos predefinido.



Los iconos de conjunto de marcos proporcionan una representación visual del conjunto de marcos aplicado al documento actual. El área azul de un icono de conjunto de marcos representa el documento actual y las áreas blancas representan marcos que mostrarán otros documentos.



NOTA

Cuando se aplica un conjunto de marcos, Dreamweaver configura automáticamente el conjunto de marcos para mostrar el documento actual (el documento en el que se encuentra el punto de inserción) en uno de los marcos.

Aparecerá el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de marco en el caso de que haya configurado Dreamweaver para que le solicite los atributos de accesibilidad de los marcos (véase [“Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles”](#) en la página 76).

3. Si el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de marco aparece, complete el cuadro de diálogo para cada marco y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

NOTA

Si hace clic en Cancelar, el conjunto de marcos aparece en el documento, pero Dreamweaver no le asocia etiquetas o atributos de accesibilidad.

Para editar atributos de accesibilidad de la etiqueta de marco, véase [“Visualización y configuración de las propiedades y los atributos de los marcos”](#) en la página 324.

### Para crear un conjunto de marcos predefinido vacío:

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione la categoría Conjuntos de marcos.
3. Seleccione un conjunto de marcos de la lista Conjuntos de marcos.

4. Haga clic en Crear.

El conjunto de marcos se muestra en el documento y aparece el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de marco, si se ha activado el cuadro de diálogo en Preferencias (véase [“Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles” en la página 76](#)).

5. Si el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de marco aparece, rellene la información para cada marco y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

NOTA

Si presiona Cancelar, el conjunto de marcos aparece en el documento pero Dreamweaver no le asocia etiquetas o atributos de accesibilidad.

Para editar atributos de accesibilidad de la etiqueta de marco, véase [“Visualización y configuración de las propiedades y los atributos de los marcos” en la página 324](#).

## Diseño de un conjunto de marcos

Puede diseñar un conjunto de marcos propios en Dreamweaver; para ello, añada barras divisorias a la ventana. Si prefiere utilizar un conjunto de marcos predefinido, véase [“Utilización de un conjunto de marcos predefinido” en la página 316](#).

SUGERENCIA

Antes de crear un conjunto de marcos o utilizar marcos, haga visibles los bordes de los marcos en la vista Diseño de la ventana de documento seleccionando Ver > Ayudas visuales > Bordes de marco.

### Para crear un conjunto de marcos:

- Seleccione Modificar > Conjunto de marcos y seleccione en el submenú un elemento divisor, como por ejemplo Dividir marco a la izquierda o Dividir marco a la derecha. Dreamweaver divide la ventana en marcos. Si hay un documento abierto, éste aparecerá en uno de los marcos.

### Para dividir un marco en otros más pequeños, siga uno de estos procedimientos:

- Para dividir el marco donde se encuentra el punto de inserción, elija un elemento divisor del submenú Modificar > Conjunto de marcos.
- Para dividir un marco o conjunto de marcos vertical u horizontalmente, arrastre el borde del marco desde el extremo hasta el centro de la vista Diseño.

- Para dividir un marco utilizando un borde de marco que no se encuentra en el extremo de la vista Diseño, arrastre el borde del marco mientras mantiene presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh).
- Para dividir un marco en cuatro, arrastre el borde del marco desde una esquina de la vista Diseño al centro de un marco.

**SUGERENCIA**

Para crear tres marcos, empiece con dos marcos y, a continuación, divida uno de ellos. No resulta fácil combinar dos marcos contiguos sin editar el código del conjunto de marcos, por lo que convertir cuatro marcos en tres es más difícil que convertir dos marcos en tres.

**Para eliminar un marco:**

- Arrastre el borde del marco fuera de la página o hasta el borde del marco padre.  
Cuando un documento de un marco que se va a eliminar incluye contenido no guardado, Dreamweaver le pedirá que guarde el documento.

**NOTA**

No se puede eliminar totalmente un conjunto de marcos arrastrando los bordes. Para eliminar un conjunto de marcos, cierre la ventana de documento que lo muestra. Si se ha guardado el archivo de conjunto de marcos, elimine el archivo.

**Para cambiar el tamaño de un marco, siga uno de estos procedimientos:**

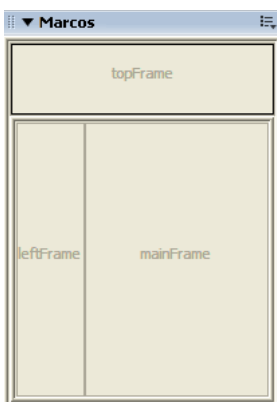
- Para establecer el tamaño aproximado de los marcos, arrastre los bordes del marco en la vista Diseño de la ventana de documento.
- Para especificar los tamaños exactos y el espacio que el navegador debe asignar a una fila o columna de marcos cuando el tamaño de la ventana del navegador no permita mostrar todo el marco, utilice el inspector de propiedades (véase [“Visualización y configuración de las propiedades de un conjunto de marcos”](#) en la página 326).

## Selección de marcos y conjuntos de marcos

Para realizar cambios en las propiedades de un marco o conjunto de marcos, comience seleccionando el marco o conjunto de marcos que desea modificar. Puede seleccionar un marco o un conjunto de marcos en la ventana de documento o utilizando el panel Marcos.

## Selección de marcos y conjuntos de marcos en el panel Marcos

El panel Marcos proporciona una representación gráfica de los marcos de un conjunto de marcos. Muestra la jerarquía de la estructura del conjunto de marcos de una forma quizá difícil de percibir en la ventana de documento. En dicho panel, puede observar que mientras los conjuntos de marcos están rodeados por un borde grueso, los marcos están rodeados por una línea delgada gris y aparecen identificados por sus nombres.



### Para mostrar el panel Marcos:

- Seleccione Ventana > Marcos.

### Para seleccionar un marco en el panel Marcos:

- Haga clic en el panel Marcos.  
Aparecerá un contorno de selección alrededor del marco en el panel Marcos y en la vista Diseño de la ventana de documento.

### Para seleccionar un conjunto de marcos en el panel Marcos:

- Haga clic en el borde que rodea al conjunto de marcos.  
Aparecerá un contorno de selección alrededor del conjunto de marcos en el panel Marcos y en la vista Diseño de la ventana de documento.

### Temas relacionados

- [“Visualización y configuración de las propiedades y los atributos de los marcos” en la página 324](#)
- [“Visualización y configuración de las propiedades de un conjunto de marcos” en la página 326](#)

## Selección de marcos y conjuntos de marcos en la ventana de documento

Al seleccionar un marco en la ventana de documento de la vista Diseño, sus bordes muestran un contorno de línea de puntos; al seleccionar un conjunto de marcos, todos los bordes de los marcos contenidos en el conjunto de marcos muestran un contorno de línea de puntos fina.

NOTA

No es lo mismo situar el punto de inserción en un documento mostrado en un marco que seleccionar un marco. Para algunas operaciones (por ejemplo, establecer las propiedades del marco) es necesario seleccionar un marco.

### Para seleccionar un marco en la ventana de documento:

- En la vista Diseño, haga clic dentro de un marco mientras mantiene presionada la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh).

Aparecerá un contorno de selección alrededor del marco.

### Para seleccionar un conjunto de marcos en la ventana de documento:

- Haga clic en uno de los bordes del marco interior del conjunto de marcos en la vista Diseño. (Para ello, los bordes de los marcos deben estar visibles; si no lo están, seleccione Ver > Ayudas visuales > Bordos de marco.)

Aparecerá un contorno de selección alrededor del conjunto de marcos.

NOTA

Suele ser más fácil seleccionar conjuntos de marcos en el panel Marcos que en la ventana de documento. Para más información, consulte [“Selección de marcos y conjuntos de marcos en el panel Marcos” en la página 320](#).

### Para seleccionar otro marco o conjunto de marcos, siga uno de estos procedimientos:

- Para seleccionar el marco o conjunto de marcos siguiente o anterior en el mismo nivel jerárquico que la selección actual, presione Alt-flecha izquierda o Alt-flecha derecha (Windows), o Comando-flecha izquierda o Comando-flecha derecha (Macintosh). El uso de estas teclas le permite pasar por los distintos marcos y conjuntos de marcos en el orden en que están definidos en el archivo de conjunto de marcos.
- Para seleccionar el conjunto de marcos padre (el que contiene la selección actual), presione Alt+flecha arriba (Windows) o Comando+flecha arriba (Macintosh).
- Para seleccionar el primer marco o conjunto de marcos hijo del conjunto de marcos seleccionado actualmente (es decir, el primero en el orden en que están definidos en el archivo de conjunto de marcos), presione Alt-flecha abajo (Windows) o Comando-flecha abajo (Macintosh).

## Temas relacionados

- “Selección de marcos y conjuntos de marcos en el panel Marcos” en la página 320
- “Visualización y configuración de las propiedades y los atributos de los marcos” en la página 324
- “Visualización y configuración de las propiedades de un conjunto de marcos” en la página 326

# Cómo abrir un documento en un marco

Puede especificar el contenido inicial de un marco insertando contenido nuevo en un documento vacío en un marco o abriendo un documento existente en un marco.

### Para abrir un documento existente en un marco:

1. Sitúe el punto de inserción en un marco.
2. Elija Archivo > Abrir en marco.
3. Seleccione el documento que desea abrir en el marco y haga clic en Aceptar (Windows) o Escoger (Macintosh).

El documento se muestra en el marco.

4. (Opcional) Para convertir este documento en el documento predeterminado que se mostrará en el marco al abrir el conjunto de marcos en un navegador, guarde el conjunto de marcos.

# Almacenamiento de archivos de marcos y conjuntos de marcos

Para obtener una vista previa de un conjunto de marcos en un navegador, deberá guardar antes el archivo de conjunto de marcos y todos los documentos que se mostrarán en los marcos. Puede guardar cada archivo de conjunto de marcos y documento con marcos individualmente, o guardar al mismo tiempo el archivo de conjunto de marcos y todos los documentos que aparecen en los marcos.

NOTA

Cuando utiliza herramientas visuales de Dreamweaver para crear un conjunto de marcos, a cada nuevo documento que aparece en un marco se le asigna un nombre de archivo predeterminado. Por ejemplo, el primer archivo de conjunto de marcos se llamará UntitledFrameset-1, mientras que el primer documento en un marco se llamará UntitledFrame-1.

### **Para guardar un archivo de conjunto de marcos:**

1. Seleccione el conjunto de marcos en el panel Marcos o en la ventana de documento (véase “Selección de marcos y conjuntos de marcos” en la página 319).
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Para guardar el archivo de conjunto de marcos, elija Archivo > Guardar conjunto de marcos.
  - Para guardar el archivo de conjunto de marcos como un archivo nuevo, elija Archivo > Guardar conjunto de marcos como.

Si el archivo de conjunto de marcos no se ha guardado anteriormente, estos dos comandos serán iguales.

### **Para guardar un documento que aparece dentro de un marco:**

- Haga clic en el marco y seleccione Archivo > Guardar marco o Archivo > Guardar marco como.

### **Para guardar todos los archivos asociados a un conjunto de marcos:**

- Elija Archivo> Guardar todo.

Se guardarán todos los documentos abiertos en el conjunto de marcos, incluidos el archivo de conjunto de marcos y todos los documentos con marco. Si el archivo de conjunto de marcos no se ha guardado todavía, en la vista Diseño aparecerá un borde grueso alrededor del conjunto de marcos y un cuadro de diálogo que le permitirá seleccionar un nombre de archivo. Alrededor de cada marco que no se haya guardado aún aparecerá un borde grueso y un cuadro de diálogo que le permitirá elegir un nombre de archivo.



**NOTA**

Si ha utilizado Archivo > Abrir en marco para abrir un documento en un marco, cuando guarde el conjunto de marcos, este documento se convertirá en el predeterminado para mostrarse en dicho marco. Si no desea que este documento sea el predeterminado, no guarde el archivo de conjunto de marcos.

## Visualización y configuración de las propiedades y los atributos de los marcos

Utilice el inspector de propiedades para ver y establecer las propiedades de un marco.

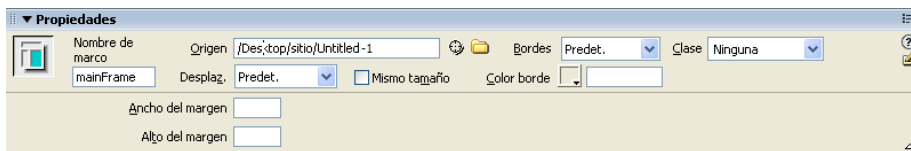
Si lo desea, también puede definir algunos atributos de marco, como el atributo de título (que no es lo mismo que el atributo de nombre), para mejorar la accesibilidad. Puede activar la opción de creación de accesibilidad para los marcos para definir los atributos cuando se crean los marcos (véase “Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles” en la página 76), o bien puede definir los atributos después de insertar un marco. Para editar los atributos de accesibilidad de un marco, puede utilizar el inspector de etiquetas para editar el código HTML directamente.

Para establecer las propiedades de un conjunto de marcos, véase “Visualización y configuración de las propiedades de un conjunto de marcos” en la página 326.



## Para ver o establecer las propiedades de un marco:

1. Seleccione un marco siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en un marco en la ventana de documento mientras presiona la tecla Alt (Windows) o las teclas Mayús-Opción (Macintosh).
  - Haga clic en un marco en el panel Marcos (Ventana > Marcos).
2. En el inspector de propiedades (Ventana> Propiedades), haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades del marco.



3. Realice los cambios necesarios.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.

### SUGERENCIA

Para cambiar el color de fondo de un marco, establezca el color de fondo del documento en el marco en las propiedades de la página.

## Para establecer los valores de accesibilidad de un marco:

1. En el panel Marcos (Ventana > Marcos), seleccione un marco colocando el punto de inserción en uno de los marcos.
2. Seleccione Modificar > Editar etiqueta.  
Aparece el Quick tag editor.
3. Seleccione Hoja de estilos/Accesibilidad en la lista de categorías de la izquierda.
4. Introduzca los valores que desee.
5. Haga clic en Aceptar.

## Para editar los valores de accesibilidad de un marco:

1. Abra la vista Código o bien las vistas Código y Diseño de su documento en el caso de que actualmente esté en modo Diseño.
2. En el panel Marcos (Ventana > Marcos), seleccione un marco colocando el punto de inserción en uno de los marcos.  
Dreamweaver resalta la etiqueta de marco en el código.

3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el código y seleccione Editar etiqueta.

Aparece el Quick tag editor.

4. Realice los cambios necesarios.
5. Haga clic en Aceptar.

#### **Para cambiar el color de fondo de un documento en un marco:**

1. Sitúe el punto de inserción en el marco.
2. Seleccione Modificar > Propiedades de la página.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades de la página.
3. Haga clic en el menú emergente Color de fondo y seleccione un color.
4. Haga clic en Aceptar.

Temas relacionados

- [“Creación de marcos y conjuntos de marcos” en la página 316](#)

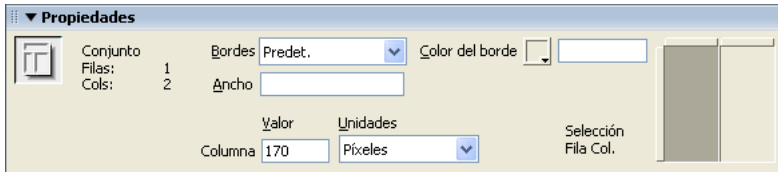
## Visualización y configuración de las propiedades de un conjunto de marcos

Utilice el inspector de propiedades para ver y establecer la mayor parte de las propiedades de un conjunto de marcos. Para establecer las propiedades de un marco, véase [“Visualización y configuración de las propiedades y los atributos de los marcos” en la página 324](#).

#### **Para ver o establecer las propiedades de un conjunto de marcos:**

1. Seleccione un conjunto de marcos siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en uno de los bordes que se encuentran entre dos marcos en el conjunto de marcos de la vista Diseño de la ventana de documento.
  - Haga clic en el borde que rodea a un conjunto de marcos en el panel Marcos (Ventana > Marcos).

2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de los conjuntos de marcos.

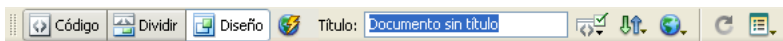


3. Realice los cambios necesarios.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.

### Para establecer el título de un documento de conjunto de marcos:

1. Seleccione un conjunto de marcos siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en uno de los bordes que se encuentran entre dos marcos en el conjunto de marcos de la vista Diseño de la ventana de documento.
  - Haga clic en el borde que rodea a un conjunto de marcos en el panel Marcos (Ventana > Marcos).
2. En el campo Título de la barra de herramientas de documento, introduzca un nombre para el documento del conjunto de marcos.



Cuando un visitante vea el conjunto de marcos en un navegador, el título aparecerá en la barra de título del navegador.

### Temas relacionados

- [“Creación de marcos y conjuntos de marcos” en la página 316](#)

# Control del contenido de los marcos con vínculos

Para incluir un vínculo en un marco que abra un documento en otro marco, deberá establecer el destino del vínculo. El atributo `target` de un vínculo especifica el marco o ventana en la que se abrirá el contenido vinculado.

Por ejemplo, si la barra de navegación está en el marco de la izquierda y desea que el material vinculado aparezca en el marco de contenido principal de la derecha, deberá especificar el nombre del marco de contenido principal como destino de todos los vínculos de la barra de navegación. Cuando un visitante haga clic en un vínculo de navegación, el contenido especificado se abrirá en el marco principal.

## Para establecer un marco como destino:

1. En la vista Diseño, seleccione texto o un objeto.
2. En el campo Vínculo del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el icono de carpeta y seleccione el archivo con el que debe establecerse el vínculo.
  - Arrastre el icono Señalar archivo al panel Archivos para seleccionar el archivo con el que debe establecerse el vínculo.
3. En el menú emergente Dest. del inspector de propiedades, seleccione el marco o ventana donde debe aparecer el documento vinculado:
  - `_blank` abre el documento vinculado en una nueva ventana del navegador, sin modificar la ventana actual.
  - `_parent` abre el documento vinculado en el conjunto de marcos padre del marco en el que aparece el vínculo, sustituyendo todo el conjunto de marcos.
  - `_self` abre el vínculo en el marco actual y sustituye el contenido de dicho marco.
  - `_top` abre el documento vinculado en la ventana actual del navegador, eliminando de esta forma todos los marcos.

En este menú también aparecen los nombres de los marcos. Seleccione un marco con nombre para abrir el documento vinculado en el marco seleccionado.

NOTA

Los nombres de marcos sólo aparecen al editar un documento dentro de un conjunto de marcos. Cuando edita un documento en su propia ventana de documento, los nombres de marcos no aparecerán en el menú emergente Dest. Si edita un documento fuera del conjunto de marcos, puede introducir el nombre del marco de destino en el cuadro de diálogo Dest.

SUGERENCIA

Si desea establecer un vínculo con una página que no se encuentra en su sitio Web, utilice siempre `target="_top"` o `target="_blank"` para que la página no parezca formar parte del mismo.

## Manipulación de navegadores que no pueden mostrar marcos

Dreamweaver permite especificar el contenido que se visualizará en navegadores basados en texto y en navegadores gráficos antiguos que no admiten marcos. Este contenido se almacena en el archivo de conjunto de marcos, entre etiquetas `noframes`. Cuando un navegador que no admite marcos carga un archivo de conjunto de marcos, solamente mostrará el contenido que aparece entre etiquetas `noframes`.

NOTA

El contenido del área `noframes` no debería limitarse a un mensaje que diga “Debe actualizar a un navegador que admita marcos”. Para algunas personas está más que justificado el uso de un sistema que no permite la visualización de marcos. Procure que el contenido sea accesible para dichas personas.

### Para ofrecer contenido para navegadores que no admiten marcos:

1. Seleccione Modificar > Conjunto de marcos > Editar contenido sin marcos.

Dreamweaver borra la vista de diseño, al tiempo que aparecen las palabras “Contenido sin marcos” en la parte superior de la misma.

2. Para crear el contenido sin marcos, siga uno de estos procedimientos:
  - En la ventana de documento, escriba o inserte el contenido como lo haría en cualquier documento normal.
  - Seleccione Ventana > Inspector de código, sitúe el punto de inserción entre las etiquetas `body` que aparecen dentro de las etiquetas `noframes` y escriba el código HTML para el contenido.

3. Seleccione de nuevo **Modificar > Conjunto de marcos > Editar contenido sin marcos** para volver a la vista normal del documento de conjunto de marcos.

## Utilización de comportamientos JavaScript con marcos

Existen varios comportamientos JavaScript y comandos de navegación especialmente apropiados para su uso con marcos:

**Definir texto de marco** sustituye el contenido y el formato de un marco por el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML. Utilice esta acción para mostrar información de forma dinámica en un marco. (Véase [“Definir texto de marco” en la página 584.](#))

**Ir a URL** abre una nueva página en la ventana actual o en el marco especificado. Esta acción resulta especialmente útil para cambiar el contenido de dos o más marcos con un solo clic. (Véase [“Ir a URL” en la página 577.](#))

El comando **Insertar barra de navegación** añade una barra de navegación a la página; a continuación, podrá adjuntar comportamientos a las imágenes y establecer las imágenes que se mostrarán dependiendo de las acciones del visitante. Por ejemplo, quizás desee mostrar una imagen de botón en su estado presionado y sin presionar para indicar al visitante qué página del sitio está viendo. (Véase [“Inserción de una barra de navegación” en la página 502.](#))

**Insertar menú de salto** configura una lista de menú con vínculos que abren archivos en una ventana del navegador al hacer clic en ellos. También puede definir como destino una ventana o un marco concreto para que se abra en el mismo el documento. (Véase [“Inserción de menús de salto” en la página 499.](#))

Una plantilla de Macromedia Dreamweaver 8 es un tipo especial de documento que sirve para crear un diseño de página “fijo”; puede crear documentos basados en la plantilla que heredan el diseño de página de la plantilla. Al diseñar una plantilla, especifica qué áreas de los documentos basados en esa plantilla pueden ser editadas por los usuarios.

NOTA

Las plantillas permiten controlar un área de diseño amplia y reutilizar diseños completos. Si desea reutilizar elementos de diseño individuales, como la información de copyright de un sitio o un logotipo, puede crear elementos de biblioteca. Para más información, consulte [Capítulo 5, “Administración de activos y bibliotecas”, en la página 179](#).

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

|   |     |
|---|-----|
| Plantillas de Dreamweaver . . . . .   | 332 |
| Creación de una plantilla de Dreamweaver . . . . .                            | 347 |
| Creación de plantillas para un sitio de Contribute . . . . .                  | 351 |
| Creación de regiones editables . . . . .                                      | 354 |
| Creación de regiones repetidas . . . . .                                      | 357 |
| Utilización de regiones opcionales . . . . .                                  | 360 |
| Definición de atributos de etiqueta editables . . . . .                       | 363 |
| Creación de una plantilla anidada . . . . .                                   | 365 |
| Edición y actualización de plantillas . . . . .                               | 366 |
| Administración de plantillas . . . . .  | 370 |
| Exportación e importación de contenido XML de plantillas . . . . .            | 372 |
| Exportación de un sitio sin formato de plantilla . . . . .                    | 373 |
| Aplicación o eliminación de una plantilla de un documento existente . . . . . | 374 |
| Edición de contenido de un documento basado en plantilla . . . . .            | 376 |

# Plantillas de Dreamweaver

Un autor de plantillas crea un diseño de página “fijo” en una plantilla. El autor crea a continuación regiones en la plantilla que son editables en los documentos que se basan en esa plantilla; si el autor no define una región como editable, los usuarios de la plantilla no podrán editar el contenido de esa área. Las plantillas permiten a los autores controlar qué elementos de la página pueden editar los usuarios de la plantilla (como los redactores, los artistas gráficos y otros desarrolladores Web). El autor de una plantilla puede incluir varios tipos de regiones de plantilla en un documento.

Uno de los aspectos más interesantes de las plantillas radica en la posibilidad de actualizar múltiples páginas de una vez. Un documento que se crea a partir de una plantilla permanece conectado a ella (a menos que separe el documento posteriormente). Puede modificar una plantilla e inmediatamente actualizar el diseño en todos los documentos basados en ella.

## Temas relacionados

- [“Creación de una plantilla de Dreamweaver” en la página 347](#)

## Tipos de regiones de plantillas

Dreamweaver bloquea automáticamente la mayoría de las regiones de documento cuando éste se guarda como plantilla. Como autor de la plantilla, debe especificar qué regiones del documento basado en plantilla serán editables insertando regiones editables o parámetros editables en la plantilla.

A medida que cree la plantilla, podrá realizar cambios tanto en las regiones editables como en las bloqueadas. Sin embargo, en un documento basado en plantilla, el usuario de la plantilla sólo podrá realizar cambios en las regiones editables, no en las regiones bloqueadas.

Una plantilla contiene cuatro tipos de regiones:

Una **región editable** es una región no bloqueada de un documento basado en plantilla, es decir, una sección que el usuario de la plantilla puede editar. El autor de una plantilla puede especificar cualquier área de la plantilla como editable. Para que una plantilla sea efectiva, deberá contener al menos una región editable. En caso contrario, las páginas basadas en la plantilla no se podrán editar. Para información sobre cómo insertar una región editable, véase [“Inserción de una región editable” en la página 354](#).



Una **región repetida** es una sección del diseño del documento que se define para que se repita. Por ejemplo, puede definir que una fila de una tabla se repita. Normalmente, las secciones repetidas son editables para que el usuario de la plantilla pueda editar el contenido del elemento repetido, mientras que el diseño propiamente dicho está controlado por el autor de la plantilla. El usuario de la plantilla utiliza las opciones de control de región repetida para añadir o eliminar copias de la región repetida según convenga en un documento que está basado en la plantilla.

Existen dos tipos de regiones repetidas que se pueden insertar en una plantilla: región repetida y tabla repetida. Para información sobre cómo insertar una región repetida en una plantilla, véase [“Creación de una región repetida en una plantilla” en la página 357](#). Para información sobre cómo crear una tabla de repetición, véase [“Inserción de una tabla repetida” en la página 358](#). Para información sobre cómo utilizar una región repetida en una página basada en plantilla, véase [“Adición, eliminación y cambio del orden de una entrada de región repetida” en la página 378](#).

Una **región opcional** es una sección de la plantilla que se especifica como opcional para contenido como texto opcional o una imagen que puede aparecer o no en un documento basado en la plantilla. En la página basada en la plantilla, el usuario de la plantilla suele controlar si el contenido se mostrará. Para información sobre cómo establecer regiones opcionales en una plantilla, véase [“Inserción de una región opcional” en la página 361](#). Para información sobre cómo editar regiones opcionales en una página basada en plantilla, véase [“Modificación de propiedades de plantilla” en la página 376](#).

Un **atributo de etiqueta editable** permite desbloquear un atributo de etiqueta de una plantilla de modo que éste se pueda editar en una página basada en plantilla. Por ejemplo, puede “bloquear” qué imagen aparece en el documento, pero dejar que el usuario de la plantilla establezca alineación izquierda, derecha o central. Para información sobre cómo configurar atributos de etiqueta editables, véase [“Especificación de atributos de etiqueta editables en una plantilla” en la página 364](#). Para información sobre cómo editar las etiquetas de una página basada en plantilla, véase [“Modificación de propiedades de plantilla” en la página 376](#).

## Temas relacionados

- [“Creación de regiones editables” en la página 354](#)
- [“Creación de regiones repetidas” en la página 357](#)
- [“Utilización de regiones opcionales” en la página 360](#)
- [“Definición de atributos de etiqueta editables” en la página 363](#)

# Plantillas y documentos basados en plantillas en las vistas Diseño y Código

Puede ver plantillas y documentos basados en plantillas en las vistas Diseño y Código.

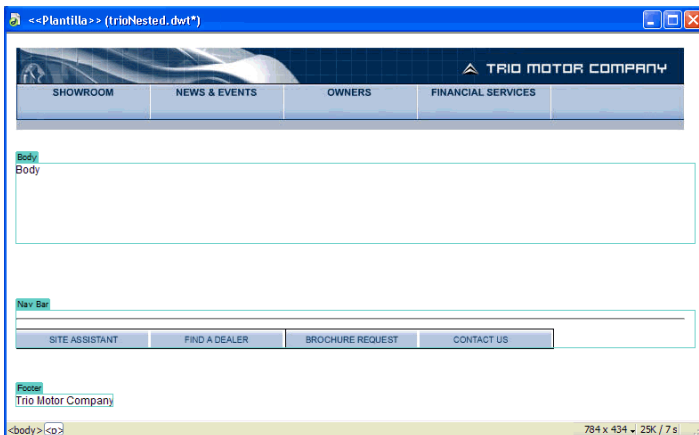
## Visualización de plantillas en la vista Diseño

En las plantillas, las regiones editables aparecen en la vista Diseño de la ventana de documento rodeadas por contornos rectangulares del color de resaltado predefinido. En la esquina superior izquierda de cada región aparece una pequeña ficha, en la que se muestra el nombre de la región.

NOTA

Para información sobre la configuración de las preferencias de color de resaltado, véase [“Configuración de preferencias de resaltado en regiones de plantillas” en la página 350](#).

Puede identificar un archivo de plantilla observando la barra de título de la ventana de documento. La barra de título de un archivo de plantilla contiene la palabra <<Plantilla>> y la extensión del archivo es .dwt.



## Temas relacionados

- [“Visualización de documentos basados en plantilla en la vista Diseño” en la página 336](#)
- [“Visualización de documentos basados en plantilla en la vista Código” en la página 337](#)

## Visualización de plantillas en la vista Código

En la vista Código puede cambiar tanto el código HTML editable como el bloqueo de una plantilla.

SUGERENCIA

Puede utilizar las preferencias de colores para definir su propia combinación de colores con el fin de distinguir fácilmente las regiones de plantilla al ver un documento en la vista Código (véase [“Personalización de las preferencias de colores de código para una plantilla” en la página 349](#)).

Las regiones de contenido editable se marcan en HTML mediante los comentarios siguientes:

```
<!-- TemplateBeginEditable> y <!-- TemplateEndEditable -->
```

Todo lo que se encuentra entre estos comentarios será editable en documentos basados en la plantilla. El código HTML para una región editable tendría el siguiente aspecto:

```
<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>
```

NOTA

Al editar el código de plantilla en la vista Código, tenga cuidado de no cambiar ninguna de las etiquetas de comentario relacionadas con la plantilla en las que se basa Dreamweaver.

### Temas relacionados

- [“Visualización de plantillas en la vista Diseño” en la página 334](#)
- [“Visualización de documentos basados en plantilla en la vista Código” en la página 337](#)

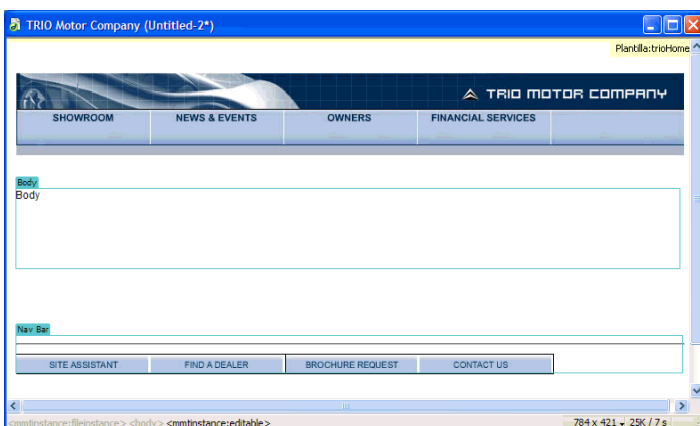
## Visualización de documentos basados en plantilla en la vista Diseño

En un documento basado en una plantilla, las regiones editables aparecen en la vista Diseño de la ventana de documento marcadas con rectángulos de un color de resaltado predefinido. En la esquina superior izquierda de cada región aparece una pequeña ficha, en la que se muestra el nombre de la región.

NOTA

Para información sobre la configuración de las preferencias de color de resaltado, véase [“Configuración de preferencias de resaltado en regiones de plantillas” en la página 350.](#)

Además de los contornos de las regiones editables, toda la página aparece rodeada por un contorno de otro color, con una ficha en la parte superior derecha en la que figura el nombre de la plantilla en la que se basa el documento. Este rectángulo resaltado le recuerda que el documento está basado en una plantilla y que no se puede cambiar nada que esté fuera de las regiones editables.



### Temas relacionados

- [“Visualización de plantillas en la vista Diseño” en la página 334](#)
- [“Visualización de plantillas en la vista Código” en la página 335](#)

## Visualización de documentos basados en plantilla en la vista Código

En la vista Código, las regiones editables de un documento derivado de una plantilla aparecen en un color distinto del código existente en las regiones no editables. Puede realizar cambios únicamente en el código que está en las regiones editables o en los parámetros editables; Dreamweaver impide la escritura en las regiones bloqueadas.

El contenido editable se marca en HTML mediante los siguientes comentarios de Dreamweaver:

```
<!-- InstanceBeginEditable> y <!-- InstanceEndEditable -->
```

Todo lo que hay entre estos comentarios es editable en un documento basado en una plantilla.

El código HTML para una región editable tendría el siguiente aspecto:

```
<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>
```

El color predeterminado para texto no editable es gris. Puede definir un color distinto para las regiones editables y no editables en el cuadro de diálogo Preferencias. Para más información, consulte [“Personalización de las preferencias de colores de código para una plantilla” en la página 349](#).

### Temas relacionados

- [“Visualización de plantillas en la vista Diseño” en la página 334](#)
- [“Visualización de plantillas en la vista Código” en la página 335](#)
- [“Visualización de documentos basados en plantilla en la vista Diseño” en la página 336](#)

## Sintaxis de las etiquetas de plantilla

En esta sección se describen las reglas generales de la sintaxis y se ofrece una lista de las etiquetas de comentario HTML que Dreamweaver utiliza para especificar regiones en las plantillas y los documentos basados en plantillas. Dreamweaver inserta automáticamente etiquetas de plantilla en el código cuando se inserta un objeto de plantilla.

NOTA

Dreamweaver utiliza etiquetas de comentario HTML para definir regiones de plantilla, por lo que los documentos basados en plantillas son archivos HTML válidos.

### Reglas generales de sintaxis

A continuación se indican las reglas generales de sintaxis:

- Cada vez que aparece un espacio puede sustituir los espacios en blanco que desee (espacios, tabulaciones, saltos de línea). El espacio en blanco es obligatorio, salvo al principio o al final de un documento.
- Los atributos se pueden proporcionar en cualquier orden. Por ejemplo, en un `TemplateParam`, puede especificar el tipo delante del nombre.
- Los nombres de comentarios y atributos tienen en cuenta el uso de mayúsculas y minúsculas.
- Todos los atributos deben estar entre comillas. Se pueden utilizar comillas dobles o simples.

Para información sobre cómo revisar la sintaxis, véase [“Comprobación de la sintaxis de la plantilla” en la página 370](#).

### Temas relacionados

- [“Etiquetas de instancia” en la página 339](#)

## Etiquetas de plantilla

Dreamweaver utiliza las etiquetas de plantilla siguientes:

```
<!-- 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="..." -->

```

## Temas relacionados

- [“Reglas generales de sintaxis” en la página 338](#)

## Etiquetas de instancia

Dreamweaver utiliza las etiquetas de instancia siguientes:

```

<!-- InstanceBegin template="..." codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
<!-- InstanceEnd -->
<!-- InstanceBeginEditable name="..." -->
<!-- InstanceEndEditable -->
<!-- InstanceParam name="..." type="..." value="..." passthrough="..." -->
<!-- InstanceBeginRepeat name="..." -->
<!-- InstanceEndRepeat -->
<!-- InstanceBeginRepeatEntry -->
<!-- InstanceEndRepeatEntry -->

```

## Temas relacionados

- [“Reglas generales de sintaxis” en la página 338](#)
- [“Etiquetas de plantilla” en la página 338](#)

## Vínculos de plantillas

Para crear un vínculo en un archivo de plantilla, utilice el icono de la carpeta o el icono de señalización de archivo en el inspector de propiedades; no escriba el nombre del archivo con el que desea establecer el vínculo. Si lo escribe, es posible que el vínculo no funcione. En esta sección se explica cómo gestiona Dreamweaver los vínculos de las plantillas.

Cuando se crea un archivo de plantilla a partir de una página existente y luego se guarda esa página como plantilla, Dreamweaver actualiza los vínculos de modo que señalen a los mismos archivos que anteriormente. Dado que las plantillas se guardan en la carpeta Templates, la ruta de un vínculo relativo al documento cambia cuando la página se guarda como plantilla.

Cuando en Dreamweaver se crea un documento basado en esa plantilla y luego se guarda, se actualizan todos los vínculos relativos al documento para que continúen señalando a los archivos correctos.

Sin embargo, si se añade un nuevo vínculo relativo al documento a un archivo de plantilla y se escribe la ruta en el cuadro de texto del vínculo en el inspector de propiedades, es fácil introducir una ruta equivocada. La ruta correcta es la ruta desde la carpeta Templates hasta el documento vinculado, no la ruta desde la carpeta del documento basado en plantilla hasta el documento vinculado.

Para información sobre cómo vincular utilizando el icono de señalización de archivos, véase [“Vinculación de archivos y documentos” en la página 482](#).

NOTA

En algunos casos (como las rutas de archivo de los manejadores de eventos en plantillas) no es posible usar el icono de carpeta ni el icono de señalización de archivos; en estos casos, introduzca la ruta correcta.

## Plantillas anidadas

Una plantilla anidada es una plantilla cuyo diseño y cuyas regiones editables se basan en otra plantilla. Para crear una plantilla anidada, deberá guardar en primer lugar la plantilla original o base, crear un documento nuevo basado en la plantilla y, por último, guardar ese documento como plantilla. En la nueva plantilla puede definir regiones editables en áreas definidas originalmente como editables en la plantilla base.

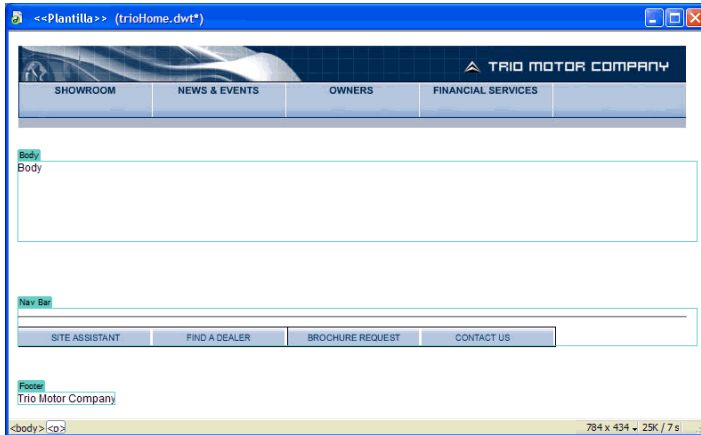
Las plantillas anidadas resultan útiles para controlar el contenido de las páginas de un sitio que comparten muchos elementos de diseño, pero que tienen algunas variaciones entre las páginas. Por ejemplo, una plantilla base puede contener áreas de diseño más amplias y ser utilizada por muchos proveedores de contenido para un sitio, mientras que una plantilla anidada puede definir las regiones editables en páginas de una sección específica del sitio.



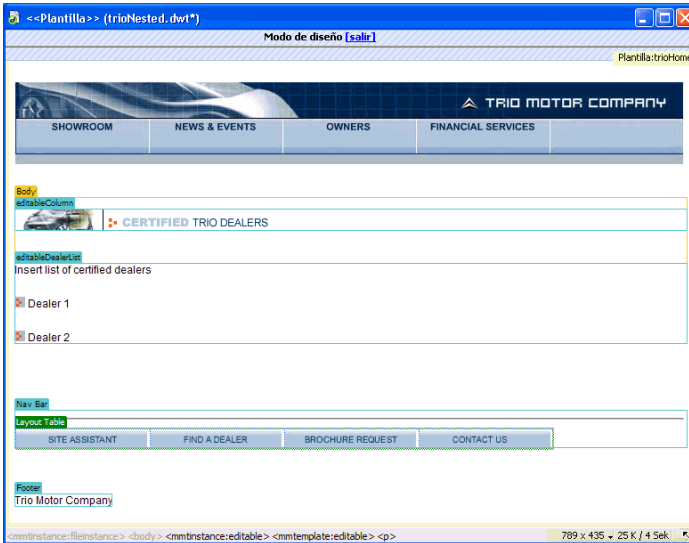
Las regiones editables de una plantilla base se transfieren a la plantilla anidada y siguen siendo editables en las páginas creadas a partir de la plantilla anidada a menos que se inserten nuevas regiones de plantilla en estas regiones.

Los cambios realizados en la plantilla base se actualizan automáticamente en las plantillas basadas en ella y en todos los documentos basados en las plantillas principal y anidada.

En el ejemplo siguiente, la plantilla contiene tres regiones editables, llamadas Body, Nav Bar y Footer:



Para crear una plantilla anidada, hemos creado un documento nuevo basado en la plantilla y, a continuación, hemos guardado el documento como plantilla y lo hemos llamado *TrioNested*. En la plantilla anidada, hemos añadido dos regiones editables, con contenido, en la región editable llamada *Body*.



Cuando se añade una nueva región editable a una región editable transferida a la plantilla anidada, el color de resaltado de la región editable cambia a naranja. El contenido añadido a una región editable, como el gráfico de `editableColumn`, deja de ser editable en los documentos basados en la plantilla anidada. Las áreas editables resaltadas en azul, tanto si se han añadido a la plantilla anidada como si se han transferido desde la plantilla base, siguen siendo editables en los documentos basados en la plantilla anidada. Las regiones de plantilla donde no inserte una región editable se transferirán a los documentos basados en plantilla como regiones editables.

## Temas relacionados

- [“Creación de una plantilla anidada” en la página 365](#)

## Scripts de servidor en plantillas y documentos basados en plantillas

Algunos scripts de servidor se insertan al principio o al final del documento (antes de la etiqueta `<html>` o después de la etiqueta `</html>`). Estos scripts requieren un tratamiento especial en plantillas y documentos basados en plantilla. Normalmente, si realiza cambios en el código del script antes de la etiqueta `<html>` o después de la etiqueta `</html>` de una plantilla, los cambios no se copian en documentos basados en esa plantilla. Esto puede ocasionar errores en el servidor si otros scripts de servidor que se encuentran en el cuerpo principal de la plantilla dependen de los scripts que no se copian. Como consecuencia, Dreamweaver le advertirá si realiza cambios en los scripts antes de la etiqueta `<html>` o después de la etiqueta `</html>` en una plantilla.

Para evitar este problema puede insertar el código siguiente en la sección `head` de la plantilla.

```
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="true" -->
```

Cuando este código se encuentra en una plantilla, los cambios realizados en los script antes de la etiqueta `<html>` o después de la etiqueta `</html>` se copiarán en documentos basados en esa plantilla. Sin embargo, no podrá volver a editar esos scripts en documentos basados en la plantilla. De este modo, debe elegir entre editar estos scripts en la plantilla o en los documentos basados en la plantilla, pero no en ambos.

## Parámetros de plantilla

Los parámetros de plantilla contienen valores para controlar el contenido de los documentos basados en una plantilla. Puede utilizar los parámetros de plantilla para definir regiones opcionales y atributos de etiqueta editables o para establecer valores que desea transferir a un documento adjunto. Seleccione un nombre, un tipo de datos y un valor predeterminado para cada parámetro. Cada parámetro debe tener un nombre exclusivo; cada nombre distingue el uso de mayúsculas y minúsculas.

Los parámetros de plantilla se pasan al documento como parámetros de instancia. En la mayoría de los casos el usuario de la plantilla puede editar el valor predeterminado del parámetro para personalizar lo que aparece en un documento basado en plantilla. En otros casos, el autor de la plantilla puede determinar lo que va a aparecer en el documento, en función del valor de una expresión de plantilla.

### Temas relacionados

- [“Utilización de regiones opcionales” en la página 360](#)
- [“Definición de atributos de etiqueta editables” en la página 363](#)

## Expresiones de plantilla

Las expresiones de plantilla son declaraciones que se utilizan para calcular o evaluar un valor.

Puede utilizar una expresión para almacenar un valor y mostrarlo en un documento. Por ejemplo, una expresión puede ser tan simple como el valor de un parámetro, como `@@(Param)@@`, o lo bastante compleja para calcular valores que alternan el color de fondo de la fila de una tabla, como `@@((_index & 1) ? red : blue)@@`.

También puede definir expresiones para las condiciones `if` y `multiple-if` (para un ejemplo, véase [“Condición ‘multiple if’ en el código de plantilla” en la página 346](#)). Cuando se utiliza una expresión en una declaración condicional, Dreamweaver la evalúa como `true` o `false`. Si la condición es verdadera, la región opcional aparece en el documento basado en plantilla; si es falsa, no aparece.

Puede definir expresiones en la vista Código o en el cuadro de diálogo Región opcional al insertar una región opcional. Para más información sobre cómo escribir expresiones de plantilla, consulte [“Lenguaje de expresiones de plantilla” en la página 344](#).

En la vista Código, existen dos maneras de definir las expresiones de plantilla: utilice el comentario `<!-- TemplateExpr expr=“su expresión”--> o @@(su expresión)@@`. Cuando se inserta la expresión en el código de plantilla, aparece un marcador de expresión en la vista Diseño. Cuando aplique la plantilla, Dreamweaver evaluará la expresión y mostrará el valor en el documento basado en plantilla.

## Lenguaje de expresiones de plantilla

El lenguaje de expresiones de plantilla es un pequeño subconjunto de JavaScript y utiliza la sintaxis y las reglas de prioridad de JavaScript. Puede utilizar operadores JavaScript para escribir una expresión como esta:

```
@@(firstName+lastName)@@
```

Se admiten los siguientes operadores y funciones:

- literales numéricos, literales de cadena (sólo sintaxis de comillas dobles), literales booleanos (`true` o `false`)
- referencia de variable (véase la lista de variables definidas más adelante en esta sección)
- referencia de campo (el operador “dot”)
- operadores unarios: `+`, `-`, `~`, `!`
- operadores binarios: `+`, `-`, `*`, `/`, `%`, `&`, `|`, `^`, `&&`, `||`, `<`, `<=`, `>`, `>=`, `==`, `!=`, `<<`, `>>`
- operador condicional: `?:`
- paréntesis: `()`

Se utilizan los siguientes tipos de datos: booleanos, coma flotante IEEE de 64 bits, cadena y objeto. Las plantillas de Dreamweaver no admiten el uso de tipos JavaScript “nulos” o “no definidos”. Tampoco permiten convertir implícitamente tipos escalares en un objeto. Por tanto, la expresión `"abc".length` desencadenaría un error, en lugar de producir el valor 3.

Los únicos objetos disponibles son los definidos por el modelo de objetos de expresión. Se definen las variables siguientes:

### **`_document`**

Contiene los datos de plantilla correspondientes al nivel del documento con un capo de cada parámetro.

### **`_repeat`**

Sólo se define para expresiones que aparecen dentro de una región repetida. Proporciona información incorporada sobre la región.

**`_index`** Índice numérico (desde 0) de la entrada actual

**`_numRows`** Número total de entradas de esta región repetida

**`_isFirst`** Verdadero si la entrada actual es la primera de su región repetida

**`_isLast`** Verdadero si la entrada actual es la última de su región repetida

**`_prevRecord`** Objeto `_repeat` de la entrada anterior. Es un error acceder a esta propiedad para la primera entrada de la región.

**`_nextRecord`** Objeto `_repeat` de la entrada siguiente. Es un error acceder a esta propiedad para la última entrada de la región.

**`_parent`** En una región repetida anidada, proporciona el objeto `_repeat` para la región repetida exterior. Es un error acceder a esta propiedad fuera de una región repetida anidada.

Durante una evaluación de expresión, todos los campos de los objetos `_document` y `_repeat` están disponibles implícitamente. Por ejemplo, puede introducir `title` en lugar de `_document.title` para acceder al parámetro de título del documento.

En los casos en que haya un conflicto entre campos, los campos del objeto `_repeat` tienen prioridad sobre los campos del objeto `_document`. Por tanto, no debería ser necesario hacer referencia explícita a `_document` o `_repeat` salvo que se necesite `_document` dentro de una región repetida para hacer referencia a parámetros de documento que están ocultos debido a parámetros de región repetida.

Cuando se utilizan regiones repetidas anidadas, sólo están disponibles implícitamente los campos de las regiones repetidas más interiores. Para hacer referencia explícita a las regiones exteriores se debe utilizar `_parent`.

## Condición “multiple if” en el código de plantilla

Puede definir expresiones de plantilla para las condiciones if y multiple-if (véase [“Expresiones de plantilla” en la página 344](#)). En este ejemplo se define un parámetro llamado “Dept”, se establece un valor inicial y se define una condición Multiple If que determina qué logotipo se debe mostrar.

A continuación se proporciona un ejemplo del código que puede introducir en la sección head de la plantilla:

```
<!-- TemplateParam name="Dept" type="number" value="1" -->
```

La declaración condicional siguiente comprueba el valor asignado al parámetro Dept. Cuando la condición es verdadera o coincide, se mostrará la imagen apropiada.

```
<!-- TemplateBeginMultipleIf -->
<!-- checks value of Dept and shows appropriate image-->
  <!-- TemplateBeginClause cond="Dept == 1" --> 
  <!-- TemplateEndIfClause -->
  <!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 2" -->  <!-- TemplateEndIfClause-->
  <!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 3" --> 
  <!-- TemplateEndIfClause -->
  <!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept != 3" -->  <!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateEndMultipleIf -->
```

Cuando se crea un documento basado en una plantilla, se le transfieren automáticamente los parámetros de plantilla. El usuario de la plantilla determina qué imagen se mostrará (véase [“Modificación de propiedades de plantilla” en la página 376](#)).

# Creación de una plantilla de Dreamweaver

Puede crear una plantilla a partir de un documento existente (por ejemplo, un documento HTML, Macromedia ColdFusion o Microsoft Active Server Pages) o a partir de un documento nuevo y en blanco.

Después de crear una plantilla, puede insertar regiones de plantilla (véase [“Tipos de regiones de plantillas” en la página 332](#)). También puede definir las preferencias de plantilla en lo que respecta a los colores del código y al color de resaltado de la región de plantilla (véase [“Personalización de las preferencias de colores de código para una plantilla” en la página 349](#) y [“Configuración de preferencias de resaltado en regiones de plantillas” en la página 350](#)).

SUGERENCIA

Puede almacenar información adicional sobre una plantilla (como el nombre de su autor, la fecha en que se modificó por última vez o la explicación de algunas decisiones sobre su diseño) en un archivo de Design Notes para la plantilla (véase [“Asociación de Design Notes a archivos” en la página 170](#)). Los documentos basados en plantilla no heredan las Design Notes de la plantilla.

## Para crear una plantilla:

1. Abra el documento que desea guardar como plantilla:
  - Para abrir un documento existente, seleccione Archivo > Abrir y seleccione el documento.
  - Para abrir un documento nuevo en blanco, elija Archivo > Nuevo. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione Página básica o Página dinámica, seleccione el tipo de página con el que desea trabajar y haga clic en Crear.

NOTA

Para más información sobre la creación de un nuevo documento, consulte [“Creación de un nuevo documento en blanco” en la página 102](#).

2. Cuando el documento se abre, siga uno de estos procedimientos:

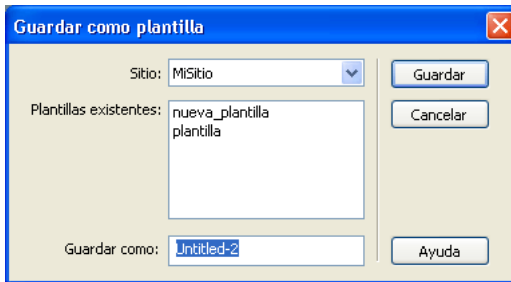
- Seleccione Archivo > Guardar como plantilla.
- En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha del botón Plantillas y, a continuación, seleccione Crear plantilla.



NOTA

A menos que anteriormente haya seleccionado No volver a mostrar este mensaje, recibirá una advertencia que indica que el documento que está guardando no contiene regiones editables. Haga clic en Aceptar para guardar el documento como plantilla o en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo si crear una plantilla.

Se abre el cuadro de diálogo Guardar como plantilla.



3. Seleccione un sitio para guardar la plantilla en el menú emergente Sitio y, a continuación, introduzca un nombre exclusivo para la plantilla en el cuadro de texto Guardar como.
4. Haga clic en Guardar.

Dreamweaver guarda el archivo de plantilla en la carpeta Templates del sitio en la carpeta raíz local del sitio, con la extensión de archivo .dwt. Si no existe la carpeta Templates en el sitio, Dreamweaver la creará automáticamente cuando guarde una plantilla nueva.

NOTA

No saque las plantillas de la carpeta Templates ni guarde en ella archivos que no sean plantillas. Tampoco debe sacar la carpeta Templates de su carpeta raíz local. Si lo hace se producirán errores en las rutas de las plantillas.

### Para utilizar el panel Activos para crear una plantilla nueva:



1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Plantillas situada en la parte izquierda del panel.

Aparecerá la categoría Plantillas del panel Activos.



2. Haga clic en el botón Editar plantilla que se encuentra en la parte inferior del panel Activos. Se añadirá una plantilla nueva sin título a la lista de plantillas del panel Activos.



3. Con la plantilla aún seleccionada, escriba un nombre y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).  
Dreamweaver crea una plantilla nueva en blanco en el panel Activos y la carpeta Plantillas.

#### Temas relacionados

- [“Configuración de preferencias de resaltado en regiones de plantillas” en la página 350](#)
- [“Creación de plantillas para un sitio de Contribute” en la página 351](#)
- [“Inserción de una región editable” en la página 354](#)

## Personalización de las preferencias de colores de código para una plantilla

Las preferencias de colores de código sirven para controlar el texto, el color de fondo y los atributos de estilo del texto que se muestra en la vista Código. Puede definir su propia combinación de colores con el fin de distinguir fácilmente las regiones de plantilla al ver un documento en la vista Código.

#### **Para definir una combinación de colores de la vista Código para plantillas:**

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).  
Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione Colores de código en la lista de categorías de la izquierda.
3. Seleccione HTML en la lista Tipo de documento y, a continuación, haga clic en el botón Editar combinación de colores.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Editar combinación de colores de código.
4. En la lista Estilos para, seleccione Etiquetas de plantilla.
5. Defina el color, el color de fondo y los atributos de estilo para el texto de la vista Código siguiendo este procedimiento:
  - Si desea cambiar el color del texto, escriba en el cuadro de texto Color de texto el valor hexadecimal del color que desea aplicar al texto seleccionado o utilice el selector de color. Repita la operación en el campo Fondo para añadir o cambiar un color de fondo existente para el texto seleccionado.
  - Si desea añadir un atributo de estilo al código seleccionado, haga clic en los botones B (negrita), I (cursiva) o U (subrayado) para establecer el estilo deseado.
6. Haga clic en Aceptar.

## Configuración de preferencias de resaltado en regiones de plantillas

Puede utilizar las preferencias de resaltado de Dreamweaver para personalizar el color de resaltado del contorno de las regiones editables y bloqueadas de una plantilla en vista Diseño. El color de las regiones editables aparece en la plantilla y en los documentos basados en ella.

Para más información sobre la visualización de plantillas y de documentos basados en plantillas en la vista Diseño, consulte [“Visualización de plantillas en la vista Diseño” en la página 334](#) y [“Visualización de documentos basados en plantilla en la vista Diseño” en la página 336](#).

### Para cambiar el color de resaltado de la plantilla:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh). Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione Resaltando en la lista de categorías de la izquierda.
3. Haga clic en el cuadro de color de Regiones editables, Regiones anidadas o Regiones bloqueadas y seleccione un color de resaltado utilizando el selector de color (o introduzca el valor hexadecimal correspondiente al color de resaltado en el cuadro de texto).  
Para información sobre cómo utilizar el selector de color, véase [“Utilización de colores” en la página 394](#).
4. (Opcional) Repita el proceso con otros tipos de región de plantilla, según convenga.
5. Haga clic en la opción Mostrar para activar o desactivar la visualización de colores en la ventana de documento.

NOTA

Región anidada no tiene una opción Mostrar. Su visualización depende de la opción Región editable.

6. Haga clic en Aceptar.

## Para ver los colores de resaltado en la ventana de documento:

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

Los colores de resaltado aparecen en la ventana de documento sólo cuando Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles está activado y las opciones adecuadas están activadas en las preferencias de Resaltando.

NOTA

Si se muestran elementos invisibles pero los colores de resaltado no lo son, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, seleccione la categoría Resaltando. Asegúrese de que la opción Mostrar que hay junto al color de resaltado en cuestión está seleccionada. Verifique también que el color elegido sea claramente visible sobre el color de fondo de la página.

## Temas relacionados

- [“Personalización de las preferencias de colores de código para una plantilla” en la página 349](#)

# Creación de plantillas para un sitio de Contribute

Puede crear plantillas mediante Dreamweaver para ayudar a los usuarios de Macromedia Contribute a crear nuevas páginas, lograr un aspecto coherente para el sitio y permitir una actualización del diseño de muchas páginas a la vez.

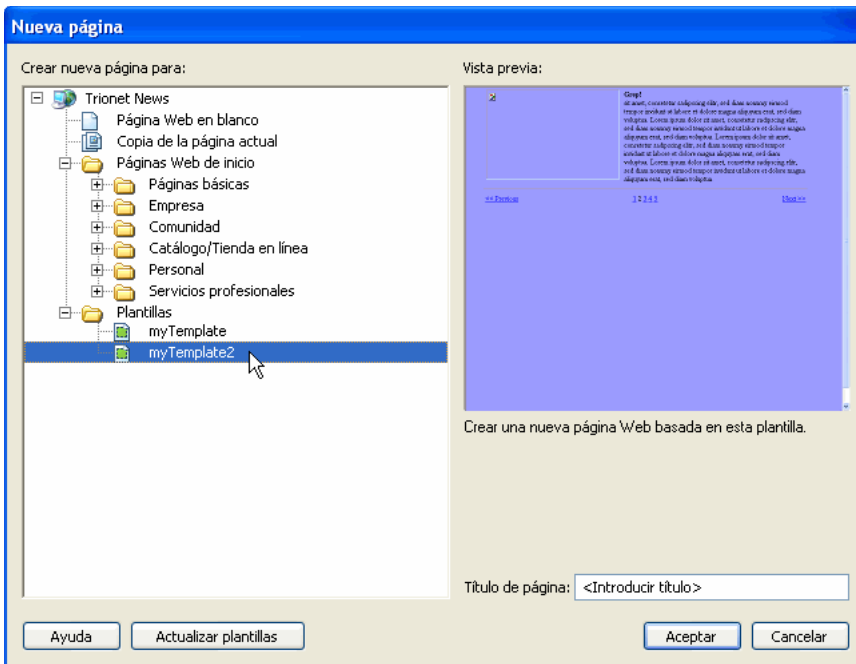
Al crear una plantilla y cargarla en el servidor, ésta se encontrará a disposición de todos los usuarios de Contribute que conecten con el sitio, a no ser que haya establecido restricciones de utilización de la plantilla para determinadas funciones de Contribute. Si ha establecido restricciones de utilización de plantillas, es posible que tenga que añadir cada nueva plantilla a la lista de plantillas que puede utilizar un usuario de Contribute (véase *Administración de Contribute*).

NOTA

Asegúrese de que la carpeta raíz del sitio establecida en la definición de sitio de cada usuario de Contribute es la misma que la carpeta raíz del sitio establecida en su definición del sitio en Dreamweaver. Si la carpeta raíz del sitio de un usuario no coincide con la suya, el usuario no podrá utilizar las plantillas.

Además de plantillas de Dreamweaver, puede crear plantillas externas a Dreamweaver mediante las herramientas de administración de Contribute. Una plantilla externa a Dreamweaver es una página existente que los usuarios de Contribute utilizan para crear páginas; es similar a una plantilla de Dreamweaver, con la diferencia de que las páginas basadas en ella no se actualizan cuando se modifica la plantilla. Asimismo, las plantillas externas a Dreamweaver no pueden incluir elementos de plantilla de Dreamweaver, como las regiones editables, bloqueadas, repetidas y opcionales.

Cuando un usuario de Contribute crea un nuevo documento dentro de un sitio que contiene plantillas de Dreamweaver, Contribute enumera las plantillas disponibles (tanto las plantillas de Dreamweaver como las externas a Dreamweaver) en el cuadro de diálogo Nueva página.



Para incluir en el sitio páginas que utilicen codificaciones distintas de Latin-1, deberá crear plantillas (de Dreamweaver o externas a Dreamweaver). Contribute permite editar páginas que empleen cualquier codificación. Sin embargo, cuando un usuario de Contribute crea una nueva página en blanco, ésta utiliza la codificación Latin-1. Para crear una página que utilice una codificación diferente, un usuario de Contribute puede crear una copia de una página existente que emplee una codificación diferente o utilizar una plantilla que utilice una codificación diferente. No obstante, si no hay ninguna página o plantilla en el sitio que utilice otras codificaciones, deberá crear primero en Dreamweaver una página o plantilla que utilice otra codificación.

Para información sobre la creación, edición y actualización de plantillas de Dreamweaver, véase [“Plantillas de Dreamweaver” en la página 332](#).

### **Para crear una plantilla externa a Dreamweaver:**

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.  
Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
3. Haga clic en la ficha Avanzadas.
4. Seleccione la categoría Contribute de la lista de categorías de la izquierda.
5. Si no lo ha hecho todavía, deberá activar la compatibilidad de Contribute.  
Seleccione la opción Activar compatibilidad con Contribute y, a continuación, introduzca un URL de raíz del sitio.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda.
6. Haga clic en el botón Administrar sitio en Contribute.
7. Si el sistema lo solicita, introduzca la contraseña de administrador y haga clic en Aceptar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Administrar sitio Web.
8. En la categoría Users and Roles (Usuarios y funciones), seleccione una función y haga clic en el botón Edit Role Settings (Editar configuración de funciones).
9. Seleccione la categoría Nuevas páginas y añada páginas existentes a la lista situada bajo la opción Crear una nueva página copiando una página de esta lista.  
Para más información, consulte *Administración de Contribute*.
10. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.
11. Haga clic en Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitio Web.

## Temas relacionados

- [“Creación de una plantilla de Dreamweaver” en la página 347](#)

# Creación de regiones editables

Las regiones de plantilla editables controlan qué áreas de una página basada en plantilla puede editar el usuario.

Esta sección trata sobre los siguientes temas: [Temas relacionados](#)

- [“Tipos de regiones de plantillas” en la página 332](#)

## Inserción de una región editable

Antes de insertar una región editable deberá guardar como plantilla el documento en el que está trabajando (véase [“Creación de una plantilla de Dreamweaver” en la página 347](#)).

NOTA

Si inserta una región editable en un documento en lugar de hacerlo en un archivo de plantilla, Dreamweaver le advertirá que el documento se guardará automáticamente como plantilla.

Puede colocar una región editable en cualquier lugar de la página, pero tenga en cuenta lo siguiente si va a hacer que una tabla o una capa sea editable:

- Puede marcar una tabla entera o una celda individual de una tabla como editable, pero no podrá marcar varias celdas de una tabla como una sola región editable. Si hay una etiqueta `<td>` seleccionada, la región editable incluirá la región alrededor de la celda. Si no, la región editable afectará sólo al contenido de la celda.
- Las capas y el contenido de las capas son elementos distintos. Al convertir una capa en editable es posible cambiar la posición de la capa y su contenido, mientras que al convertir el contenido de una capa en editable sólo puede cambiarse el contenido de la capa, no su posición.

## Para insertar una región de plantilla editable:

1. En la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos para seleccionar la región:
  - Seleccione el texto o el contenido que desea definir como región editable.
  - Sitúe el punto de inserción en la posición en la que desea insertar una región editable.
2. Siga uno de estos procedimientos para insertar una región editable:
  - Seleccione Insertar > Objetos de plantilla > Región editable.
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Plantillas > Nueva región editable.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha del botón Plantillas y seleccione Región editable.



Aparecerá el cuadro de diálogo Región editable.

3. En el cuadro de texto Nombre, introduzca un nombre exclusivo para la región. (No se puede usar el mismo nombre para más de una región editable en una plantilla determinada.)

NOTA

No utilice caracteres especiales en el cuadro de texto Nombre.

4. Haga clic en Aceptar.

La región editable aparece limitada por un contorno rectangular resaltado en la plantilla con el color de resaltado definido en las preferencias. En la esquina superior izquierda de la región verá una ficha con el nombre de la región. Si ha insertado una región editable vacía en el documento, el nombre de la región también aparecerá dentro de la región.

NOTA

Para información sobre la configuración de las opciones de resaltado de plantilla, véase [“Configuración de preferencias de resaltado en regiones de plantillas” en la página 350](#).

## Temas relacionados

- [“Eliminación de una región editable” en la página 356](#)
- [“Cambio del nombre de una región editable” en la página 357](#)

## Selección de regiones editables

Puede identificar y seleccionar fácilmente regiones de plantilla en el documento de plantilla y en los documentos basados en la plantilla.

### Para seleccionar una región editable en la ventana de documento:

- Haga clic en la ficha situada en la esquina superior izquierda de la región editable.

### Para buscar una región editable y seleccionarla en el documento:

- Seleccione Modificar > Plantillas y elija el nombre de la región en la lista que aparece al final de ese submenú.

NOTA

Las regiones editables que se encuentran dentro de una región repetida no aparecen en el menú. Deberá localizar estas regiones buscando los bordes con fichas de la ventana de documento.

Las regiones editables están seleccionadas en el documento.

### Temas relacionados

- [“Configuración de preferencias de resaltado en regiones de plantillas” en la página 350](#)
- [“Inserción de una región editable” en la página 354](#)
- [“Cambio del nombre de una región editable” en la página 357](#)

## Eliminación de una región editable

Si ha marcado una región del archivo de plantilla como editable y después desea bloquearla de nuevo (convertirla en no editable en los documentos basados en la plantilla), utilice el comando Quitar formato de plantilla.

### Para eliminar una región editable:

1. Haga clic en la ficha situada en la esquina superior izquierda de la región editable para seleccionarla.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Elija Modificar > Plantillas > Quitar formato de plantilla.
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Plantillas > Quitar formato de plantilla.

La región dejará de ser editable.

### Temas relacionados

- [“Inserción de una región editable” en la página 354](#)



## Cambio del nombre de una región editable

Después de insertar una región editable, puede cambiarle el nombre.

### Para cambiar el nombre de una región editable:

1. Haga clic en la ficha situada en la esquina superior izquierda de la región editable para seleccionarla.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), escriba un nuevo nombre.
3. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Dreamweaver aplica el nombre nuevo a la región editable.

### Temas relacionados

- [“Inserción de una región editable” en la página 354](#)

## Creación de regiones repetidas

Una región repetida es una selección de una plantilla que se puede duplicar con la frecuencia deseada en una página basada en plantilla. Las regiones repetidas suelen utilizarse con tablas. Sin embargo, también es posible definir una región repetida para otros elementos de la página.

Las regiones repetidas permiten controlar el diseño de la página mediante la repetición de determinados elementos, como un elemento de catálogo y un diseño de descripción, o la repetición de una fila de datos como una lista de elementos.

Puede utilizar dos objetos de plantilla de región repetida: región repetida y tabla repetida.

Esta sección trata sobre los siguientes temas: **Temas relacionados**

- [“Tipos de regiones de plantillas” en la página 332](#)

## Creación de una región repetida en una plantilla

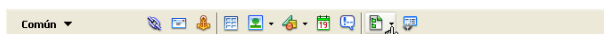
Las regiones repetidas permiten a los usuarios de las plantillas duplicar una región especificada en una plantilla tantas veces como deseen. Una región repetida no es una región editable.

Para convertir en editable el contenido de una región repetida (por ejemplo, para que un usuario pueda introducir texto en una celda de la tabla en un documento basado en una plantilla), deberá insertar una región editable en la región repetida (véase [“Inserción de una región editable” en la página 354](#)).

Para información sobre cómo crear una tabla de repetición editable, véase [“Inserción de una tabla repetida” en la página 358](#).

## Para insertar una región repetida en una plantilla:

1. En la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione el texto o el contenido que desea definir como región repetida.
  - Sitúe el punto de inserción en el documento en el que desea insertar la región repetida.
2. Siga uno de estos procedimientos para crear una región repetida:
  - Elija Insertar > Objetos de plantilla > Región repetida.
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Plantillas > Nueva región repetida.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha del botón Plantillas y seleccione Región repetida.



Aparecerá el cuadro de diálogo Nueva región repetida.

3. En el cuadro de texto Nombre, introduzca un nombre exclusivo para la región de plantilla. (No se puede usar el mismo nombre para más de una región repetida en una plantilla.)

|             |   |
|-------------|---|
| <b>NOTA</b> | No utilice caracteres especiales al asignar un nombre a una región. |
|-------------|---|

4. Haga clic en Aceptar.

La región repetida se insertará en la plantilla.

|             |  |
|-------------|--|
| <b>NOTA</b> | Una región repetida no es editable en el documento basado en plantilla a menos que contenga una región editable. Para información sobre cómo insertar una región editable, véase <a href="#">"Inserción de una región editable" en la página 354</a> . |
|-------------|--|

## Inserción de una tabla repetida

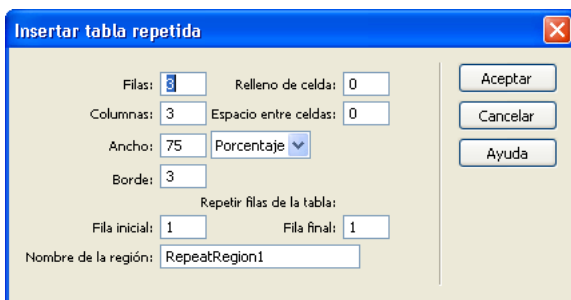
Puede utilizar una tabla repetida para crear una región editable (en formato de tabla) con filas repetidas. Puede definir atributos de tabla y establecer qué celdas de la tabla son editables.

### Para insertar una tabla de repetición:

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el documento donde desea insertar la tabla de repetición.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > Objetos de plantilla > Tabla repetida.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha del botón Plantillas y seleccione Tabla repetida.



Se mostrará el cuadro de diálogo Insertar tabla repetida.



3. Introduzca los nuevos valores que desee.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.  
La tabla repetida aparece en la plantilla.

## Configuración de colores de fondo alternativos en una tabla repetida

Después de insertar una tabla repetida en una plantilla (véase [“Inserción de una tabla repetida” en la página 358](#)), puede personalizarla alternando el color de fondo de las filas de la tabla.

## Para definir colores de fondo alternativos para filas de una tabla:

1. En la ventana de documento, seleccione una fila en la tabla repetida.
2. Haga clic en el botón Mostrar vista de código o el botón Mostrar vistas de código y diseño de la barra de herramientas Documento para acceder al código de la fila de la tabla seleccionada.
3. En la vista Código, edite la etiqueta `<tr>` para incluir el código siguiente:

```
<tr bgcolor="@@(_index & 1 ? '#FFFFFF' : '#CCCCCC')@@">
```

Puede sustituir los valores hexadecimales `#FFFFFF` y `#CCCCCC` por otras opciones de color.

4. Guarde la plantilla.

A continuación se muestra un ejemplo de código de tabla que incluye colores de fondo alternativos para las filas de una tabla:

```
<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>
```

## Utilización de regiones opcionales

Una región opcional es una región de una plantilla que los usuarios pueden definir como visible u oculta en un documento basado en plantilla. Utilice una región opcional cuando desee establecer condiciones para mostrar contenido en un documento.

Cuando se inserta una región opcional, puede definir valores específicos para un parámetro de plantilla o definir declaraciones condicionales en una plantilla; posteriormente se puede modificar la región opcional si es necesario. Según las condiciones que defina, los usuarios de la plantilla podrán editar los parámetros en los documentos basados en la plantilla que creen o controlar si se muestra la región opcional (véase [“Modificación de propiedades de plantilla” en la página 376](#)).

## Temas relacionados

- [“Tipos de regiones de plantillas” en la página 332](#)

## Inserción de una región opcional

Utilice una región opcional para controlar contenido que puede mostrarse o no en un documento basado en plantilla. Hay dos objetos de región opcional:

- Una región opcional permite a los usuarios de las plantillas mostrar y ocultar regiones marcadas de forma especial sin permitirles editar el contenido.

La ficha de plantilla de una región opcional va precedida de la palabra *if*. Según la condición establecida en la plantilla, el usuario de la plantilla puede definir si la región se puede ver en las páginas que cree.

- Una región opcional editable permite a los usuarios de las plantillas definir si la región se muestra o se oculta, así como editar el contenido de la región.

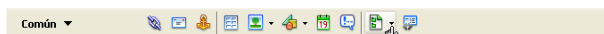
Por ejemplo, si la región opcional incluye una imagen o texto, el usuario de la plantilla podrá establecer si el contenido se muestra, así como editarlo si lo desea. Una región opcional se controla mediante una declaración condicional.

NOTA

Para definir si las regiones opcionales se muestran o se ocultan en un documento basado en una plantilla, véase [“Modificación de propiedades de plantilla” en la página 376](#).

### Para insertar una región opcional:

1. En la ventana de documento, seleccione el elemento que desea definir como región opcional.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Elija Insertar > Objetos de plantilla > Región opcional.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el contenido seleccionado y, a continuación, seleccione Plantillas > Nueva región opcional.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha del botón Plantillas y seleccione Región opcional.



Aparecerá el cuadro de diálogo Región opcional.

3. Especifique opciones para la región opcional.

Para información sobre cómo definir una región opcional, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

4. Haga clic en Aceptar.

### Para insertar una región opcional editable:

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar la región opcional.

SUGERENCIA

No es posible realizar una selección para crear una región opcional editable. Inserte la región y, a continuación, inserte el contenido en la región.

2. Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Región opcional:

- Elija Insertar > Objetos de plantilla > Región opcional editable.
- En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha del botón Plantillas y seleccione Región opcional editable.



Aparecerá el cuadro de diálogo Región opcional.

3. Introduzca un nombre para la región opcional y haga clic en la ficha Avanzado si desea definir otras opciones.

Para información sobre cómo definir una región opcional, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

4. Haga clic en Aceptar.

## Modificación de una región opcional

Cuando inserte la región opcional en una plantilla podrá definir su configuración. Por ejemplo, podrá cambiar si el contenido se muestra u oculta de forma predeterminada, vincular un parámetro a una región opcional existente o modificar una expresión de plantilla.

NOTA

Para definir si las regiones opcionales se muestran o se ocultan en un documento basado en una plantilla, véase [“Modificación de propiedades de plantilla” en la página 376](#).

### Para volver a abrir el cuadro de diálogo Región opcional:

1. En la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos:
  - En la vista Diseño, haga clic en la ficha de plantilla de la región opcional que desea modificar.
  - En la vista Diseño, coloque el punto de inserción en la región de plantilla; a continuación, en el selector de etiquetas existente en la parte inferior de la ventana de documento, seleccione la etiqueta de plantilla, `<mmtemplate:if>`.
  - En la vista Código, haga clic en la etiqueta de comentario de la región de plantilla que desea modificar.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en Editar. Aparecerá el cuadro de diálogo Región opcional.
3. Realice los cambios necesarios.  
Para información sobre una opción del cuadro de diálogo, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

## Definición de atributos de etiqueta editables

Puede permitir que un usuario de plantilla modifique determinados atributos de etiqueta en un documento creado a partir de una plantilla.

Por ejemplo, puede definir un color de fondo en el documento de plantilla y, sin embargo, permitir que los usuarios de la plantilla definan colores de fondo distintos para las páginas que ellos creen. Los usuarios solamente pueden actualizar los atributos que especifique como editables.

NOTA

Para modificar los atributos de etiqueta editables en los documentos basados en plantillas, véase [“Modificación de propiedades de plantilla” en la página 376](#).

### Temas relacionados

- [“Tipos de regiones de plantillas” en la página 332](#)

## Especificación de atributos de etiqueta editables en una plantilla

Puede definir distintos atributos editables en una página para que los usuarios de la plantilla puedan modificar los atributos en los documentos basados en la plantilla. Se admiten los siguientes tipos de datos: texto, booleano (*true/false*), color y URL.

### Para definir un atributo de etiqueta editable:

1. En la ventana de documento, seleccione un elemento para el que desee definir un atributo de etiqueta editable.
2. Elija Modificar > Plantillas > Hacer editable el atributo.  
Se abre el cuadro de diálogo Atributos de etiqueta editables.
3. Complete el cuadro de diálogo de cada atributo que desea convertir en editable.  
Para información sobre cómo completar el cuadro de diálogo, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

Al crear un atributo de etiqueta editable se inserta un parámetro de plantilla en el código. Se establece un valor inicial para el atributo en el documento de plantilla. Cuando se crea el documento basado en la plantilla, hereda el parámetro. Entonces un usuario de la plantilla podrá editar el parámetro en el documento basado en la plantilla (véase [“Modificación de propiedades de plantilla” en la página 376](#)).

## Conversión de un atributo de etiqueta editable en no editable

Una etiqueta marcada anteriormente como editable se puede marcar como no editable.

### Para restablecer el atributo de etiqueta editable:

1. En el documento de plantilla, haga clic en elemento asociado con el atributo editable o utilice el selector de etiqueta para seleccionar la etiqueta.
2. Elija Modificar > Plantillas > Hacer editable el atributo.  
Se abre el cuadro de diálogo Atributos de etiqueta editables.
3. En el menú emergente Atributos, seleccione el atributo que desea modificar.
4. Desactive la casilla de verificación Hacer editable el atributo.
5. Haga clic en Aceptar.
6. Actualice los documentos basados en la plantilla.



## Temas relacionados

- [“Especificación de atributos de etiqueta editables en una plantilla” en la página 364](#)

# Creación de una plantilla anidada

Las plantillas anidadas permiten crear variaciones de una plantilla base. Puede crear una plantilla anidada guardando un documento basado en plantilla y, a continuación, guardando ese documento como una plantilla nueva. Puede anidar múltiples plantillas para definir un diseño cada vez más específico. Para más información, consulte [“Plantillas anidadas” en la página 340](#).

De forma predeterminada, todas las regiones de plantilla editables de la plantilla base se transfieren desde la plantilla anidada hasta el documento basado en ésta. Esto supone que si usted crea una región editable en una plantilla base y, a continuación, crea una plantilla anidada, la región editable aparecerá en los documentos basados en la plantilla anidada (si no insertó regiones de plantilla nuevas en esa región de la plantilla anidada).

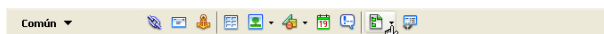
En las plantillas anidadas, el borde de las regiones editables de paso es azul. Puede insertar el formato de plantilla en una región editable para que no se transfiera como región editable en los documentos basados en la plantilla anidada. Estas regiones tienen un borde de color naranja en lugar de azul.

### Para crear una plantilla anidada:

1. Cree un documento a partir de la plantilla en la que desea que se base la plantilla anidada:
  - En la categoría Plantillas del panel Activos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la plantilla a partir de la cual desea crear un documento nuevo y seleccione Nuevo desde plantilla en el menú contextual.
  - Seleccione Archivo > Nuevo. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, haga clic en la ficha Plantillas y seleccione el sitio que contiene la plantilla que desea utilizar; en la lista de documentos, haga doble clic en la plantilla para crear un documento.

Un documento nuevo aparecerá en la ventana de documento.

2. Siga uno de estos procedimientos para guardar el documento nuevo como plantilla anidada:
  - Seleccione Archivo > Guardar como plantilla.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha del botón Plantillas y, a continuación, seleccione Crear plantilla anidada.



Se abre el cuadro de diálogo Guardar como plantilla.

3. Escriba un nombre en el cuadro de texto Guardar como y, a continuación, haga clic en Aceptar.

En los documentos basados en la plantilla anidada puede añadir o cambiar el contenido de las regiones editables transferidas desde la plantilla base, además del de las regiones editables creadas en la nueva plantilla.

#### **Para evitar que una región editable se transfiera a una región anidada:**

1. En la vista Código, localice la región editable que desea evitar que se transfiera.  
Las regiones editables están definidas mediante etiquetas de comentario de plantilla.
2. Ajuste la región editable (incluidas las etiquetas de comentario) con los marcadores siguientes:

```
@@( " " )@@
```

Para más información, consulte la nota técnica 16416 del sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/go/16416](http://www.macromedia.com/go/16416).

## Edición y actualización de plantillas

Al realizar cambios en una plantilla y guardarlos, Dreamweaver actualiza automáticamente todos los documentos adjuntos a la plantilla. También puede actualizar manualmente los documentos basados en una plantilla, si es necesario.

NOTA

Para editar una plantilla de un sitio de Contribute, debe utilizar Dreamweaver; no se pueden editar plantillas en Contribute.

Dreamweaver comprueba automáticamente la sintaxis cuando guarda la plantilla. Si lo desea, también puede comprobar la sintaxis de la plantilla al editarla.

NOTA

Para información sobre la edición de los documentos basados en plantillas, véase [“Edición de contenido de un documento basado en plantilla” en la página 376](#).

## Apertura de una plantilla para editarla

Puede abrir un archivo de plantilla directamente para editarla, o bien puede abrir un documento basado en la plantilla y, a continuación, abrir la plantilla adjunta para editarla.

Al realizar un cambio en una plantilla, Dreamweaver le pedirá que actualice los documentos basados en esa plantilla.

NOTA

También puede actualizar manualmente los documentos con los cambios en la plantilla si es necesario (véase [“Actualización manual de documentos basados en plantillas”](#) en la [página 368](#)).

### Para abrir y editar un archivo de plantilla:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Plantillas situada en la parte izquierda del panel.



En el panel Activos se enumeran todas las plantillas disponibles para el sitio y se muestra una vista previa de la plantilla seleccionada.

2. En la lista de plantillas disponibles, siga uno de estos procedimientos:

- Haga doble clic en el nombre de la plantilla que desea editar.
- Seleccione una plantilla para editarla y haga clic en el botón Editar de la parte inferior del panel Activos.



La plantilla se abrirá en la ventana de documento.

3. Modifique el contenido de la plantilla que desee.

SUGERENCIA

Para modificar las propiedades de página de la plantilla, seleccione **Modificar > Propiedades de la página**. (Los documentos basados en una plantilla heredan las propiedades de página de la plantilla.)

4. Guarde la plantilla.

Dreamweaver le pedirá que actualice las páginas basadas en la plantilla.

5. Haga clic en **Actualizar** para actualizar todos los documentos basados en la plantilla modificada; haga clic en **No actualizar** si no desea actualizarlos.

Dreamweaver muestra un registro en el que se indican los archivos que se han actualizado.

### Para abrir y modificar la plantilla adjunta al documento actual:

1. Abra el documento basado en la plantilla en la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Modificar > Plantillas > Abrir plantilla adjunta.
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Plantillas > Abrir plantilla adjunta.
3. Modifique el contenido de la plantilla que desee.

#### SUGERENCIA

Para modificar las propiedades de página de la plantilla, seleccione Modificar > Propiedades de la página. (Los documentos basados en una plantilla heredan las propiedades de página de la plantilla.)

4. Guarde la plantilla.  
Dreamweaver le pedirá que actualice las páginas basadas en la plantilla.
5. Haga clic en Actualizar para actualizar todos los documentos basados en la plantilla modificada; haga clic en No actualizar si no desea actualizarlos.  
Dreamweaver muestra un registro en el que se indican los archivos que se han actualizado.

### Temas relacionados

- [“Actualización de plantillas en un sitio de Contribute” en la página 369](#)
- [“Comprobación de la sintaxis de la plantilla” en la página 370](#)

## Actualización manual de documentos basados en plantillas

Cuando realiza un cambio en una plantilla, Dreamweaver le solicita que actualice los documentos basados en la plantilla, pero puede actualizar manualmente el documento actual o el sitio entero si es necesario. Actualizar manualmente los documentos basados en plantilla es lo mismo que volver a aplicar la plantilla.

### Para aplicar al documento los cambios realizados en el documento basado en la plantilla actual:

1. Abra el documento en la ventana de documento.
2. Seleccione Modificar > Plantillas > Actualizar página actual.

Dreamweaver actualiza el documento con todos los cambios de la plantilla.

## Para actualizar el sitio completo o todos los documentos que utilicen una plantilla determinada:

1. Seleccione Modificar > Plantillas > Actualizar páginas.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar páginas.
2. Complete el cuadro de diálogo y, a continuación, haga clic en Iniciar.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.  
Dreamweaver actualizará los archivos como se ha indicado. Si selecciona la opción Mostrar registro, Dreamweaver proporcionará información sobre los archivos que intenta actualizar, indicando si se han actualizado satisfactoriamente.
3. Haga clic en Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo.

### Temas relacionados

- [“Apertura de una plantilla para editarla” en la página 367](#)
- [“Comprobación de la sintaxis de la plantilla” en la página 370](#)

## Actualización de plantillas en un sitio de Contribute

Los usuarios de Contribute no pueden realizar cambios en una plantilla de Dreamweaver. Sin embargo, puede utilizar Dreamweaver para cambiar una plantilla para un sitio de Contribute.

A continuación se enumeran factores importantes que debe tener en cuenta a la hora de actualizar plantillas en un sitio de Contribute :

- Contribute recupera las plantillas nuevas y modificadas del sitio sólo cuando se inicia Contribute y cuando un usuario de Contribute cambia su información de conexión. Si realiza cambios en una plantilla mientras un usuario de Contribute está editando un archivo basado en dicha plantilla, el usuario no verá los cambios realizados en la plantilla hasta que reinicie Contribute.
- Si quita una región editable de una plantilla, un usuario de Contribute que esté editando una página basada en dicha plantilla podría dudar sobre qué hacer con el contenido que se encontraba en dicha región editable.

### Para editar una plantilla en un sitio de Contribute:

1. Edite la plantilla con Dreamweaver.  
Para más información, consulte [“Apertura de una plantilla para editarla” en la página 367](#).
2. Solicite a todos los usuarios de Contribute que estén trabajando en el sitio que salgan de Contribute y vuelvan a iniciarlo.

## Comprobación de la sintaxis de la plantilla

Dreamweaver comprueba automáticamente la sintaxis de las plantillas al guardarlas, pero también puede comprobarla manualmente antes de guardar las plantillas. Por ejemplo, si añade un parámetro o una expresión de plantilla en la vista Código, puede comprobar si el código tiene la sintaxis correcta.

### Para verificar la sintaxis de la plantilla:

1. Abra el documento que desea comprobar en la ventana de documento.
2. Elija Modificar > Plantillas > Comprobar sintaxis de plantilla.

Si la sintaxis es incorrecta, aparece un mensaje de error. El mensaje describe el error e indica la línea de código donde se encuentra.

### Temas relacionados

- [“Sintaxis de las etiquetas de plantilla” en la página 338](#)
- [“Expresiones de plantilla” en la página 344](#)

## Administración de plantillas

Utilice la categoría Plantillas del panel Activos para administrar las plantillas existentes, incluido el cambio de nombre y la eliminación de los archivos de plantilla.

NOTA

También puede utilizar el panel Activos para aplicar una plantilla a un documento (véase [“Edición y actualización de plantillas” en la página 366](#)) o editar una plantilla (véase [“Apertura de una plantilla para editarla” en la página 367](#)).

### Para cambiar el nombre de una plantilla en el panel Activos:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Plantillas situada en la parte izquierda del panel.
2. Haga clic en el nombre de la plantilla para seleccionarla.
3. Vuelva a hacer clic en el nombre para que el texto sea seleccionable y, a continuación, introduzca un nombre nuevo.

Este método para cambiar el nombre funciona igual que en el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Macintosh). Al igual que en el Explorador de Windows y el Finder, no olvide hacer una breve pausa entre los dos clics del ratón. No haga doble clic en el nombre, ya que se abriría la plantilla para su edición.



4. Haga clic en otra área del panel Activos o presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para que el cambio surta efecto.

Dreamweaver le preguntará si desea actualizar los documentos basados en esa plantilla.

5. Para actualizar todos los documentos del sitio basados en esa plantilla, haga clic en Actualizar. Para que no se actualice ninguno de los documentos basados en la plantilla, haga clic en No actualizar.

#### Para eliminar un archivo de plantilla:

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Plantillas situada en la parte izquierda del panel.
2. Haga clic en el nombre de la plantilla para seleccionarla.
3. Haga clic en el botón Eliminar situado en la parte inferior del panel y confirme que desea eliminar la plantilla.



ATENCIÓN

Una vez que haya eliminado un archivo de plantilla, no podrá recuperarlo. El archivo de plantilla queda eliminado del sitio.

Los documentos que se basan en una plantilla que se ha eliminado no se separan de la misma, sino que conservan la estructura y las regiones editables que tenía el archivo de plantilla antes de ser eliminado. Para convertir este tipo de documentos en archivos HTML normales sin regiones editables ni bloqueadas, véase [“Separación de un documento de una plantilla” en la página 375](#).

#### Temas relacionados

- [“Creación de una plantilla de Dreamweaver” en la página 347](#)
- [“Aplicación o eliminación de una plantilla de un documento existente” en la página 374](#)
- [“Edición y actualización de plantillas” en la página 366](#)

# Exportación e importación de contenido XML de plantillas

Los documentos basados en plantillas pueden considerarse como documentos que contienen datos representados por pares de nombre y valor. Cada par consta del nombre de una región editable y del contenido de ésta.

Dreamweaver le permite exportar los pares de nombre/valor a un archivo XML para que pueda trabajar con los datos fuera de Dreamweaver (por ejemplo, en un editor de XML, un editor de textos o una aplicación de bases de datos). Y a la inversa, si tenemos un documento XML que está estructurado adecuadamente, se pueden importar los datos que contiene a un documento basado en una plantilla de Dreamweaver.

## Para exportar las regiones editables de un documento como XML:

1. Abra un documento basado en plantilla que contenga regiones editables.
2. Elija Archivo > Exportar > Datos de plantilla como XML.  
Se abre el cuadro de diálogo Exportar datos de plantilla como XML.
3. Seleccione una de las opciones de Notación:
  - Si la plantilla contiene regiones repetidas o parámetros de plantilla, seleccione Etiquetas XML estándar Dreamweaver.
  - Si la plantilla no contiene regiones repetidas o parámetros de plantilla, seleccione Nombres reg. editables como etiq. XML.
4. Haga clic en Aceptar.  
Se abre un cuadro de diálogo para que guarde el archivo XML.
5. Seleccione una ubicación de carpeta, introduzca un nombre para el archivo XML y haga clic en Guardar.

Dreamweaver genera un archivo XML que contiene el material de los parámetros del documento y regiones editables, incluidas las que están dentro de regiones repetidas u opcionales. El archivo XML incluye el nombre de la plantilla original, así como el nombre y el contenido de cada región de plantilla.

NOTA

El contenido de las regiones no editables no se exporta al archivo XML.



### Para importar contenido XML:

1. Elija Archivo > Importar > Importar XML en plantilla.

Aparecerá el cuadro de diálogo Importar XML.

2. Seleccione el archivo XML y haga clic en Abrir.

Dreamweaver crea un nuevo documento basado en la plantilla especificada en el archivo XML. Después rellena el contenido de cada región editable de ese documento con los datos del archivo XML. El documento resultante aparece en una nueva ventana de documento.

#### SUGERENCIA

Si el archivo XML no está configurado exactamente de la forma adecuada para Dreamweaver, es posible que no se puedan importar los datos. Una posible solución a este problema consiste en exportar un archivo XML ficticio desde Dreamweaver, para tener así un archivo XML exactamente con la estructura correcta. Luego, bastará con copiar los datos desde el archivo original XML al archivo exportado XML. El resultado es un archivo XML con la estructura correcta que contiene los datos adecuados, listo para importar.

## Exportación de un sitio sin formato de plantilla

Si no desea incluir el formato de plantilla en los documentos basados en plantilla que exporta a otro sitio, utilice el comando Exportar sitio sin formato de plantilla.

### Para exportar un sitio sin formato de plantilla:

1. Elija Modificar > Plantillas > Exportar sin formato.

Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar sitio sin formato de plantilla.

2. Seleccione la carpeta a la que se exportará el sitio y, a continuación, seleccione las opciones de exportación adicionales que desee.

#### NOTA

Debe seleccionar una carpeta que no se encuentre en el sitio actual.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

# Aplicación o eliminación de una plantilla de un documento existente

Al aplicar una plantilla a un documento existente, Dreamweaver establece las coincidencias entre el contenido y las regiones de la plantilla o solicita que solucione las discrepancias. Más adelante, puede eliminar la plantilla, en caso de que sea necesario efectuar cambios en las regiones bloqueadas.

## Aplicación de una plantilla a un documento existente

Cuando se aplica una plantilla a un documento con contenido, Dreamweaver intenta ajustar el contenido existente a una región de la plantilla. Si se aplica una versión revisada de una de las plantillas existentes, es posible que los nombres coincidan.

Si aplica una plantilla a un documento al que todavía no se ha aplicado ninguna plantilla, no habrá regiones editables para comparar y se producirá una discrepancia. Dreamweaver hace un seguimiento de estas discordancias de forma que pueda seleccionar a qué regiones desea desplazar el contenido de la página actual o bien puede eliminar el contenido discrepante.

Puede aplicar una plantilla a un documento existente mediante el panel Activos o desde la ventana de documento. Puede deshacer la aplicación de una plantilla si es necesario.

### Para aplicar una plantilla a un documento existente mediante el panel Activos:

1. Abra el documento en el que desea aplicar la plantilla.
2. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Plantillas situada en la parte izquierda del panel.
3. Siga uno de estos procedimientos:



- Arrastre la plantilla que desea aplicar desde el panel Activos a la ventana de documento.
- Seleccione la plantilla que desea aplicar y haga clic en el botón Aplicar del panel Activos.

Si hay contenido en el documento que no se puede asignar automáticamente a una región de plantilla, aparecerá el cuadro de diálogo Nombres de regiones no coincidentes.

4. Si tiene contenido no resuelto, seleccione el destino del contenido y haga clic en Aceptar. Para información sobre cómo mover contenido existente a regiones editables del documento, véase Resolución de nombres de regiones no coincidentes en *Utilización de Dreamweaver*.

### **Para aplicar una plantilla a un documento existente desde la ventana de documento:**

1. Abra el documento en el que desea aplicar la plantilla.
2. Seleccione Modificar > Plantillas > Aplicar plantilla a página.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar plantilla.
3. Elija una plantilla de la lista y haga clic en Seleccionar.  
Si hay contenido en el documento que no se puede asignar automáticamente a una región de plantilla, aparecerá el cuadro de diálogo Nombres de regiones no coincidentes.
4. Si tiene contenido no resuelto, seleccione el destino del contenido y haga clic en Aceptar.  
Para información sobre cómo mover contenido existente a regiones editables del documento, véase Resolución de nombres de regiones no coincidentes en *Utilización de Dreamweaver*.

### **Para deshacer los cambios realizados en la plantilla:**

- Seleccione Edición > deshacer aplicar plantilla.

El documento vuelve al estado previo a que se aplicara la plantilla.

## **Separación de un documento de una plantilla**

Para realizar cambios en las regiones bloqueadas de un documento basado en plantilla, deberá separar el documento de la plantilla. Al separarlo, todo el documento será editable.

### **Para separar un documento de una plantilla:**

1. Abra el documento basado en plantilla que desea separar.
2. Seleccione Modificar > Plantillas > Separar de plantilla.  
El documento se separará de la plantilla y se eliminará todo el código de plantilla.

### **Temas relacionados**

- [“Aplicación de una plantilla a un documento existente” en la página 374](#)

# Edición de contenido de un documento basado en plantilla

Las plantillas de Dreamweaver especifican regiones que están bloqueadas (no son editables) y regiones que sí son editables para los documentos basados en plantillas (véase [“Plantillas de Dreamweaver” en la página 332](#)).

En las páginas basadas en plantillas (véase [“Creación de un documento basado en una plantilla existente” en la página 104](#)), los usuarios de las plantillas pueden editar el contenido de las regiones editables únicamente. Puede identificar y seleccionar fácilmente las regiones editables para editar su contenido (véase [“Selección de regiones editables” en la página 356](#)). Los usuarios de las plantillas no pueden editar el contenido de las regiones bloqueadas.



NOTA

Si se intenta editar una región bloqueada en un documento basado en una plantilla cuando se desactiva el resaltado, el puntero del ratón cambiará para indicar que no se puede hacer clic en una región bloqueada.

Los usuarios de las plantillas también pueden modificar las propiedades y editar las entradas de una región repetida en los documentos basados en plantillas.

## Modificación de propiedades de plantilla

Cuando los autores de plantillas crean parámetros en una plantilla (véase [“Parámetros de plantilla” en la página 343](#)), los documentos basados en la plantilla heredan automáticamente los parámetros y sus valores iniciales. El usuario de una plantilla puede actualizar atributos de etiqueta editables y otros parámetros de plantilla (como la configuración de una región opcional).

### Para modificar un atributo de etiqueta editable:

1. Abra el documento basado en la plantilla.
2. Seleccione **Modificar > Propiedades de plantilla**.  
Se abre el cuadro de diálogo **Propiedades de plantilla**, que muestra una lista de las propiedades disponibles. El cuadro de diálogo muestra las regiones opcionales y los atributos de etiqueta editables.
3. En la lista **Nombre**, seleccione la propiedad.  
El área inferior del cuadro de diálogo se actualizará para mostrar la etiqueta de la propiedad seleccionada y su valor asignado.

4. En el campo situado a la derecha de la etiqueta de propiedad, edite el valor para modificar la propiedad en el documento.

NOTA

En la plantilla se definen el nombre del campo y los valores actualizables. Los atributos que no aparecen en la lista Nombre no son actualizables en el documento basado en la plantilla.

5. Active la casilla de verificación Permitir que las plantillas anidadas controlen esto si desea transferir la propiedad editable a documentos basados en la plantilla anidada.

### Para modificar los parámetros de plantilla de una región opcional:

1. Abra el documento basado en la plantilla.

2. Seleccione Modificar > Propiedades de plantilla.

Se abre el cuadro de diálogo Propiedades de plantilla, que muestra una lista de las propiedades disponibles. El cuadro de diálogo muestra las regiones opcionales y los atributos de etiqueta editables.

3. En la lista Nombre, seleccione una propiedad.

El cuadro de diálogo se actualizará para mostrar la etiqueta de la propiedad seleccionada y su valor asignado.

4. Active la casilla de verificación Mostrar para hacer visible la región opcional del documento o desactívela para ocultarla.

NOTA

En la plantilla se definen el nombre del campo y los valores predeterminados.

5. Active la casilla de verificación Permitir que las plantillas anidadas controlen esto si desea transferir la propiedad editable a documentos basados en la plantilla anidada.

### Temas relacionados

- [“Definición de atributos de etiqueta editables” en la página 363](#)
- [“Utilización de regiones opcionales” en la página 360](#)

# Adición, eliminación y cambio del orden de una entrada de región repetida

Utilice los controles de región repetida para añadir, eliminar o cambiar el orden de las entradas en los documentos basados en una plantilla. Cuando añade una entrada de región repetida, se añade una copia de toda la región repetida. Para actualizar el contenido de las regiones repetidas, la plantilla original deberá incluir una región editable en la región repetida.

| Product Name  | SKU#    | Price     |
|---|---------|-----------|
| Repeat: enterProduct + - ▲ ▼ <br>Macadamia nuts<br>updateProducts | Mac3423 | 12.00 lb. |
| Brazil nuts<br>updateProducts                                     | Bra9302 | 9.00 lb.  |
|   |         |           |

Plantilla: simpleRepeat

## Para añadir, eliminar o cambiar el orden de una región repetida:

1. Sitúe el punto de inserción en la región repetida para seleccionarla.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el botón de signo más (+) para añadir una entrada de región repetida debajo de la entrada seleccionada actualmente.
  - Haga clic en el botón de signo menos (-) para eliminar la entrada de región repetida seleccionada.
  - Haga clic en el botón Flecha abajo para bajar una posición la entrada seleccionada.
  - Haga clic en el botón Flecha arriba para subir una posición la entrada seleccionada.

NOTA

También puede seleccionar Modificar > Plantilla y, a continuación, seleccionar una de las opciones de entrada repetida cerca de la parte inferior del menú contextual. Puede utilizar este menú para insertar una nueva entrada de repetición o mover la posición de la entrada de repetición.

### Para cortar, copiar y eliminar entradas:

1. Sitúe el punto de inserción en la región repetida para seleccionarla.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Para cortar una entrada repetida, seleccione Edición > Entradas repetidas > Cortar entradas de repetición.
  - Para copiar una entrada repetida, seleccione Edición > Entradas repetidas > Copiar entradas de repetición.
  - Para eliminar una entrada repetida, seleccione Edición > Entradas repetidas > Eliminar entradas de repetición.
  - Para pegar una entrada repetida, seleccione Edición > Pegar.

NOTA

Al pegar se insertará una nueva entrada, no se sustituirá una existente.

### Temas relacionados

- [“Creación de regiones repetidas” en la página 357](#)





PARTE 4

# Adición de contenido a las páginas

Utilice las herramientas visuales de Macromedia Dreamweaver 8 para añadir toda una gama de contenidos a las páginas Web. Añada y aplique formato a elementos como texto, imágenes, colores, películas, sonido y otros elementos multimedia. Asegúrese de que las personas con discapacidades puedan acceder a las páginas.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

|   |     |
|---|-----|
| Capítulo 12: Utilización de páginas . . . . .                     | 383 |
| Capítulo 13: Inserción y formato de texto . . . . .               | 415 |
| Capítulo 14: Inserción de imágenes . . . . .                      | 459 |
| Capítulo 15: Establecimiento de vínculos y navegación. . . . .    | 475 |
| Capítulo 16: Utilización con otras aplicaciones . . . . .         | 511 |
| Capítulo 17: Adición de audio, vídeo y elementos interactivos . . | 531 |
| Capítulo 18: Utilización de comportamientos JavaScript . . . . .  | 559 |



Macromedia Dreamweaver 8 proporciona muchas funciones para ayudarle a crear nuevas páginas Web. Estas funciones de creación de páginas le facilitarán la definición de las propiedades de las páginas Web, como por ejemplo los títulos de páginas, las imágenes y los colores de fondo, así como los colores del texto y los vínculos. Además, Dreamweaver le proporciona herramientas para optimizar el rendimiento de su sitio Web y probar y crear las páginas, para asegurar la compatibilidad con distintos navegadores Web.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|  |     |
|--|-----|
| Utilización de páginas .....   | 384 |
| Almacenamiento de páginas Web .....  | 389 |
| Especificación HTML en lugar de CSS. ....  | 390 |
| Configuración de propiedades de la página. ....  | 391 |
| Utilización de colores. ....   | 394 |
| Selección de elementos en la ventana de documento. ....                                    | 396 |
| Utilización de Acercar y Alejar. ....  | 398 |
| Utilización del panel Historial. ....  | 400 |
| Automatización de tareas. ....   | 401 |
| Utilización de comportamientos de JavaScript para detectar navegadores<br>y plug-ins. .... | 408 |
| Vista previa y comprobación de páginas en los navegadores .....                            | 409 |
| Configuración de las preferencias de tiempo de descarga y tamaño .....                     | 413 |

# Utilización de páginas

Al crear una página Web, debe tener en cuenta los sistemas operativos y navegadores que los usuarios utilizarán para ver la página Web y las especificaciones de idiomas con las que deberá ser compatible. Las secciones siguientes le ayudarán a entender cómo debe seleccionar colores para que se muestren correctamente en navegadores Web diferentes, la codificación de caracteres diferentes (formatos de letra) para idiomas diferentes y cómo comprobar que un navegador Web es compatible con el sitio Web.

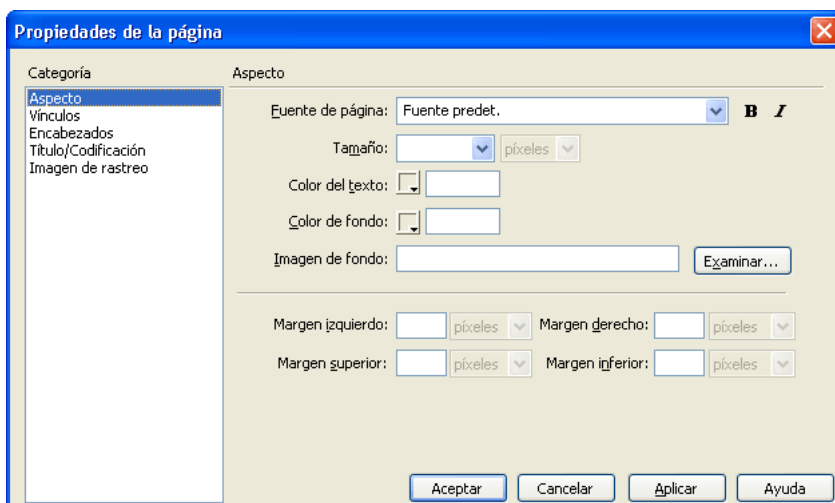
## Configuración de propiedades de la página

Para cada página que cree en Dreamweaver, puede especificar las propiedades de diseño y formato mediante el cuadro de diálogo Propiedades de la página (Modificar > Propiedades de la página). El cuadro de diálogo Propiedades de la página permite especificar la familia y el tamaño de fuente predeterminados, el color de fondo, los márgenes, los estilos de los vínculos y otros muchos aspectos relacionados con el diseño de páginas. Puede asignar nuevas propiedades de página a cada página que cree, así como modificar las propiedades de las páginas existentes.

De forma predeterminada, Dreamweaver aplica formato al texto mediante CSS (Hojas de estilos en cascada, Cascading Style Sheets). Puede cambiar las preferencias de formato de página a formato HTML con el cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias). Cuando utiliza las propiedades de página de CSS, Dreamweaver emplea etiquetas CSS para todas las propiedades definidas en las categorías Aspecto, Vínculos y Encabezados del cuadro de diálogo Propiedades de la página. Las etiquetas CSS que definen estos atributos están incluidas en la sección head de la página.

NOTA

Las propiedades de página que elija sólo se aplican al documento actual. Si una página utiliza una hoja de estilos CSS externa, Dreamweaver no sobrescribirá las etiquetas definidas en la hoja de estilos, ya que esto afecta al resto de las páginas que utilizan dicha hoja de estilos.



## Propiedades de página CSS frente a propiedades de página HTML

De forma predeterminada, Dreamweaver utiliza CSS para asignar propiedades de página. Si en su lugar desea utilizar etiquetas HTML, debe especificarlo en el cuadro de diálogo Preferencias (para más información, véase [“Especificación HTML en lugar de CSS” en la página 390](#)).

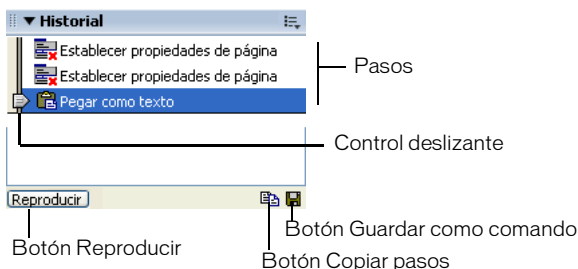
Si decide utilizar HTML en lugar de CSS, el inspector de propiedades seguirá mostrando el menú emergente Estilo. Sin embargo, los controles de fuente, tamaño, color y alineación sólo mostrarán las propiedades definidas mediante las etiquetas HTML. Los valores de las propiedades CSS aplicadas a la selección actual dejarán de ser visibles y el menú emergente Tamaño quedará desactivado.

### Temas relacionados

- [“Especificación HTML en lugar de CSS” en la página 390](#)
- [“Configuración de propiedades de la página” en la página 391](#)

## Panel Historial

El panel Historial muestra una lista de todos los pasos realizados en el documento activo desde que éste se creó o se abrió, hasta un determinado número de pasos. (El panel Historial no muestra los pasos dados en otros marcos, en otras ventanas de documento o en el panel Sitio.) Permite deshacer uno o varios pasos, así como repetir pasos y crear nuevos comandos para automatizar tareas repetitivas.



El control deslizante, o el pulgar, del panel Historial señala inicialmente el último paso realizado.

### Temas relacionados

- [“Utilización del panel Historial” en la página 400](#)

## Colores seguros para la Web

En HTML, los colores se expresan en forma de valores hexadecimales (por ejemplo, #FF0000) o con nombres (red). Un color seguro para la Web es aquél que se muestra de la misma forma en Netscape Navigator y en Microsoft Internet Explorer, tanto en Windows como en Macintosh, con un modo de 256 colores. Suele decirse que existen 216 colores comunes y que cualquier valor hexadecimal que combine los pares 00, 33, 66, 99, CC o FF (valores RGB 0, 51, 102, 153, 204 y 255, respectivamente) representa a un color seguro para la Web.

Al realizar pruebas, sin embargo, se descubre que hay sólo 212 colores seguros para la Web, y no 216, ya que Internet Explorer en Windows no muestra correctamente los colores #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) y #33FF00 (51,255,0).

Cuando aparecieron los primeros navegadores Web, la mayor parte de los equipos mostraban únicamente 265 colores (8 bits). Actualmente, la mayoría de los equipos muestran miles o millones de colores (16 y 32 bits), por lo que queda mucho menos justificado el uso de la paleta de colores válidos para los navegadores si desarrolla el sitio para usuarios que disponen de equipos actualizados.

Un motivo para utilizar la paleta de colores aptos para la Web es el desarrollo orientado a los dispositivos Web alternativos, como los PDA y las pantallas de los teléfonos móviles. Muchos de estos dispositivos ofrecen pantallas en blanco y negro (1 bit) o de 256 colores (8 bits) solamente.

Las paletas Cubos de color (predeterminado) y Tono continuo en Dreamweaver utilizan la paleta de 216 colores seguros para la Web; al seleccionar un color de estas paletas, se muestra el valor hexadecimal del color.

Para seleccionar un color situado fuera de la gama segura para la Web, abra los colores del sistema haciendo clic en el botón Rueda de color situado en la esquina superior derecha del selector de color de Dreamweaver. Los colores del sistema no se limitan a los colores seguros para la Web.

Las versiones de Netscape Navigator para UNIX usan una paleta de colores distinta a la de las versiones para Windows y Macintosh. Si está desarrollando el sitio Web para navegadores UNIX exclusivamente (o si los destinatarios serán usuarios de Windows o Macintosh con monitores de 24 bits y usuarios de UNIX con monitores de 8 bits), es recomendable utilizar valores hexadecimales que combinen los pares 00, 40, 80, BF o FF para lograr colores seguros para la Web en SunOS.

### Temas relacionados

- [“Utilización de colores” en la página 394](#)

## Aspectos básicos de la codificación del documento

La codificación del documento especifica la codificación empleada para los caracteres del documento. La codificación del documento se almacena en una etiqueta `meta` en el área de encabezado del documento. Indica al navegador y a Dreamweaver cómo se debe descodificar el documento y qué fuentes se deben utilizar para mostrar el texto descodificado.

Por ejemplo, si especifica Occidental Europeo (Latin1), se insertará esta etiqueta `meta`: `<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">`.

Dreamweaver mostrará el documento utilizando las fuentes que haya especificado en las preferencias de fuentes para la codificación Occidental Europeo (Latin1). Los navegadores mostrarán el documento utilizando las fuentes que los usuarios de estos programas hayan especificado para la codificación Occidental Europeo (Latin1).

Si especifica Japonés (Shift JIS), se insertará esta etiqueta `meta`: `<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=Shift_JIS">`. Dreamweaver mostrará el documento utilizando las fuentes que haya especificado para la codificación japonesa. Los navegadores mostrarán el documento utilizando las fuentes que los usuarios de estos programas hayan especificado para la codificación japonesa.

Para cambiar la codificación del documento de una página, véase [“Configuración de propiedades de la página” en la página 391](#). Para cambiar la codificación predeterminada que Dreamweaver utiliza para crear documentos nuevos, véase [“Configuración de un tipo de documento nuevo predeterminado” en la página 106](#). Para cambiar las fuentes que Dreamweaver utiliza para mostrar cada una de las codificaciones, véase [“Configuración de las preferencias de fuentes para la visualización de Dreamweaver” en la página 83](#).

## Utilización de comandos guardados en contraposición a la reproducción de pasos

Dreamweaver permite grabar un comando temporal para usarlo a corto plazo o también puede reproducir pasos desde el panel Historial.

Cuando grabe un comando temporal:

- Los pasos se graban a medida que los ejecuta, por lo que no tiene que seleccionarlos en el panel Historial antes de reproducirlos.
- Durante la grabación, Dreamweaver impide realizar movimientos del ratón que no se pueden grabar (como hacer clic para seleccionar algo en una ventana o arrastrar un elemento de página a otra ubicación).
- Si cambia a otro documento mientras está grabando, Dreamweaver no grabará los cambios realizados en el otro documento. Observe el puntero para determinar si en un determinado momento se está grabando o no.



## Temas relacionados

- [“Automatización de tareas” en la página 401](#)
- [“Repetición de pasos” en la página 402](#)
- [“Grabación de comandos” en la página 407](#)

# Almacenamiento de páginas Web

Puede guardar un documento utilizando su nombre y ubicación actual o guardar una copia de un documento con un nombre y ubicación diferentes.

Al asignar un nombre a un archivo, evite utilizar espacios y caracteres especiales en los nombres de archivos y carpetas. En concreto, no utilice caracteres especiales (como é, ç o ¥) ni signos de puntuación (como dos puntos, barras inclinadas o puntos) en los nombres de archivos que desee colocar en un servidor remoto; muchos servidores cambian estos caracteres durante la carga, lo que provoca que se rompan los vínculos existentes con los archivos. Asimismo, no comience los nombres de los archivos con números.

### Para guardar un documento:

1. Siga uno de estos procedimientos:
  - Para sobrescribir la versión actual en el disco y guardar los cambios realizados, seleccione Archivo > Guardar.
  - Para guardar el archivo en una carpeta diferente o utilizar un nombre diferente, seleccione Archivo > Guardar como.
2. En el cuadro de diálogo Guardar como que aparece a continuación, vaya a la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3. En el cuadro de texto Nombre de archivo, introduzca un nombre para el archivo.
4. Haga clic en Guardar para guardarlo.

### Para guardar todos los documentos abiertos:

1. Seleccione Archivo > Guardar todo.
2. Si tiene abiertos documentos sin guardar, se mostrará el cuadro de diálogo Guardar como para cada uno de ellos.

En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, vaya hasta la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3. En el cuadro de texto Nombre de archivo, introduzca un nombre para el archivo.
4. Haga clic en Guardar para guardarlo.

### Para volver a la última versión guardada de un documento:

1. Seleccione Archivo > Descartar cambios.  
Aparecerá un cuadro de diálogo que le preguntará si desea descartar los cambios y volver a la última versión guardada.
2. Haga clic en Sí para volver a la última versión; haga clic en No para mantener los cambios.

NOTA

Si desea guardar un documento y, a continuación, salir de Dreamweaver, no podrá volver a la última versión de dicho documento al reiniciar Dreamweaver.

### Temas relacionados

- [“Creación de documentos nuevos” en la página 102](#)
- [“Cómo guardar un nuevo documento” en la página 105](#)

## Especificación HTML en lugar de CSS

De forma predeterminada, Dreamweaver utiliza etiquetas CSS para asignar propiedades de página. Si en su lugar desea utilizar etiquetas HTML, debe desactivar la opción Utilizar CSS en lugar de etiquetas HTML en la categoría General en el cuadro de diálogo Preferencias.

### Para especificar HTML en lugar de etiquetas CSS para las propiedades de página:

1. Seleccione Edición > Preferencias.  
Se mostrará el cuadro de diálogo Preferencias.
2. En la categoría General del cuadro de diálogo Propiedades de la página, desactive la casilla de verificación Utilizar CSS en lugar de etiquetas HTML.  
La casilla de verificación se encuentra en la categoría Opciones de edición del panel de preferencias generales.
3. Haga clic en Aceptar.

### Temas relacionados

- [“Configuración de propiedades de la página” en la página 384](#)

# Configuración de propiedades de la página

Los títulos de página, las imágenes y colores de fondo, así como los colores del texto y de los vínculos son propiedades básicas de todos los documentos Web. Puede establecer o cambiar las propiedades de página mediante el cuadro de diálogo Propiedades de la página.

## Para establecer las propiedades del documento:

1. Seleccione **Modificar > Propiedades de la página** o haga clic en el botón **Propiedades de la página** del inspector de propiedades de texto.  
Se abrirá el cuadro de diálogo **Propiedades de la página**.
2. Efectúe los cambios oportunos en las propiedades de la página.  
Para más información, haga clic en el botón **Ayuda** del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en **Aceptar**.

## Temas relacionados

- [“Configuración de propiedades de la página” en la página 384](#)
- [“Configuración de estilos de subrayado de vínculos CSS” en la página 392](#)
- [“Configuración de una imagen de fondo o un color de fondo de página” en la página 393](#)

## Cambio del título de un documento

El título de una página HTML ayuda a los visitantes del sitio a realizar un seguimiento de lo que ven mientras navegan, al tiempo que identifica la página en listas de historial y de marcadores. Si no asigna ningún título a una página, ésta aparecerá en la ventana del navegador y en las listas de marcadores y de historial como *Documento sin título*.

NOTA

Asignar un nombre de archivo al documento (al guardarlo) no equivale a asignar un título a la página.

Para encontrar todos los documentos sin título, utilice el comando **Sitio > Informes**. (Véase [“Comprobación del sitio” en la página 173](#).)

### Para cambiar el título de una página:

1. Con el documento abierto, siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Modificar > Propiedades de la página.
  - Seleccione Ver > Barra de herramientas > Documento (si es que no está ya seleccionado).
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en un área vacía del documento y luego elija Propiedades de la página.
2. En el cuadro de texto Título, introduzca el título de la página y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
3. Si está editando el título en el cuadro de diálogo Propiedades de la página, haga clic en Aceptar.

El título aparecerá en la barra de título de la ventana de documento (y en la barra de herramientas Documento, si ésta se encuentra visible). El nombre de archivo de la página y la carpeta en la que está guardado el archivo aparecen entre paréntesis junto al título en la barra de título. Un asterisco indica que el documento contiene cambios que no se han guardado aún.

### Temas relacionados

- [“Configuración de propiedades de la página” en la página 384](#)

## Configuración de estilos de subrayado de vínculos CSS

Si utiliza el cuadro de diálogo Propiedades de la página de CSS predeterminado, Dreamweaver facilita que pueda especificar el estilo de un vínculo CSS especial. Si utiliza las opciones de vínculos CSS, puede elegir no subrayar nunca los vínculos, subrayarlos sólo cuando el puntero pase por encima o desactivarlos cuando el puntero pase por encima.

### Para definir un estilo de vínculo CSS:

1. Seleccione Modificar > Propiedades de la página o seleccione Propiedades de la página en el menú contextual de la vista Diseño de la ventana de documento.
2. Seleccione la categoría Vínculos del cuadro de diálogo Propiedades de la página de CSS.
3. En el menú emergente Estilo subrayado, seleccione el estilo de vínculo que desearía utilizar como predeterminado en la página.
4. Haga clic en Aceptar.

Temas relacionados

- [“Configuración de propiedades de la página” en la página 384](#)
- [Capítulo 15, “Establecimiento de vínculos y navegación”, en la página 475](#)

## Configuración de una imagen de fondo o un color de fondo de página

Para definir una imagen o un color para el fondo de la página, utilice el cuadro de diálogo Propiedades de la página.

Si utiliza tanto una imagen como un color de fondo, el color aparecerá mientras se descarga la imagen y luego la imagen cubrirá el color. Si la imagen de fondo contiene píxeles transparentes, el color de fondo se verá a través de ellos.

### Para definir una imagen o un color de fondo:

1. Seleccione **Modificar > Propiedades de la página** o seleccione **Propiedades de la página** en el menú contextual de la vista **Diseño** de la ventana de documento.
2. Seleccione la categoría **Aspecto** del cuadro de diálogo **Propiedades de la página**.
3. Para establecer una imagen de fondo, haga clic en el botón **Examinar**, vaya hasta la imagen y selecciónela. Como alternativa, introduzca la ruta de acceso a la imagen de fondo en el cuadro **Imagen de fondo**.

Dreamweaver forma un mosaico con la imagen de fondo (la repite) si ésta no ocupa toda la ventana del navegador. (Para evitar que se forme un mosaico con la imagen de fondo, utilice hojas de estilo en cascada (CSS) para desactivar la formación de mosaicos con la imagen. Véase “Definición de propiedades de fondo de estilos CSS” en *Utilización de Dreamweaver*.)

4. Para definir un color de fondo, haga clic en el cuadro **Color de fondo** y seleccione un color del selector de color.

Temas relacionados:

- [“Configuración de propiedades de la página” en la página 384](#)

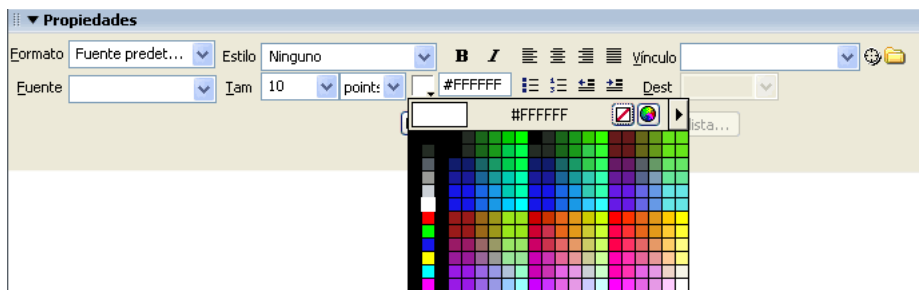
# Utilización de colores

En Dreamweaver, muchos de los cuadros de diálogo, así como el inspector de propiedades de muchos elementos de página, contienen un cuadro de color que abre un selector de color. Utilice el selector de color para elegir el color de un elemento de la página.

## Para seleccionar un color en Dreamweaver:

1. Haga clic en un cuadro de color en cualquier cuadro de diálogo o en el inspector de propiedades.

Aparecerá el selector de color.



2. Siga uno de estos procedimientos:

- Use el cuentagotas para seleccionar un color de la paleta. Todos los colores de las paletas Cubos de color (predeterminado) y Tono continuo son seguros para la Web; los de otras paletas no lo son. Para más información, consulte [“Colores seguros para la Web” en la página 387](#).
- Utilice el cuentagotas para seleccionar un color de cualquier punto de la pantalla, incluso fuera de las ventanas de Dreamweaver. Para seleccionar un color del escritorio o de otra aplicación, mantenga presionado el botón del ratón; de este modo el cuentagotas seguirá estando activado y se podrá seleccionar un color fuera de Dreamweaver. Si hace clic en el escritorio o en otra aplicación, Dreamweaver selecciona el color del lugar en el que ha hecho clic. Sin embargo, si pasa a otra aplicación, es posible que tenga que hacer clic en una ventana de Dreamweaver para seguir trabajando en Dreamweaver.

- Para ampliar la selección de color, utilice el menú emergente situado en la esquina superior derecha del selector de color. Puede seleccionar Cubos de color, Tono continuo, Sistema operativo Windows, Sistema operativo Mac, Escala de grises y Ajustar a valores seguros para la Web.

NOTA

Las paletas Cubos de color y Tono continuo son seguras para la Web, mientras que Sistema Windows, Sistema Mac y Escala de grises no lo son. Si utiliza una paleta que no es segura para la Web y, a continuación, elige Ajustar a Web Safe, Dreamweaver sustituirá el color seleccionado por el color seguro para la Web que más se le parece. Dicho de otro modo, es posible que no consiga el color deseado.



Para quitar el color actual sin elegir ningún otro color, haga clic en el botón Color predeterminado.



Para abrir el selector de color del sistema, haga clic en el botón Rueda de color. Para más información, consulte [“Colores seguros para la Web” en la página 387](#).

## Definición de colores predeterminados de texto

Defina colores predeterminados para el texto normal, vínculos, vínculos visitados y vínculos activos en el cuadro de diálogo Propiedades de la página o bien elija una combinación de colores preestablecida para definir los colores del fondo de la página y del texto. (Véase [“Utilización de colores” en la página 394](#).)

NOTA

El color del vínculo activo es el que adopta el vínculo cuando se hace clic en él. Es posible que algunos navegadores Web no utilicen el color especificado.

### Para definir los colores predeterminados del texto, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Modificar > Propiedades de la página y, a continuación, seleccione colores para las opciones Color del texto, Color de los vínculos, Vínculos visitados y Vínculos activos.
- Seleccione Comandos > Establecer combinación de colores y seleccione un color de fondo y una combinación de colores de texto y vínculos.

El cuadro de muestra da una idea de cuál será la apariencia de la combinación de colores en el navegador.

NOTA

Si define estos valores mediante el cuadro de diálogo Propiedades de la página, con las etiquetas CSS predeterminadas, el comando Establecer combinación de colores no afectará el aspecto de la página. Ello se debe a que las etiquetas CSS tienen prioridad sobre las etiquetas HTML.

Temas relacionados

- [“Configuración de propiedades de la página” en la página 384](#)

## Selección de elementos en la ventana de documento

Para seleccionar un elemento de la vista de Diseño de la ventana de documento, normalmente tendrá que hacer clic en él. Si un elemento es invisible, tendrá que convertirlo en visible para poder seleccionarlo. Para más información sobre los elementos invisibles, consulte [“Visualización y ocultación de elementos invisibles” en la página 397](#).

### Para seleccionar elementos, utilice estas técnicas:

- Para seleccionar un elemento visible de la ventana de documento, haga clic en el elemento o arrastre el puntero hasta el elemento.
- Para seleccionar un elemento invisible, seleccione **Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles** (si no está seleccionado) y haga clic en el marcador del elemento en la ventana de documento.

Algunos objetos aparecen en un lugar de la página distinto a aquél en el que se ha insertado el código. Por ejemplo, una capa puede situarse en cualquier lugar de la página, pero el código que define la capa se encuentra en un lugar fijo. Cuando los elementos invisibles se encuentran visibles, Dreamweaver muestra marcadores en la ventana de documento para indicar la posición del código correspondiente a los elementos invisibles. Al seleccionar un marcador, se selecciona el elemento completo; por ejemplo, al seleccionar el marcador de una capa se selecciona la capa completa. (Véase [“Visualización y ocultación de elementos invisibles” en la página 397](#).)

- Para seleccionar una etiqueta completa (incluido su contenido, si lo hay), haga clic en una etiqueta del selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento. (El selector de etiquetas aparece tanto en la vista Diseño como en la vista Código.) El selector de etiquetas siempre muestra las etiquetas que rodean a la selección actual o al punto de inserción. La etiqueta situada más a la izquierda es la etiqueta más externa que contiene la selección actual o el punto de inserción. La siguiente etiqueta está contenida en la etiqueta más externa, y así sucesivamente; la etiqueta situada más a la derecha es la etiqueta más interna que contiene la selección actual o el punto de inserción. En el siguiente ejemplo, el punto de inserción se sitúa en una etiqueta de párrafo, `<p>`. Para seleccionar la tabla que contiene el párrafo que desea seleccionar, seleccione la etiqueta `<table>` situada a la izquierda de la etiqueta `<p>`.

```
<body> <table> <tr> <td> <table> <tr> <td> <p>
```



**Para ver el código HTML asociado al texto u objeto seleccionado, siga uno de estos procedimientos:**

- En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Mostrar vista de código.
- Seleccione Ver > Código.
- En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Mostrar vistas de código y diseño.
- Seleccione Ver > Código y diseño.
- Seleccione Ventana> Inspector de código.

Para más información sobre la vista Código, consulte [“Visualización del código” en la página 601](#).

Cuando seleccione un elemento en el editor de código (la vista Código o el inspector de código), normalmente también se seleccionará en la ventana de documento. Es posible que tenga que sincronizar las dos vistas antes de que aparezca la selección; véase [“Visualización del código” en la página 601](#).

## Visualización y ocultación de elementos invisibles

Algunos códigos HTML no tienen representación visible en los navegadores. Por ejemplo, las etiquetas `comment` no aparecen en los navegadores. No obstante, mientras crea una página, puede resultar útil poder seleccionar este tipo de elementos invisibles, editarlos, moverlos o borrarlos.

Dreamweaver permite especificar si debe mostrar iconos que marquen la ubicación de los elementos invisibles en la vista Diseño de la ventana de documento. Para indicar los marcadores de elementos que deben aparecer cuando seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles, puede establecer las opciones en las preferencias de Elementos invisibles. Por ejemplo, puede especificar que sean visibles los anclajes con nombre, pero no los saltos de línea.

Puede crear determinados elementos invisibles (como comentarios y anclajes con nombre) utilizando los botones de la categoría Común de la barra Insertar (véase [“Utilización de la barra Insertar” en la página 59](#)). Después podrá modificar estos elementos utilizando el inspector de propiedades.

**Para mostrar u ocultar iconos de marcadores para elementos invisibles:**

- Seleccione Ver> Ayudas visuales > Elementos invisibles.

NOTA

Al mostrar elementos invisibles, el diseño de la página puede cambiar ligeramente, ya que se desplazarán otros elementos unos pocos píxeles; de manera que, para lograr un diseño preciso, oculte los elementos invisibles.

### Para cambiar las preferencias de Elementos invisibles:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y haga clic en Elementos invisibles.
2. Seleccione los elementos que deberán ser visibles.  
Una marca de verificación junto al nombre del elemento en el cuadro de diálogo indica que ese elemento se encontrará visible cuando seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.  
Si desea obtener una explicación de cada preferencia para los Elementos invisibles, consulte “[Visualización y ocultación de elementos invisibles](#)” en *Utilización de Dreamweaver*.
3. Haga clic en Aceptar.

## Utilización de Acercar y Alejar

La herramienta Zoom de Dreamweaver le permite acercar y alejar un documento para que pueda comprobar la precisión de los píxeles de los gráficos, seleccionar elementos pequeños con mayor facilidad, diseñar páginas con texto pequeño, diseñar páginas grandes, etc.

NOTA

Las herramientas de zoom sólo están disponibles en la vista Diseño.

### Para acercar una página:

1. Seleccione la herramienta Zoom (icono de la lupa) en la esquina inferior derecha de la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el punto de la página que desea ampliar hasta que haya alcanzado la ampliación deseada.
  - Arrastre un cuadro sobre el área de la página que desea acercar y suelte el botón del ratón.
  - Seleccione un nivel de ampliación predefinido del menú emergente Zoom.
  - Introduzca un nivel de ampliación en el cuadro de texto Zoom.

SUGERENCIA

También puede utilizar el zoom sin necesidad de recurrir a la herramienta Zoom: presione Control+= (Windows) o Comando+= (Macintosh).

### Para alejar:

1. Seleccione la herramienta Zoom.
2. Presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en la página.

**SUGERENCIA**

También puede alejar el zoom sin necesidad de recurrir a la herramienta Zoom: presione Control+- (Windows) o Comando+- (Macintosh).

### Para editar una página después de utilizar la herramienta Zoom:

- Seleccione la herramienta Puntero (icono del puntero) en la esquina inferior derecha de la ventana de documento y haga clic dentro de la página.

### Para desplazar horizontalmente una página después de utilizar la herramienta Zoom:

1. Seleccione la herramienta Mano (icono de la mano) en la esquina inferior derecha de la ventana de documento.
2. Arrastre la página.

### Para llenar la ventana de documento con una selección:

1. Seleccione un elemento de la página.
2. Seleccione Ver > Ajustar selección.

### Para llenar la ventana de documento con una página completa:

- Seleccione Ver > Ajustar todo.

### Para llenar la ventana de documento con el ancho completo de una página:

- Seleccione Ver > Ajustar ancho.

### Temas relacionados

- [“Barra de estado” en la página 48](#)

# Utilización del panel Historial

El panel Historial realiza un seguimiento de todos los pasos de trabajo en Dreamweaver. Puede utilizar el panel Historial para deshacer varios pasos a la vez.

Si desea deshacer la última operación realizada en un documento, seleccione Edición > deshacer, como en cualquier otra aplicación. (El nombre del comando deshacer cambiará en el menú Edición para reflejar la última operación realizada.)

El panel Historial también permite volver a reproducir pasos ya realizados y automatizar tareas mediante la creación de nuevos comandos. Para más información, consulte [“Automatización de tareas” en la página 401](#).

## Para abrir el panel Historial:

- Seleccione Ventana > Historial.

## Para deshacer el último paso:

- Arrastre el control deslizante del panel Historial hasta el paso superior en la lista. Esta operación tiene el mismo efecto que elegir Edición > deshacer.  
El paso deshecho adopta el color gris.

## Para deshacer varias pasos al mismo tiempo, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre el control deslizante para señalar cualquier paso.
- Haga clic a la izquierda de un paso de la ruta del control deslizante; el control deslizante se desplazará automáticamente hasta dicho paso y deshará pasos conforme se desplace.

NOTA

Para desplazarse automáticamente a un determinado paso, deberá hacer clic a la izquierda del paso; si hace clic en el paso mismo, se seleccionará el paso. Seleccionar un paso no es lo mismo que volver a ese paso en el historial de deshacer.

Como ocurre al deshacer un solo paso, si deshace una serie de pasos y, a continuación, realiza una nueva operación en el documento, no podrá rehacer los pasos deshechos, pues habrán desaparecido del panel Historial.

### Para definir el número de pasos que el panel Historial mantiene y muestra:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione General en la lista Categoría de la izquierda.
3. Introduzca un número para Número máximo de pasos de historial.

El valor predeterminado suele ser válido para la mayoría de las necesidades de los usuarios. Cuanto mayor sea el número, más memoria necesitará el panel Historial. Esto puede afectar al rendimiento y reducir considerablemente la velocidad de funcionamiento del equipo. Cuando el panel Historial alcanza el número máximo de pasos, los pasos más antiguos se borran.

NOTA

No se puede modificar el orden de los pasos en el panel Historial. El panel Historial no es un conjunto arbitrario de comandos, sino una forma de ver los pasos en el orden en que se han dado.

### Para borrar la lista de historial para el documento actual:

- En el menú contextual del panel Historial, seleccione Borrar historial.  
Este comando también borra toda la información de deshacer del documento actual. Después de elegir Borrar historial, no podrá deshacer los pasos borrados. (La opción Borrar historial no deshace los pasos dados, sino que simplemente quita el registro de esos pasos de la memoria de Dreamweaver.)

### Temas relacionados

- [“Panel Historial” en la página 386](#)

## Automatización de tareas

Al crear documentos, es posible que desee realizar la misma tarea muchas veces.

Para repetir una serie de pasos una o dos veces, reproduzcalos directamente desde el panel Historial, que graba los pasos conforme trabaja en un documento. (Para información básica sobre el panel Historial, véase [“Panel Historial” en la página 386](#).) Para automatizar una tarea que realiza a menudo, puede crear un nuevo comando que lleve a cabo esa tarea de manera automática.

Algunos movimientos del ratón, como hacer clic o arrastrar para seleccionar algún elemento de la ventana de documento, no se pueden reproducir ni guardar como parte de comandos guardados. Al realizar un movimiento de ese tipo, aparece una línea negra en el panel Historial (si bien esa línea no es visible hasta que realice otra acción). Para evitar movimientos que no pueden reproducirse, utilice las teclas de flecha en lugar del ratón para mover el punto de inserción dentro de la ventana de documento. Para realizar o ampliar una selección, mantenga presionada la tecla Mayús mientras presiona una tecla de flecha.

**SUGERENCIA**

Si aparece una línea negra que indica un movimiento del ratón mientras está realizando una tarea y desea repetirla más tarde, puede deshacer este paso e intentarlo de otra forma, quizá mediante la utilización de las teclas de flecha.

Hay otros pasos que tampoco pueden repetirse, como arrastrar un elemento a otro lugar de la página. Al dar un paso de ese tipo, aparece un icono de comando de menú con una pequeña X roja en el panel Historial.

### Temas relacionados

- [“Aplicación de pasos a otro objeto” en la página 404](#)
- [“Aplicación de pasos a varios objetos” en la página 404](#)
- [“Cómo copiar y pegar pasos entre documentos” en la página 405](#)
- [“Creación de comandos nuevos a partir del historial” en la página 406](#)
- [“Grabación de comandos” en la página 407](#)

## Repetición de pasos

Puede utilizar el panel Historial para repetir el último paso que ha realizado, repetir una serie de pasos consecutivos o repetir una serie de pasos no consecutivos. (Para información básica sobre el panel Historial, véase [“Panel Historial” en la página 386](#).)

### Para repetir un paso, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Edición > Rehacer.  
El nombre de este comando cambia en el menú Edición para reflejar el último paso que ha dado. Por ejemplo, si ha escrito texto, el nombre del comando será Repetir Escritura.
- En el panel Historial, seleccione el paso y haga clic en el botón Reproducir.  
El paso se reproducirá y aparecerá una copia suya en el panel Historial.

### Para repetir una serie de pasos adyacentes:

1. Seleccione los pasos en el panel Historial siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Arrastre desde un paso hasta otro. (No arrastre el dispositivo deslizante, sino tan sólo desde la etiqueta de texto de un paso hasta la etiqueta de texto de otro paso.)
  - Seleccione el primer paso y luego haga clic en el último paso mientras mantiene presionada la tecla Mayús, o bien seleccione el último paso y luego haga clic en el primer paso mientras mantiene presionada la tecla Mayús.

Los pasos reproducidos son los pasos que se han seleccionado (resaltado) y no necesariamente el paso que señala el control deslizante.

NOTA

Aunque puede seleccionar una serie de pasos que incluyan una línea negra que indica el movimiento del ratón, dicho movimiento del ratón se omitirá cuando se reproduzcan los pasos.

2. Haga clic en Reproducir.

Los pasos se reproducirán en orden y aparecerá un nuevo paso, Reproducir pasos, en el panel Historial.

### Para repetir pasos no adyacentes:

1. Seleccione un paso y, a continuación, haga clic en otros pasos mientras presiona la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh).

También puede hacer clic mientras mantiene presionada la tecla Control o Comando para desactivar un paso seleccionado.

2. Haga clic en Reproducir.

Los pasos seleccionados se reproducirán en orden y aparecerá un nuevo paso en el panel Historial con la etiqueta Reproducir pasos.

### Temas relacionados

- [“Aplicación de pasos a varios objetos” en la página 404](#)

## Aplicación de pasos a otro objeto

Puede aplicar una serie de pasos del panel Historial a cualquier objeto de la ventana de documento.

### Para aplicar los pasos del panel Historial a un objeto nuevo:

1. Seleccione el objeto.
2. Seleccione los pasos pertinentes en el panel Historial y, a continuación, haga clic en Reproducir.

## Aplicación de pasos a varios objetos

Si selecciona varios objetos en un documento y, a continuación, les aplica pasos desde el panel Historial, los objetos se considerarán como una única selección a la que Dreamweaver intentará aplicar los pasos.

Por ejemplo, no puede seleccionar cinco imágenes y aplicar el mismo cambio de tamaño a cada una de ellas a la vez; el cambio de tamaño es una operación que debe aplicarse a cada imagen individual y no a una combinación colectiva de imágenes.

Para aplicar una serie de pasos a cada objeto de un conjunto de objetos, compruebe que el último paso de la serie selecciona el siguiente objeto del conjunto. El siguiente procedimiento demuestra este principio en un escenario concreto: establecer el espaciado vertical y horizontal de una serie de imágenes.

### Para establecer el espaciado vertical y horizontal de una serie de imágenes:

1. Comience con un documento en el que cada línea contenga una pequeña imagen (por ejemplo, una viñeta gráfica o un icono) seguida de texto. El objetivo es separar las imágenes del texto y de otras imágenes situadas por encima y por debajo de ellas.

■ Locations

■ Special Offers

■ Customer Service

2. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), si aún no está abierto.
3. Seleccione la primera imagen.
4. En el inspector de propiedades, introduzca números en los cuadros de texto Espacio V y Espacio H para definir el espaciado de la imagen.
5. Haga clic de nuevo en la imagen para activar la ventana de documento sin tener que mover el punto de inserción.

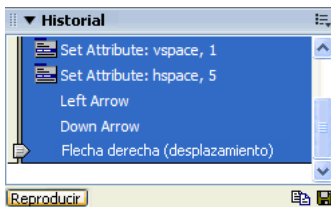


6. Presione la tecla Flecha izquierda para mover el punto de inserción a la izquierda de la imagen. A continuación, presione la tecla Flecha abajo para mover el punto de inserción una línea hacia abajo, dejándolo justo a la izquierda de la segunda imagen de la serie. Seguidamente, presione Mayús+Flecha derecha para seleccionar esa segunda imagen.

**NOTA**

No seleccione la imagen haciendo clic en ella. De lo contrario, no podrá reproducir todos los pasos.

7. Seleccione en el panel Historial los pasos correspondientes al cambio de espaciado de la imagen y la selección de la imagen siguiente. Haga clic en el botón Reproducir para reproducir esos pasos.



El espaciado de la imagen actual cambiará y se seleccionará la imagen siguiente.

■ **Locations**

■ **Special Offers**

■ **Customer Service**

8. Siga haciendo clic en Reproducir hasta que haya establecido correctamente el espaciado de todas las imágenes.

Para aplicar pasos a un objeto de otro documento, utilice el botón Copiar pasos.

## Cómo copiar y pegar pasos entre documentos

Todos los documentos abiertos tienen su propio historial de pasos. Puede copiar los pasos de un documento y pegarlos en otro.

Al cerrar un documento se borra su historial. Si sabe que va a querer utilizar los pasos de un documento después de cerrarlo, cópielos con Copiar pasos (o guárdelos como un comando; véase [“Creación de comandos nuevos a partir del historial”](#) en la [página 406](#)) antes de cerrar el documento.

### Para reutilizar los pasos de un documento en otro:

1. Comience desde el documento que contiene los pasos que desea reutilizar.
2. Seleccione los pasos del panel Historial.
3. Haga clic en el botón Copiar pasos del panel Historial para copiar dichos pasos.



NOTA

Copiar pasos (un botón del panel Historial) es diferente a Copiar (en el menú Edición). No puede utilizar Edición > Copiar para copiar pasos, aunque utilice Edición > Pegar para pegarlos.

Hay que tener cuidado al copiar pasos que incluyan los comandos Copiar o Pegar.

- No utilice Copiar pasos si uno de los pasos es un comando Copiar, ya que es posible que no pueda pegar dichos pasos de la manera deseada.
  - Si entre los pasos figura un comando Pegar, no podrá pegar dichos pasos a no ser que los pasos también incluyan un comando Copiar antes del comando Pegar.
4. Abra el otro documento.
  5. Coloque el punto de inserción donde desee o seleccione un objeto para aplicarle los pasos.
  6. Seleccione Edición > Pegar para pegar los pasos.

Los pasos se reproducirán a medida que se peguen en el panel Historial del documento. El panel Historial los muestra como un solo paso, denominado Pegar pasos.

Si ha pegado pasos en un editor de texto o en la vista Código o el inspector de código, aparecerán como código JavaScript. Esta opción puede resultar útil para aprender a escribir scripts. Para más información sobre el uso de JavaScript en Dreamweaver, consulte [“Escritura y edición de código” en la página 631](#).

## Creación de comandos nuevos a partir del historial

Puede guardar un conjunto de pasos de historial como un comando con nombre y acceder a él desde el menú Comandos.

Cree y guarde un comando si es posible que vaya a utilizar un conjunto determinado de pasos en el futuro, especialmente si desea usar esos pasos la próxima vez que inicie Dreamweaver. Los comandos guardados se conservan de manera permanente (a menos que los borre), mientras que los comandos grabados (véase ) se eliminan al salir de Dreamweaver y las secuencias copiadas de los pasos se eliminan al copiar otro objeto.

Puede editar los nombres de comandos que ha colocado en el menú Comandos y borrarlos del menú Comandos. Es más complicado editar y borrar comandos incorporados en el menú Comandos (es decir, comandos que usted no ha añadido explícitamente).

### Para crear un comando:

1. Seleccione un paso o un conjunto de pasos en el panel Historial.
2. Haga clic en el botón Guardar como comando o seleccione Guardar como comando en el menú contextual del panel Historial.
3. Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar.

El comando aparecerá en el menú Comandos.

NOTA

El comando se guardará como archivo JavaScript (o, en ocasiones, como un archivo HTML) en la carpeta Dreamweaver/Configuration/Commands. Si utiliza Dreamweaver en un sistema operativo multiusuario, el archivo se guardará en la carpeta Commands específica del usuario.

### Para utilizar un comando guardado:

1. Seleccione un objeto al que aplicar el comando o coloque el punto de inserción donde desee.
2. Seleccione el comando en el menú Comandos.

### Para editar los nombres de comandos del menú Comandos.

1. Seleccione Comandos > Editar lista de comandos.
2. Seleccione un comando para cambiar su nombre e introduzca un nombre nuevo.
3. Haga clic en Cerrar.

### Para eliminar un nombre del menú Comandos:

1. Seleccione Comandos > Editar lista de comandos.
2. Seleccione un comando.
3. Haga clic en Eliminar y, seguidamente, en Cerrar.

## Grabación de comandos

Puede grabar un comando temporal para usarlo a corto plazo. Dreamweaver sólo conserva un comando grabado simultáneamente. En cuanto comience a grabar otro, se perderá el antiguo.

Para guardar un comando sin perder otro grabado, guárdelo desde el panel Historial. Para más información sobre las diferencias de uso de los comandos grabados y los pasos de reproducción en el panel Historial, consulte [“Utilización del panel Historial” en la página 400](#).

### Para grabar temporalmente una serie de pasos usados con frecuencia:

1. Seleccione Comandos > Iniciar grabación o presione Control+Mayús+X (Windows) o Comando+Mayús+X (Macintosh).

El puntero cambiará para indicar que se está grabando un comando.

2. Cuando termine de grabar, seleccione Comandos > Detener grabación o presione Control+Mayús+X (Windows) o Comando+Mayús+X (Macintosh).

### Para reproducir un comando grabado:

- Seleccione Comandos > Reproducir comando grabado o presione Control+Mayús+R (Windows) o Comando+Mayús+R (Macintosh).

### Para guardar un comando grabado:

1. Seleccione Comandos > Reproducir comando grabado para volver a ejecutar el comando.  
En la lista de pasos del panel Historial aparecerá un paso llamado Ejecutar comando.
2. Seleccione el paso Ejecutar comando y haga clic en el botón Guardar como comando.
3. Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar.  
El comando aparecerá en el menú Comandos.

## Utilización de comportamientos de JavaScript para detectar navegadores y plug-ins

Puede utilizar comportamientos para determinar qué navegador utilizan los visitantes y si tienen un determinado plug-in instalado. Para más información sobre comportamientos, consulte [Capítulo 18, “Utilización de comportamientos JavaScript”, en la página 559](#).

**Comprobar navegador** Envía a los visitantes a distintas páginas, según la marca y versión de su navegador (véase [“Comprobar navegador” en la página 568](#)). Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si su navegador es Netscape Navigator 4.0 o una versión posterior, que vayan a otra página si utilizan Microsoft Internet Explorer 4.0 o una versión posterior o que permanezcan en la página actual si su navegador es de algún otro tipo.

**Comprobar plug-in** Remite a los visitantes a distintas páginas, dependiendo de si tienen instalado el plug-in especificado (véase [“Comprobar plug-in” en la página 570](#)). Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si tienen Macromedia Shockwave y a otra distinta si no lo tienen.

# Vista previa y comprobación de páginas en los navegadores

Siempre que lo desee, puede obtener la vista previa de un documento en el navegador; no es necesario guardar el documento primero ni cargarlo en un servidor Web.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- “Vista previa en un navegador” en la página 409
- “Configuración de preferencias de obtención de vista previa” en la página 410
- “Obtención de la vista previa del contenido activo en Internet Explorer (Windows)” en la página 412

## Vista previa en un navegador

Puede utilizar Dreamweaver para obtener la vista previa del documento en un navegador y poder realizar comprobaciones.

### Para obtener una vista previa del documento y comprobarlo en un navegador:

1. Siga uno de estos procedimientos para obtener una vista previa de la página:
  - Seleccione Archivo > Vista previa en el navegador y elija uno de los navegadores que aparecen en la lista.

NOTA

Si aún no ha seleccionado un navegador, seleccione Edición > Preferencias o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, seleccione la categoría Vista previa en el navegador a la izquierda para seleccionar un navegador.

- Presione F12 (Windows) o las teclas Opción+F12 (Macintosh) para mostrar el documento actual en el navegador principal.
- Presione Control+F12 (Windows) o Comando+F12 (Macintosh) para mostrar el documento actual en el navegador secundario.

2. Haga clic en los vínculos y el contenido de prueba de la página.

En la mayoría de los casos, podrá activar todas las funciones relacionadas con el navegador, como los comportamientos JavaScript, los vínculos absolutos y relativos al documento, los controles ActiveX y los plug-ins de Netscape Navigator, siempre que haya instalado los plug-ins o los controles ActiveX necesarios en los navegadores.

Si utiliza Internet Explorer en un equipo con Windows XP y Service Pack 2 instalado, es posible que el navegador muestre un mensaje para informar sobre la restricción de visualización del contenido activo. Para solucionar este problema puede incluir código Mark of the Web en el archivo. Para más información, consulte [“Obtención de la vista previa del contenido activo en Internet Explorer \(Windows\)” en la página 412](#).

NOTA

El contenido vinculado a rutas relativas a la raíz del sitio no aparece cuando se realiza una vista previa de documentos en un navegador local, a menos que especifique un servidor de prueba o seleccione la opción Vista previa utilizando el archivo temporal en Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador. Esto es así porque los navegadores no reconocen la raíz de los sitios.

SUGERENCIA

Para obtener una vista previa del contenido vinculado con las rutas relativas a la raíz, coloque el archivo en el servidor remoto y, a continuación, seleccione Archivo > Vista previa en el navegador (véase [“Rutas relativas a la raíz del sitio” en la página 479](#)).

3. Cierre la página del navegador al finalizar la prueba.

## Configuración de preferencias de obtención de vista previa

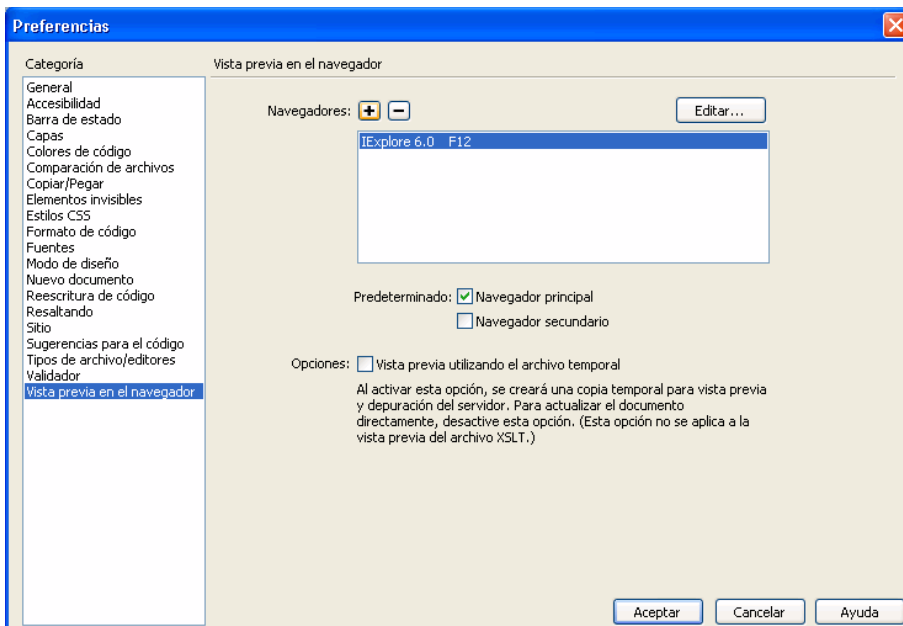
Puede definir hasta 20 navegadores para realizar vistas previas. Es recomendable obtener una vista previa en los siguientes navegadores: Internet Explorer 6.0, Netscape Navigator 7.0 y el navegador exclusivo para Macintosh denominado Safari. Además de estos navegadores gráficos más conocidos, puede probar las páginas con navegadores de sólo texto, como Lynx.

## Para definir o cambiar las preferencias de los navegadores principal y secundario:

1. Siga uno de estos procedimientos para abrir las opciones de Vista previa en el navegador:

- Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, seleccione Vista previa en el navegador en la lista de categorías de la izquierda.
- Seleccione Archivo > Vista previa en el navegador > Editar lista de navegadores.

Aparecerá el cuadro de diálogo Preferencias con las opciones de Vista previa en el navegador.



2. Realice los cambios necesarios.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

## Obtención de la vista previa del contenido activo en Internet Explorer (Windows)

Si obtiene la vista previa de un documento con contenido activo en Internet Explorer después de haber instalado una actualización de Service Pack 2 en Windows XP, es posible que el navegador no muestre el documento correctamente. El navegador mostrará un mensaje para informar sobre las restricciones de contenido activo del documento. Para solucionar este problema puede insertar código Mark of the Web en el documento.

Internet Explorer bloquea el contenido activo y el lenguaje que intenta ejecutarse en el equipo local. Dado que los atacantes intentan aprovechar el equipo local, Microsoft ha aumentado las restricciones relativas a qué se puede ejecutar en esta zona de forma predeterminada. El código Mark of the Web ordena al navegador la ejecución del contenido activo en otra zona, en este caso, en Internet.

### Para obtener la vista previa del contenido activo en Internet Explorer con Windows XP SP2:

- Con el documento abierto en Dreamweaver, seleccione Comandos > Insertar Mark of the Web.

Dreamweaver insertará la siguiente línea en el código:

```
<!-- saved from url=(0014)about:internet -->
```

Esta línea ordena al navegador que evite el equipo local y que ejecute el contenido activo en Internet.

También es posible quitar el código Mark of the Web antes de publicar un archivo.

### Para quitar el código Mark of the Web:

1. En Dreamweaver, abra el documento que contiene el código Mark of the Web.
2. Seleccione Comandos > Quitar Mark of the Web.

Para más información, consulte la nota técnica 19578 del sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/go/19578](http://www.macromedia.com/go/19578).



# Configuración de las preferencias de tiempo de descarga y tamaño

Dreamweaver calcula el tamaño basándose en todo el contenido de la página, incluidos los objetos vinculados, como las imágenes y los plug-ins. Dreamweaver realiza una estimación del tiempo de descarga en base a la velocidad de conexión introducida en las preferencias de barra de estado. El tiempo de descarga real dependerá de las condiciones generales de Internet.

SUGERENCIA

La regla de los ocho segundos es una buena norma para controlar el tiempo de descarga de una página Web concreta: la mayoría de los usuarios no esperarán más de ocho segundos a que la página se cargue.

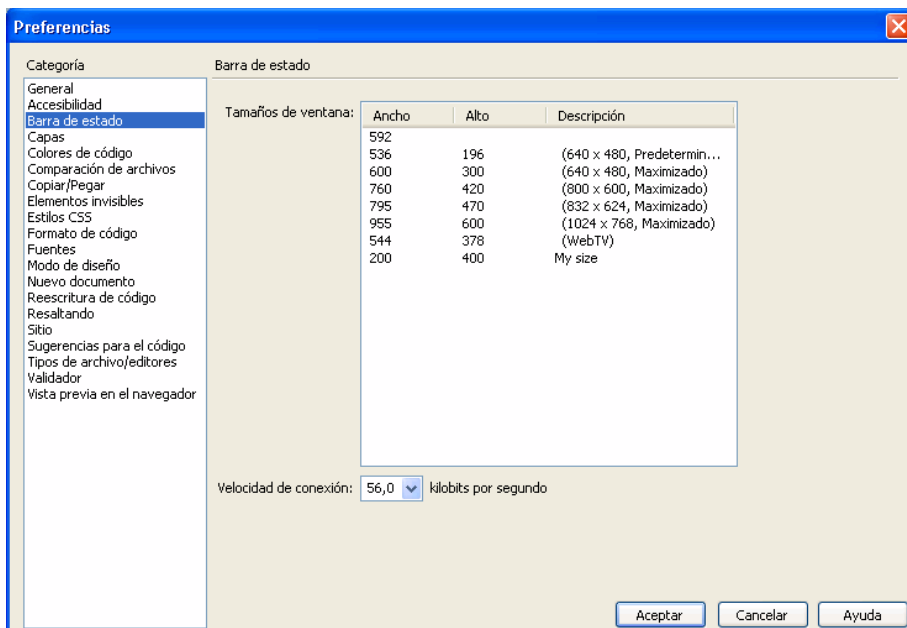
## Para establecer las preferencias de tiempo y tamaño de descarga:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).

Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.

2. Seleccione Barra de estado en la lista Categoría de la izquierda.

Aparecerán las opciones de preferencias de Barra de estado.



3. Seleccione una velocidad de conexión para calcular el tiempo de descarga.

La velocidad media de conexión en Estados Unidos es 28,8. Si el diseño se realiza para una intranet, puede seleccionar 1.500 (velocidad T1).

Para más información sobre las preferencias de la barra de estado, consulte [“Configuración de las preferencias de la barra de estado” en la página 57](#).

4. Haga clic en Aceptar.

Macromedia Dreamweaver 8 ofrece varias formas de añadir texto y aplicarle formato en un documento. Puede insertar texto, establecer el tipo, tamaño y color de fuente y los atributos de alineación, así como crear y aplicar sus propios estilos personalizados mediante el uso de CSS (hojas de estilos en cascada).

Este capítulo trata los siguientes temas:

|  |     |
|--|-----|
| Aplicación de formato a texto en Dreamweaver .....                             | 415 |
| Inserción de texto .....   | 428 |
| Aplicación de formato a párrafos y a la estructura de la página .....          | 432 |
| Aplicación de formato al texto .....   | 436 |
| Utilización de hojas de estilos en cascada para aplicar formato al texto ..... | 444 |
| Comprobación de la ortografía .....  | 456 |
| Cómo buscar y reemplazar texto .....   | 457 |

## Aplicación de formato a texto en Dreamweaver

Dreamweaver ofrece varios comandos y herramientas que permiten aplicar formato a texto mediante CSS o HTML.

Esta sección contiene los siguientes temas:

- “Inserción de texto” en la página 416
- “Aplicación de formato al texto” en la página 416
- “Aspectos básicos de las hojas de estilos en cascada” en la página 418
- “Reglas CSS en conflicto” en la página 420
- “Propiedades de CSS en forma abreviada” en la página 420
- “Inspector de propiedades y aplicación de formato a texto” en la página 422
- “Acerca del panel Estilos CSS” en la página 424

## Inserción de texto

Dreamweaver permite añadir texto a páginas Web escribiendo el texto directamente en una página, copiando y pegando texto de otro documento o arrastrando texto de otra aplicación. Entre los tipos de documentos que los profesionales de la Web reciben con contenido de texto que debe incorporarse en las páginas Web, se incluyen los archivos de texto ASCII, los archivos en formato de texto enriquecido y los documentos de Microsoft Office. Dreamweaver permite extraer texto de cualquiera de estos tipos de documentos e incorporarlo a una página Web.

### Temas relacionados

- [“Inserción de texto” en la página 428](#)
- [“Adición de texto a un documento” en la página 428](#)
- [“Importación de documentos de datos de tabla” en la página 429](#)
- [“Importación de documentos de Microsoft Office \(sólo Windows\)” en la página 430](#)

## Aplicación de formato al texto

La aplicación de formato a texto en Dreamweaver es similar a la utilización de un programa estándar de tratamiento de texto. Puede establecer estilos de formato predeterminados (Párrafo, Encabezado 1, Encabezado 2, etc.) para un bloque de texto, cambiar la fuente, el tamaño, el color y la alineación del texto seleccionado o aplicar estilos de texto, como negrita, cursiva, monoespacio y subrayado.

De forma predeterminada, Dreamweaver aplica formato a texto mediante hojas de estilos en cascada (CSS). Los estilos CSS ofrecen a los diseñadores y desarrolladores Web un mayor control sobre el diseño de la página Web, a la vez que les permite utilizar funciones mejoradas que optimizan la accesibilidad y reducen el tamaño de archivo. Puesto que el formato y la alineación se aplican mediante los comandos de formato de Dreamweaver, las reglas CSS están incrustadas en el documento actual. Esto le permite reutilizar fácilmente los estilos existentes, así como asignar nombre a los estilos que cree. CSS se está convirtiendo en el método preferido para aplicar formato a texto y presentar páginas Web.

Si lo prefiere, puede optar por utilizar etiquetas de formato HTML para aplicar formato y alinear el texto de las páginas Web. Si necesita utilizar etiquetas HTML en lugar de CSS, debe cambiar las preferencias de formato de texto predeterminadas de Dreamweaver. (Para más información, consulte [“Especificación HTML en lugar de CSS” en la página 390.](#))

La utilización de CSS es una forma de controlar el estilo de una página Web sin implicaciones para su estructura. Al separar los elementos visuales de diseño (fuentes, colores, márgenes, etc.) de la estructura lógica de una página Web, CSS permite a los diseñadores Web tener un control visual y tipográfico de la página Web sin que ello repercuta negativamente en la integridad del contenido. Además, al definir el diseño tipográfico y el diseño de la página a partir de un solo bloque de código, sin tener que recurrir a mapas de imagen, etiquetas font, tablas y GIF espaciadores, se pueden llevar a cabo descargas más rápidamente, mejorar el mantenimiento del sitio Web y establecer un punto central desde el que se pueden controlar los atributos de diseño de varias páginas Web.

Los estilos CSS definen el formato del texto de una determinada clase o redefinen el formato de una etiqueta HTML específica (como h1, h2, p o li).

Puede almacenar los estilos CSS que cree directamente en el documento (la configuración predeterminada al aplicar formato al texto empleando el inspector de propiedades) o, si desea tener mayor control y flexibilidad, en una hoja de estilos externa. Si adjunta una hoja de estilos externa a varias páginas Web, todas las páginas reflejarán automáticamente los cambios realizados en la hoja. Para acceder a todas las reglas de estilos CSS de una página, utilice el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS).

Para más información sobre la utilización del inspector de propiedades de texto para aplicar HTML o CSS, consulte [Configuración de opciones de propiedades de texto](#). Para más información sobre cómo utilizar el panel CSS para aplicar CSS, consulte [Utilización del panel Estilos CSS](#).

NOTA

Puede combinar formato CSS y HTML 3.2 en la misma página. La aplicación de formato se realiza de forma jerárquica: el formato HTML 3.2 tiene prioridad sobre el formato aplicado mediante hojas de estilo CSS externas y el estilo CSS incrustado en un documento tiene prioridad sobre el estilo CSS externo. Para más información, consulte [“Utilización de hojas de estilos en cascada para aplicar formato al texto” en la página 444](#).

### Temas relacionados

- [“Inserción de texto” en la página 428](#)
- [“Aplicación de formato al texto” en la página 436](#)

## Aspectos básicos de las hojas de estilos en cascada

Las hojas de estilos en cascada (CSS) son un conjunto de reglas de formato que controlan el aspecto del contenido de una página Web. Cuando se utilizan estilos CSS para dar formato a una página, el contenido se separa de la presentación. El contenido de la página (el código HTML) reside en el propio archivo HTML, mientras que las reglas CSS que definen la presentación del código residen en otro archivo (una hoja de estilos externa) o en otra parte del documento HTML (normalmente, en la sección head). Los estilos CSS aportan gran flexibilidad y control sobre el aspecto exacto que se busca en una página, desde la colocación precisa de elementos hasta el diseño de fuentes y estilos concretos.

Los estilos CSS permiten controlar muchas propiedades que el código HTML no es capaz de controlar. Por ejemplo, puede especificar distintos tamaños y unidades de fuente (píxeles, puntos, etc.) para el texto seleccionado. Si utiliza CSS para definir el tamaño de fuente en píxeles, también conseguirá un tratamiento más coherente del diseño y el aspecto de la página en múltiples navegadores.

Además del formato del texto, puede utilizar CSS para controlar el formato y la posición de elementos de nivel de bloque (block-level) de una página Web. Por ejemplo, puede ajustar márgenes y bordes para elementos de nivel de bloque, texto flotante sobre texto fijo, etc.

Una regla de formato CSS consta de dos partes: el selector y la declaración. El selector es un término (por ejemplo `p`, `H1`, un nombre de clase o un identificador) que identifica el elemento con formato; la declaración define cuáles son los elementos de estilo. En el siguiente ejemplo, `H1` es el selector y todo lo que queda entre las llaves (`{ }`) es la declaración:

```
H1 {  
    font-size: 16 pixels;  
    font-family: Helvetica;  
    font-weight:bold;  
}
```

La declaración, a su vez, consta de dos partes: la propiedad (por ejemplo, `font-family`) y el valor (por ejemplo, `Helvetica`). En la regla CSS anterior, se ha creado un estilo concreto para las etiquetas `H1`: el texto de todas las etiquetas `H1` vinculadas a este estilo tendrá un tamaño de 16 píxeles, fuente Helvetica y negrita.

La expresión *en cascada* hace referencia a la posibilidad de aplicar varios estilos a un mismo elemento. Por ejemplo, puede crear una regla CSS que aplique color y otra que aplique los márgenes y aplicarlas las dos al mismo texto de la página. Los estilos definidos se distribuyen en “cascada” hacia los elementos de la página Web, lo que le permite obtener finalmente el diseño deseado.

Una de las grandes ventajas de las CSS reside en que pueden actualizarse fácilmente; cuando actualiza una regla CSS en un sitio, el formato de todos los documentos que usan ese estilo se actualiza automáticamente con el nuevo estilo.

Puede definir los siguientes tipos de estilos en Dreamweaver:

- Las reglas CSS personalizadas, también llamadas *estilos de clase*, permiten aplicar atributos de estilo a cualquier rango o bloque de texto. (Véase “[Aplicación de un estilo de clase](#)” en la [página 449](#).)
- Los estilos de etiquetas HTML redefinen el formato de una determinada etiqueta, como h1. Cuando se crea o cambia un estilo CSS para la etiqueta h1, todo el texto formateado con la etiqueta h1 se actualiza inmediatamente.
- Los estilos del selector CSS (estilos avanzados) redefinen el formato de una determinada combinación de elementos o de otros selectores permitidos por el CSS (por ejemplo, el selector `td h2` se aplica siempre que aparece un encabezado h2 dentro de la celda de una tabla). Los estilos avanzados también redefinen el formato de las etiquetas que contienen un atributo `id` específico (por ejemplo, los estilos definidos por `#miEstilo` se aplican a todas las etiquetas que contienen el par atributo-valor `id="miEstilo"`).

Las reglas CSS pueden residir en las ubicaciones siguientes:

Las **hojas de estilos CSS externas** son conjuntos de reglas CSS almacenados en un archivo CSS (.css) independiente externo (no un archivo HTML). Este archivo se vincula con una o varias páginas de un sitio Web mediante un vínculo situado en la sección head de un documento.

Las **hojas de estilos CSS internas (o incrustadas)** son grupos de reglas CSS incluidos en una etiqueta `style` en la sección head de un documento HTML.

Los **estilos en línea** se definen con instancias específicas de etiquetas en un documento HTML.

Dreamweaver reconoce los estilos definidos en documentos existentes siempre que se ajusten a las directrices de los estilos CSS.

SUGERENCIA

Para mostrar la guía de referencia CSS de O'Reilly incluida con Dreamweaver, seleccione Ayuda > Referencia y seleccione O'Reilly CSS Reference en el menú emergente del panel Referencia.

El formato HTML aplicado manualmente prevalece sobre el formato aplicado con CSS. Para que las reglas CSS controlen el formato de un párrafo, deberá quitar todo el formato HTML aplicado manualmente.

Dreamweaver representa la mayoría de atributos de estilo aplicados directamente en la ventana de documento. También puede obtener una vista previa del documento en la ventana del navegador para comprobar los estilos aplicados. Algunos atributos de estilo CSS se representan de forma distinta en Microsoft Internet Explorer, Netscape, Opera y Apple Safari, y otros no son compatibles actualmente con ningún navegador.

## Reglas CSS en conflicto

Cuando se aplican dos o más reglas CSS al mismo texto, éstas pueden entrar en conflicto y producir resultados imprevistos. Los navegadores aplican las reglas CSS de la siguiente forma:

- Si se aplican dos reglas al mismo texto, el navegador muestra todos los atributos de ambas reglas a menos que entren en conflicto. Por ejemplo, una regla puede especificar azul como color de texto y la otra regla puede especificar rojo.
- Si los atributos de dos reglas aplicadas al mismo texto entran en conflicto, el navegador mostrará el atributo de la regla más interna (la más próxima al texto). De este modo, si un elemento del texto se ve afectado por una hoja de estilos externa y un estilo en línea, se aplica este último.
- Si hay un conflicto directo, los atributos de reglas CSS personalizadas (reglas aplicadas con el atributo `class`) prevalecerán sobre los atributos correspondientes a estilos de etiquetas HTML.

En el ejemplo siguiente, el estilo definido para `h1` podría especificar la fuente, el tamaño y el color de todos los párrafos `h1`, pero la regla CSS personalizada `.Blue` aplicada a este párrafo prevalece sobre la configuración de color del estilo `h1`. La segunda regla CSS personalizada `.Red` prevalece sobre `.Blue` porque se encuentra dentro del estilo `.Blue`.

```
<h1><span class="Blue">This paragraph is controlled by the .Blue custom
  style and h1
HTML tag style.<span class="Red">Except this sentence is controlled by the
  .Red style.</span>
Now we're back to the .Blue style.</span></h1>
```

## Propiedades de CSS en forma abreviada

La especificación CSS permite crear estilos mediante una sintaxis abreviada conocida como *CSS en forma abreviada*. CSS en forma abreviada permite especificar los valores de diversas propiedades con una sola etiqueta de propiedad. Por ejemplo, la propiedad `font` permite definir las propiedades `font-style`, `font-variant`, `font-weight`, `font-size`, `line-height` y `font-family` en una única línea de sintaxis.



Un aspecto esencial que debe tenerse en cuenta cuando se utiliza CSS en forma abreviada es que a los valores omitidos en una propiedad CSS en forma abreviada se le asignan sus valores predeterminados. Esto puede hacer que las páginas se muestren de forma incorrecta cuando hay dos o más reglas CSS asignadas a la misma etiqueta.

Por ejemplo, la etiqueta H1 que se muestra a continuación utiliza la sintaxis CSS sin abreviar. Observe que a las propiedades `font-variant`, `font-stretch`, `font-size-adjust` y `font-style` se les han asignado sus valores predeterminados.

```
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  
}
```

La misma etiqueta tiene el aspecto siguiente si se especifica como única propiedad en forma abreviada:

```
H1 { font: bold 16pt/18pt Arial }
```

Al especificarlos con la notación abreviada, a los valores omitidos se les asignan sus valores predeterminados. Así, en el ejemplo de notación abreviada anterior se omiten las etiquetas `font-variant`, `font-style`, `font-stretch` y `font-size-adjust`.

Si tiene estilos definidos en más de una ubicación (por ejemplo, incluidos en una página HTML e importados de una hoja de estilos externa) y se ha utilizado tanto el formato abreviado como el formato no abreviado en la sintaxis CSS, tenga en cuenta que las propiedades omitidas puede tener prioridad (*cascada*) sobre las propiedades que están definidas explícitamente en otras ubicaciones.

Por este motivo, Dreamweaver utiliza la notación CSS no abreviada de forma predeterminada. Con ello se evitan posibles problemas causados por una regla de notación abreviada que tenga prioridad sobre una regla con formato no abreviado. Si abre una página Web codificada con notación CSS abreviada en Dreamweaver, tenga en cuenta que Dreamweaver creará las nuevas reglas CSS en formato no abreviado. Puede especificar el modo en que Dreamweaver crea y edita las reglas CSS mediante la modificación de las preferencias de edición de CSS en la categoría Estilos CSS del cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias en Windows; Dreamweaver > Preferencias en Macintosh).

NOTA

El panel Estilos CSS crea reglas empleando la notación no abreviada. Si crea una página o una hoja de estilos CSS mediante el panel Estilos CSS, tenga en cuenta que la codificación manual de reglas CSS en forma abreviada puede provocar que las propiedades en forma abreviada tengan prioridad sobre las creadas con la notación no abreviada. Por este motivo, utilice la notación CSS no abreviada para crear sus estilos.

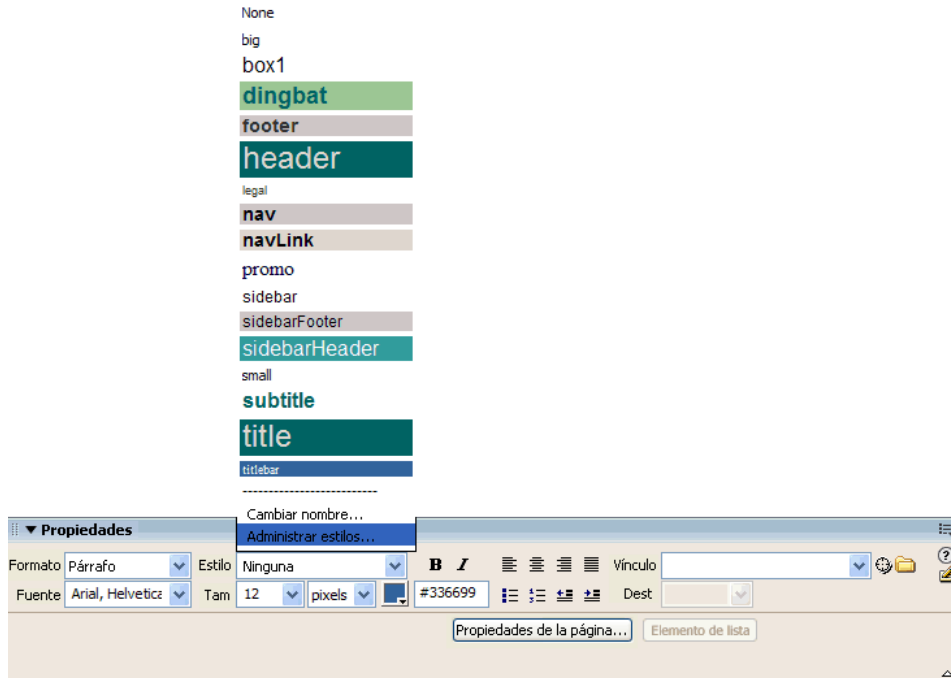
### Temas relacionados

- [“Reglas CSS en conflicto” en la página 420](#)
- [“Acerca del panel Estilos CSS” en la página 424](#)

## Inspector de propiedades y aplicación de formato a texto

El inspector de propiedades de texto permite aplicar formato al texto seleccionado actualmente. Puesto que el inspector de propiedades se utiliza para aplicar formato al texto, Dreamweaver realiza un seguimiento de las propiedades de formato que el usuario asigna a todos los elementos del texto y asigna una etiqueta a cada uno de ellos mediante una convención de asignación de nombres: Style1, Style2, Style3, Style*n*. Si asigna los mismos atributos de formato a dos o más elementos del texto, Dreamweaver asigna una etiqueta a los elementos que tengan el mismo título; de este modo, se eliminan los nombres de estilo redundantes. La etiqueta que Dreamweaver aplica a un cuerpo de texto determinado se puede aplicar posteriormente mediante el menú emergente Estilo, lo que permite crear una biblioteca de estilos dentro de una página y aplicar esos mismos estilos simplemente seleccionando el elemento de texto en la página y seleccionando un estilo en el menú emergente Estilos. Puede cambiar el nombre de los estilos por texto con más significado, como Encabezado1, Encabezado2, Cuerpo y CuerpoTabla.

El menú emergente Estilo muestra ambos nombres de estilos en la página, además de una vista previa de las propiedades del estilo. Las propiedades mostradas en la vista previa son la familia de fuentes, el tamaño y el grosor de la fuente, el color del texto y el color de fondo.



## Temas relacionados

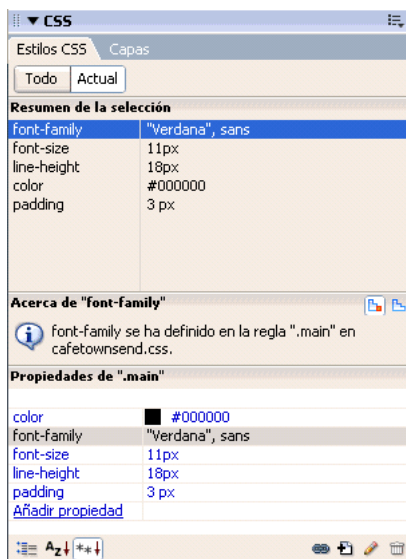
- [“Aplicación de formato a párrafos” en la página 433](#)
- [“Configuración y modificación de fuentes y estilos” en la página 437](#)
- [“Cambio del nombre de un estilo” en la página 439](#)
- [“Utilización de hojas de estilos en cascada para aplicar formato al texto” en la página 444](#)

## Acerca del panel Estilos CSS

El panel Estilos CSS permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan a un elemento de página actualmente seleccionado (Current mode (modo Actual)) o las reglas y propiedades que afectan a todo un documento (All mode (modo Todo)). Un botón situado en la parte superior del panel Estilos CSS le permite cambiar entre estos dos modos. El panel Estilos CSS también le permite modificar propiedades CSS tanto en modo Todo como en modo Actual.

### El panel Estilos CSS en modo Actual

En modo Actual, el panel Estilos CSS muestra tres secciones: un resumen del panel Selección que muestra las propiedades de CSS de la selección actual del documento, un panel Reglas que muestra la ubicación de las propiedades seleccionadas (o una cascada de reglas para la etiqueta seleccionada, en función de la selección) y un panel Propiedades que le permite editar las propiedades CSS al definir reglas para la selección.



Puede cambiar el tamaño de cualquiera de los paneles arrastrando los bordes que los separan.

El resumen del panel Selección muestra un resumen de propiedades CSS del elemento actualmente seleccionado en el documento activo. El resumen muestra las propiedades de todas las reglas que afectan directamente a la selección. Sólo se muestran las propiedades establecidas.

Por ejemplo, las siguientes reglas crean un estilo de clase y un estilo de etiqueta (en este caso de párrafo):

```
.foo{
  color: green;
  font-family: 'Arial';
}

P{
  font-family: 'serif';
  font-size: 12px;
}
```

Al seleccionar texto de un párrafo con el estilo de clase `.foo` en la ventana de documento, el resumen del panel Selección muestra las propiedades correspondientes para ambas reglas, dado que ambas reglas afectan a la selección. En este caso, el resumen del panel Selección mostraría las propiedades siguientes:

```
font-size: 12px
font-family: 'Arial'
color: green
```

El resumen del panel Selección organiza las propiedades por orden creciente de especificidad. En el ejemplo anterior, el estilo de etiqueta define el tamaño de fuente y el estilo de clase define la familia de fuentes y el color. (La familia de fuentes definida por el estilo de clase tiene prioridad sobre la familia de fuentes definida por el estilo de etiqueta porque los selectores de clase tienen mayor especificidad que los selectores de etiquetas. Para más información sobre la especificidad de CSS, consulte [www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html](http://www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html))

El panel Reglas muestra dos vistas distintas (vista Acerca de o vista Reglas) en función de la selección realizada. En la vista Acerca de (la vista predeterminada), el panel muestra el nombre de la regla que define la propiedad CSS seleccionada y la ubicación del archivo que contiene la regla. En la vista Reglas, el panel muestra una cascada o jerarquía de reglas que afectan, directa o indirectamente, a la selección actual. (La etiqueta a la que se aplica la regla directamente aparece en la columna de la derecha.) Puede cambiar entre las dos vistas haciendo clic en los botones Mostrar información y Mostrar reglas en cascada en la esquina superior derecha del panel Reglas.

Al seleccionar una propiedad del resumen del panel Selección, todas las propiedades de la regla de definición aparecen en el panel Propiedades. (La regla de definición también se selecciona en el panel Reglas y la vista Reglas está activada.) Por ejemplo, si tiene una regla denominada `.maintext` que define una familia de fuentes, un tamaño de fuente y un color, la selección de cualquiera de las propiedades del resumen del panel Selección mostrará todas las propiedades definidas por la regla `.maintext` en el panel Propiedades, así como la regla `.maintext` seleccionada en el panel Reglas. (Además, la selección de cualquier regla del panel Reglas muestra las propiedades de dicha regla en el panel Propiedades.) Posteriormente podrá utilizar el panel Propiedades para modificar rápidamente la CSS tanto si está incrustada en el documento actual como si está vinculada a través de una hoja de estilos adjunta. De manera predeterminada, el panel Propiedades sólo muestra las propiedades que se han establecido anteriormente y las ordena por orden alfabético.

Puede optar por mostrar el panel Propiedades en otras dos vistas. La vista de categoría muestra las propiedades agrupadas en categorías, como son Fuente, Fondo, Bloque, Borde, etc., con las propiedades situadas en la parte superior de cada categoría y mostradas en texto azul. La vista de lista muestra una lista alfabética de todas las propiedades y también sitúa las propiedades establecidas en la parte superior con texto azul. Para cambiar entre estas vistas, haga clic en los botones Mostrar vista de categoría, Mostrar vista de lista o Show only set properties (Mostrar sólo propiedades establecidas), situados en la parte inferior izquierda del panel Propiedades.

En todas las vistas, las propiedades establecidas aparecen en color azul; las propiedades que no son pertinentes para la selección aparecen tachadas por una línea de color rojo. Al pasar el cursor por encima de una regla que no es importante aparecerá un mensaje que le explicará el motivo por el cual dicha regla no tiene importancia. Normalmente las propiedades son irrelevantes porque se anulan o porque no son propiedades que se han heredado.

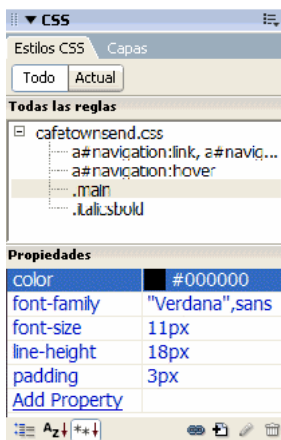
Todos los cambios que realice en el panel Propiedades se aplican de forma inmediata; de este modo, puede previsualizar el trabajo a medida que lo vaya llevando a cabo.

## Temas relacionados

- [“El panel Estilos CSS en modo Todo” en la página 427](#)
- [“Utilización del panel Estilos CSS” en la página 445](#)

## El panel Estilos CSS en modo Todo

En modo Todo, el panel Estilos CSS muestra tres secciones: un panel Todas las reglas arriba y un panel Propiedades abajo. El panel Todas las reglas muestra una lista de reglas definidas en el documento actual, así como las reglas definidas en las hojas de estilo adjuntas al documento actual. El panel Propiedades le permite editar propiedades CSS para cualquier regla seleccionada en el panel Todas las reglas.



Puede cambiar el tamaño de cada panel arrastrando el borde que los separa.

Al seleccionar una regla del panel Todas las reglas, aparecen todas las propiedades que se definen en dicha regla, en el panel Propiedades. Posteriormente podrá utilizar el panel Propiedades para modificar rápidamente la CSS tanto si está incrustada en el documento actual como si está vinculada a través de una hoja de estilos adjunta. De manera predeterminada, el panel Propiedades sólo muestra las propiedades que se han establecido anteriormente y las ordena por orden alfabético.

Puede optar por mostrar las propiedades en otras dos vistas. La vista de categoría muestra las propiedades agrupadas en categorías, como son Fuente, Fondo, Bloque, Borde, etc., con las propiedades situadas en la parte superior de cada categoría. La vista de lista muestra una lista alfabética de todas las propiedades y también sitúa las propiedades establecidas en la parte superior. Para cambiar entre estas vistas, haga clic en los botones Mostrar vista de categoría, Mostrar vista de lista o Show only set properties (Mostrar sólo propiedades establecidas), situados en la parte inferior izquierda del panel Propiedades. En todas las vistas, las propiedades establecidas se muestran en color azul.

Todos los cambios que realice en el panel Propiedades se aplican de forma inmediata; de este modo, puede previsualizar el trabajo a medida que lo vaya llevando a cabo.

## Temas relacionados

- [“El panel Estilos CSS en modo Actual” en la página 424](#)
- [“Utilización del panel Estilos CSS” en la página 445](#)

# Inserción de texto

Dreamweaver permite insertar texto fácilmente en un documento escribiéndolo directamente, copiándolo y pegándolo o importándolo. También puede insertar espacio adicional entre caracteres y líneas en el texto.

## Adición de texto a un documento

Para añadir texto a un documento de Dreamweaver puede escribir texto directamente en la ventana de documento de Dreamweaver o puede cortar y pegar texto. También puede importar texto de otros documentos (véase [“Importación de documentos de datos de tabla” en la página 429](#) y [“Importación de documentos de Microsoft Office \(sólo Windows\)” en la página 430](#)).

Al pegar texto en un documento de Dreamweaver, puede utilizar el comando Pegar o Pegado especial. El comando Pegado especial le permite especificar el formato del texto pegado de diversas formas. Por ejemplo, si desea pegar texto de un documento con formato de Microsoft Word en un documento de Dreamweaver pero desea eliminar todo el formato de manera que pueda aplicar su propia hoja de estilos CSS al texto pegado, puede seleccionar el texto en Word, copiarlo al portapapeles y utilizar el comando Pegado especial para seleccionar la opción que le permite pegar sólo texto.

Asimismo, al utilizar el comando Pegar para pegar texto de otras aplicaciones, puede establecer las preferencias de pegado como opciones predeterminadas. Para más información, consulte [“Configuración de preferencias de Copiar/Pegar” en la página 429](#).

### **Para añadir texto al documento, siga uno de estos procedimientos:**

- Escriba texto directamente en la ventana de documento.
- Copie texto de otra aplicación, cambie a Dreamweaver, coloque el punto de inserción en la vista Diseño de la ventana de documento y seleccione Edición > Pegar o Edición > Pegado especial.

Al seleccionar Edición > Pegado especial, aparece un cuadro de diálogo que ofrece diversas opciones de formato al pegar. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.



También puede pegar texto utilizando los siguientes métodos abreviados de teclado:

| Opción de pegado | Método abreviado de teclado                              |
|------------------|--|
| Pegar            | Control+V (Windows)<br>Comando+V (Macintosh)             |
| Pegado especial  | Control+Mayús+V (Windows)<br>Comando+Mayús+V (Macintosh) |

NOTA

Control+V (Windows) y Comando+V (Macintosh) siempre pegan sólo texto (sin formato) en la vista Código.

## Configuración de preferencias de Copiar/Pegar

Puede establecer preferencias de pegado especial como opciones predeterminadas al utilizar Edición > Pegar para pegar texto de otras aplicaciones. Por ejemplo, si siempre desea pegar texto como sólo texto o texto con formato básico, puede establecer la opción predeterminada en la sección Copiar/Pegar del cuadro de diálogo Preferencias.

NOTA

Las preferencias establecidas en la sección Copiar/Pegar del cuadro de diálogo Preferencias sólo afectan a aquello que se pegue en la vista Diseño.

### Para establecer opciones predeterminadas para copiar y pegar:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Preferencias de Dreamweaver (Macintosh).
2. Haga clic en la categoría Copiar/Pegar.
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda.

## Importación de documentos de datos de tabla

Puede importar datos de tabla en el documento guardando en primer lugar los archivos (por ejemplo, archivos de Microsoft Excel o archivos de base de datos) en formato de texto delimitado.

Para información sobre cómo importar y aplicar formato a datos de tabla, véase [“Importación y exportación de datos de tabla” en la página 265](#). Para información sobre cómo importar texto desde documentos HTML de Microsoft Word, véase [“Cómo abrir documentos existentes” en la página 107](#).

También puede añadir texto de documentos de Microsoft Excel a un documento de Dreamweaver importando el contenido del archivo de Excel en una página Web (véase [“Importación de documentos de Microsoft Office \(sólo Windows\)” en la página 430](#)).

#### Para importar datos tabulares:

1. Seleccione Archivo > Importar> Importar datos de tabla o bien Insertar > Objetos de tabla > Importar datos de tabla.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Importar datos de tabla.
2. Localice el archivo deseado o introduzca su nombre en el cuadro de texto.
3. Seleccione el delimitador empleado cuando se guardó el archivo como texto delimitado. Las opciones disponibles son: Tabulación, Coma, Punto y coma, Dos puntos y Otro.  
Si selecciona Otro, aparecerá un campo en blanco al lado de la opción. Introduzca el carácter empleado como delimitador.
4. Utilice las restantes opciones para aplicar formato o definir la tabla en la que se importarán los datos.
5. Haga clic en Aceptar.

## Importación de documentos de Microsoft Office (sólo Windows)

Puede insertar contenido de un documento de Microsoft Word o Excel a una página Web nueva o existente. Al importar un documento de Word o Excel, Dreamweaver recibe el HTML convertido y lo inserta en la página Web. El tamaño de archivo, una vez que Dreamweaver recibe el HTML convertido, debe ser inferior a 300 KB.

#### SUGERENCIA

En lugar de importar todo el contenido de un archivo, también es posible pegar fragmentos de un documento de Word y conservar el formato. Para más información, consulte [“Adición de texto a un documento” en la página 428](#).

#### NOTA

Si utiliza Microsoft Office 97, no podrá importar el contenido de un documento de Word ni de Excel; debe insertar un vínculo al documento. Para información, véase [“Inserción de un vínculo a un documento de Word o Excel” en la página 432](#).

## Para insertar un documento de Word o de Excel en una página Web nueva o existente:

1. Abra la página Web en la que desea insertar el documento de Word o Excel.
2. Asegúrese de que está en la vista Diseño. Si no está en esta vista, haga clic en el botón de vista Diseño.
3. Siga uno de estos procedimientos para seleccionar el archivo:
  - Arrastre el archivo desde su ubicación actual a la página en la que desea que aparezca el contenido. Cuando aparezca el cuadro de diálogo Insert Document (Insertar documento), establezca las opciones y haga clic en Aceptar. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
  - Seleccione Archivo > Importar > Documento de Word, o bien Archivo > Importar > Documento de Excel. En el cuadro de diálogo Importar documento, vaya al archivo que desea añadir, seleccione las opciones de formato en la parte inferior del cuadro de diálogo y luego haga clic en Abrir.

Las opciones de formato son las siguientes:

**Sólo texto** permite insertar texto sin formato. Si el texto original tiene formato, se eliminará todo el formato.

**Texto con estructura** permite insertar texto que conserve su estructura pero no el formato básico. Por ejemplo, puede pegar texto y conservar la estructura de los párrafos, listas y tablas sin conservar negritas, cursivas u otras características de formato.

**Texto con estructura y formato básico** permite insertar texto con formato HTML estructurado y simple (por ejemplo, párrafos y tablas, así como etiquetas `b`, `i`, `u`, `strong`, `em`, `hr`, `abbr` o `acronym`).

**Texto con estructura y formato completo** permite insertar texto que conserva toda la estructura, el formato HTML y los estilos CSS.

**Limpiar espaciado de párrafo de Word** permite eliminar espacios adicionales entre párrafos al pegar el texto si seleccionó la opción Texto con estructura o Formato básico.

El contenido del documento de Word o Excel aparecerá en la página.

## Inserción de un vínculo a un documento de Word o Excel

Puede insertar un vínculo a un documento de Microsoft Word o Excel en una página existente.

### Para crear un vínculo a un documento de Word o Excel:

1. Abra la página en la que desea que aparezca el vínculo.
2. Arrastre el archivo desde su ubicación actual a la página Web de Dreamweaver e inserte el vínculo en el lugar que desea que aparezca.  
Se mostrará el cuadro de diálogo Insert Document (Insertar documento).
3. Seleccione Crear un vínculo y, a continuación, haga clic en Aceptar.
4. Si el documento para el que está creando un vínculo se encuentra fuera de la carpeta raíz del sitio, Dreamweaver le solicitará que copie el documento en dicha carpeta.  
Al copiar el documento en la carpeta raíz del sitio garantiza que el documento se encontrará disponible en el momento de publicar el sitio Web.
5. Cuando cargue la página en el servidor Web, asegúrese de cargar también el archivo de Word o Excel.

La página contiene ahora un vínculo al documento de Word o Excel. El texto del vínculo es el nombre del archivo vinculado; para modificar el texto del vínculo, consulte [“Administración de vínculos” en la página 494](#).

## Aplicación de formato a párrafos y a la estructura de la página

Dreamweaver admite todas las normas de Web que se utilizan para aplicar formato a páginas y objetos. En esta sección se describe cómo aplicar formato a párrafos, además de cómo insertar fechas y reglas horizontales.

### Temas relacionados

- [“Configuración de propiedades de la página” en la página 391](#)
- [“Alineación de texto” en la página 433](#)
- [“Aplicar Sangría al Texto” en la página 434](#)
- [“Adición de espaciado de párrafo” en la página 434](#)
- [“Utilización de reglas horizontales” en la página 435](#)
- [“Inserción de fechas” en la página 442](#)

# Aplicación de formato a párrafos

Utilice el menú Formato del inspector de propiedades o el submenú Texto > Formato de párrafo para aplicar las etiquetas estándar de párrafo y encabezado.

## Para aplicar una etiqueta de párrafo o encabezado:

1. Sitúe el punto de inserción en el párrafo o seleccione parte del texto del párrafo.
2. En el submenú Texto > Formato de párrafo o en el menú emergente Formato del inspector de propiedades, elija una opción:
  - Elija un formato de párrafo (por ejemplo, Encabezado 1, Encabezado 2, Texto con formato predeterminado, etc.). La etiqueta HTML asociada con el estilo seleccionado (por ejemplo, h1 para Encabezado 1, h2 para Encabezado 2, pre para Formato predeterminado, etc.) se aplicará a todo el párrafo.
  - Seleccione Ninguno para quitar un formato de párrafo.

Cuando aplica una etiqueta de encabezado a un párrafo, Dreamweaver añade automáticamente la siguiente línea de texto como un párrafo sencillo. Para cambiar esta configuración, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh); a continuación, en la categoría General, en la sección Opciones de edición, compruebe que la casilla Cambiar a párrafo sencillo tras el encabezado no esté activada.

# Alineación de texto

Puede alinear texto en la página utilizando el inspector de propiedades o el submenú Texto > Alinear. Asimismo, puede centrar cualquier elemento en una página usando el comando Texto > Alinear > Centro.

## Para alinear texto:

1. Seleccione el texto que desea alinear o, simplemente, inserte el puntero al principio del texto.
2. Haga clic en una opción de alineación (Izquierda, Derecha o Centro) en el inspector de propiedades, o seleccione Texto > Alinear y seleccione un comando.

## Para centrar elementos:

1. Seleccione el elemento que desea centrar (imagen, plug-in, tabla u otro elemento de página).
2. Seleccione Texto > Alinear > Centro.

NOTA

Se pueden alinear y centrar bloques completos de texto, pero no partes de un encabezado o de un párrafo.

## Aplicar Sangría al Texto

El comando Sangría aplica la etiqueta HTML `blockquote` al párrafo de texto, y aplica sangría a ambos lados de la página.

### Para aplicar y quitar sangría al texto:

1. Sitúe el punto de inserción en el párrafo al que desea aplicar sangría.
2. Haga clic en el botón para aplicar sangría o Anular sangría del inspector de propiedades, seleccione Texto > Sangría o Anular sangría, o seleccione Lista > Sangría o Anular sangría en el menú contextual.

NOTA

Puede aplicar varias sangrías a un párrafo. Cada vez que seleccione este comando, la sangría del texto aumenta a ambos lados del documento.

## Adición de espaciado de párrafo

Dreamweaver funciona de forma similar a muchas aplicaciones de tratamiento de textos: presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para crear un nuevo párrafo. Los navegadores Web insertan automáticamente una línea en blanco de espacio entre los párrafos. Puede añadir una única línea de espacio entre los párrafos mediante la inserción de un salto de línea.

### Para añadir un retorno de párrafo:

- Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

### Para añadir un salto de línea, siga uno de estos procedimientos:

- Presione Mayús+Intro (Windows) o Mayús+Retorno (Macintosh).
- En la categoría Texto de la barra Insertar, seleccione Carácter y haga clic en el icono Salto de línea.
- Seleccione Insertar > HTML > Caracteres especiales > Salto de línea.

## Utilización de reglas horizontales

Las reglas horizontales (líneas) son útiles para organizar la información. Puede separar visualmente el texto y los objetos de una página con una o más reglas.

### Para crear una regla horizontal:

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar una regla horizontal.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > HTML > Regla horizontal.
  - En la categoría HTML de la barra Insertar, haga clic en el botón Regla horizontal.

### Para modificar una regla horizontal:

1. En la ventana de documento, seleccione la regla horizontal.
2. Seleccione Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades y modificar las propiedades que desee:
  - An** y **Al** especifican el ancho y el alto de la regla en píxeles o como porcentaje del tamaño de la página.
  - Alinear** especifica la alineación de la regla (Predet., Izquierda, Centro o Derecha). Esta configuración sólo es aplicable si el ancho de la regla es inferior al ancho de la ventana del navegador.
  - Sombreado** especifica si la regla debe trazarse con sombreado. Desactive esta opción para trazar la regla con un color sólido.

## Creación de listas ordenadas y sin ordenar

Puede crear listas ordenadas (numeradas), listas sin ordenar (con viñetas) y listas de definición a partir de texto existente o de texto nuevo que escriba en la ventana de documento.

Las listas de definición no utilizan caracteres iniciales como puntos de viñeta o números y suelen utilizarse en glosarios o descripciones. Además, las listas se pueden anidar. Una lista anidada es aquélla que contiene otras listas. Por ejemplo, en algunos casos puede resultar conveniente anidar una lista ordenada o con viñetas en otra numerada u ordenada.

Para información sobre un tipo concreto de lista y otras opciones para toda la lista o un elemento específico (por ejemplo, restablecer la numeración, utilizar números romanos en una lista ordenada o establecer viñetas cuadradas), consulte Configuración de las opciones del cuadro de diálogo Propiedades de lista en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

### Para crear una lista nueva:

1. En el documento de Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea añadir la lista y siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el botón Lista ordenada o Lista sin ordenar del inspector de propiedades
  - Seleccione Texto > Lista y elija el tipo de lista deseado: Lista sin ordenar (con viñetas), Lista ordenada (numerada) o Lista de definición.

El carácter inicial del elemento especificado de la lista aparecerá en la ventana de documento.
2. Escriba el texto del elemento de la lista y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para crear otro elemento de la lista.
3. Para terminar la lista, presione dos veces Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

### Para crear una lista usando texto existente:

1. Seleccione una serie de párrafos para convertirlos en una lista.
2. Haga clic en el botón Lista sin ordenar o Lista ordenada del inspector de propiedades, o seleccione Texto > Lista y seleccione el tipo de lista deseado: Lista sin ordenar, Lista ordenada o Lista de definición.

### Para crear una lista anidada:

1. Seleccione los elementos de lista que desea anidar.
2. Haga clic en el botón para aplicar sangría del inspector de propiedades o elija Texto > Sangría.

Dreamweaver aplicará sangría al texto y creará una lista distinta con los atributos HTML de la lista original.
3. Aplique un nuevo estilo o tipo de lista al texto sangrado siguiendo el procedimiento detallado.

## Aplicación de formato al texto

Puede aplicar formato de texto a una letra o a párrafos y bloques de texto enteros de un sitio.

### Temas relacionados

- [“Modificación de combinaciones de fuentes” en la página 439](#)
- [“Cambio del color del texto” en la página 441](#)
- [“Inserción de fechas” en la página 442](#)
- [“Inserción de caracteres especiales” en la página 443](#)
- [“Adición de espacio entre caracteres” en la página 444](#)



- [“Creación de una nueva regla CSS” en la página 448](#)

## Configuración y modificación de fuentes y estilos

Utilice las opciones del inspector de propiedades o el menú Texto para establecer o cambiar las características de fuente del texto seleccionado. Puede establecer el tipo, estilo (negrita, cursiva) y el tamaño de la fuente.

### Para establecer o cambiar las características de fuente:

1. Seleccione el texto. Si no hay texto seleccionado, el cambio se aplicará al texto que escriba a continuación.
2. Elija entre las opciones siguientes:
  - Para cambiar la fuente, seleccione una combinación de fuentes en el inspector de propiedades o en el submenú Texto > Fuente.  
Seleccione Predeterminada para quitar los tipos de fuente aplicados anteriormente y aplicar la fuente predeterminada al texto seleccionado (la fuente predeterminada por el navegador o la fuente asignada a la etiqueta en la hoja de estilos CSS).
  - Para cambiar el estilo de fuente, haga clic en Negrita o Cursiva en el inspector de propiedades o elija un estilo de fuente (Negrita, Cursiva, Subrayado, etc.) en el submenú Texto > Estilo.

**NOTA**

Cuando utiliza el inspector de propiedades para aplicar el estilo en negrita o cursiva, Dreamweaver aplica automáticamente las etiquetas `<strong>` o `<em>`, respectivamente. Si diseña páginas para navegadores de la versión 3.0 o anterior, debe cambiar esta preferencia en la categoría General del cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias).

- Para cambiar el tamaño de fuente, elija un tamaño (de 1 a 7) en el inspector de propiedades o en el submenú Texto > Tamaño.

Los tamaños de fuente HTML son tamaños relativos, no de puntos. Los usuarios establecen el tamaño de puntos de la fuente predeterminada para sus navegadores. Éste será el tamaño de fuente que verán cuando elijan Predeterminada o 3 en el inspector de propiedades o el submenú Texto > Tamaño. Los tamaños 1 y 2 aparecerán más pequeños que el tamaño de fuente predeterminado; los tamaños 4 a 7 aparecerán más grandes. Asimismo, las fuentes suelen aparecer con un mayor tamaño en Windows que en Macintosh, si bien Macintosh Internet Explorer 5 utiliza el mismo tamaño predeterminado que Windows.

SUGERENCIA

Una forma de asegurar el uso del mismo tamaño de fuente consiste en utilizar estilos CSS con el tamaño de fuente definido en píxeles. Para más información sobre CSS, consulte ["Utilización de hojas de estilos en cascada para aplicar formato al texto"](#) en la página 444.

- Para aumentar o reducir el tamaño del texto seleccionado, elija un tamaño relativo (desde + o -1 hasta +4 o -3) en el inspector de propiedades o en el menú Texto > Cambio de tamaño.

NOTA

Estos números indican una diferencia relativa respecto al tamaño de la fuente base. El valor predeterminado de fuente base es 3. Por tanto, un valor de +4 produce un tamaño de fuente de 3 + 4, es decir, 7. El valor máximo del tamaño de fuente es 7. Si intenta definir uno más alto, se mostrará como 7. Dreamweaver no muestra la etiqueta `basefont` (que se encuentra en la sección `head`), aunque el tamaño de fuente se mostrará correctamente en un navegador. Para comprobarlo, compare el texto definido en 3 con el texto definido en +3.

## Cambio del nombre de un estilo

Al aplicar formato a texto, Dreamweaver realiza un seguimiento de los estilos que crea en cada página y crea una biblioteca de estilos que puede volver a utilizar. Esto facilita mucho la labor de aplicar el mismo formato a un bloque de texto. Asimismo, se puede dar un aspecto más coherente a las páginas.

### **Para cambiar el nombre de un estilo:**

1. Seleccione Cambiar nombre en el menú emergente Estilo del inspector de propiedades de texto.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Cambiar nombre de estilo.
2. Seleccione el estilo cuyo nombre desee cambiar en el menú emergente Cambiar nombre de estilo.
3. Introduzca un nombre nuevo en el campo de texto Nuevo nombre.
4. Haga clic en Aceptar.

## Modificación de combinaciones de fuentes

Utilice el comando Editar lista de fuentes para establecer las combinaciones de fuentes que aparecen en el inspector de propiedades y el submenú Texto > Fuente.

Las combinaciones de fuentes determinan cómo muestra un navegador el texto de la página Web. Un navegador utiliza la primera fuente de la combinación que se encuentre en el sistema del usuario; si no está instalada ninguna de las fuentes de la combinación, el navegador mostrará el texto de acuerdo con las preferencias que tenga definidas.

### **Para modificar las combinaciones de fuentes:**

1. Seleccione Texto > Fuente > Editar lista de fuentes.
2. Seleccione la combinación de fuentes en la lista de la parte superior del cuadro de diálogo.  
Las fuentes de la combinación seleccionada aparecerán en la lista Fuentes elegidas, situada en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo. A la derecha se encuentra una lista con todas las fuentes disponibles instaladas en el sistema.

**3.** Siga uno de estos procedimientos:

- Para añadir o quitar fuentes de una combinación, haga clic en los botones de flecha (<< o >>) entre las listas Fuentes elegidas y Fuentes disponibles.
- Para añadir o quitar una combinación de fuentes, haga clic en los botones más (+) y menos (-) de la parte superior del cuadro de diálogo.
- Para añadir una fuente que no está instalada en el sistema, escriba el nombre de la fuente en el cuadro de texto situado bajo la lista Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para añadirla a la combinación. Añadir una fuente que no está instalada en el sistema resulta útil, por ejemplo, para especificar una fuente sólo para Windows cuando desarrolla páginas con Macintosh.
- Para desplazarse por la lista de combinaciones de fuentes, haga clic en los botones de flecha de la parte superior del cuadro de diálogo.

**Para añadir una nueva combinación a la lista de fuentes:**

1. Seleccione Texto > Fuente > Editar lista de fuentes.
2. Seleccione una fuente de la lista de Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para añadir la fuente a la lista de Fuentes elegidas.
3. Repita el paso 2 con cada fuente de la combinación.

Para añadir una fuente que no está instalada en el sistema, escriba el nombre de la fuente en el cuadro de texto situado bajo la lista Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para añadirla a la combinación. Añadir una fuente que no está instalada en el sistema resulta útil, por ejemplo, para especificar una fuente sólo para Windows cuando desarrolla páginas con Macintosh.

4. Cuando termine de seleccionar fuentes específicas, seleccione una familia genérica de fuentes en el menú Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para pasar la familia genérica de fuentes a la lista Fuentes elegidas.

Las familias genéricas de fuentes son: cursiva, fantasía, monoespacio, sans-serif y serif. Si ninguna de las fuentes de la lista Fuentes elegidas está disponible en el sistema del usuario, el texto aparecerá en la fuente predeterminada asociada con la familia genérica de fuentes. Por ejemplo, la fuente monoespacio predeterminada en la mayoría de los sistemas es Courier.

## Cambio del color del texto

Puede cambiar el color del texto seleccionado de modo que el nuevo color prevalezca sobre el color establecido en Propiedades de la página. Si no se ha establecido ningún color de texto en Propiedades de la página, se utilizará el negro como color predeterminado.

### Para cambiar el color del texto:

1. Seleccione el texto.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione un color en la paleta de colores aptos haciendo clic en el selector de color del inspector de propiedades.
  - Seleccione Texto > Color. Aparecerá el cuadro de diálogo del selector de color del sistema. Seleccione un color y haga clic en Aceptar.
  - Escriba el nombre del color o un número hexadecimal directamente en el campo del inspector de propiedades.
  - Para definir el color predeterminado del texto, utilice el comando Modificar > Propiedades de la página (véase [“Definición de colores predeterminados de texto” en la página 395](#)).

### Para restablecer el color predeterminado del texto:

1. En el inspector de propiedades, haga clic en el cuadro de color para abrir la paleta de colores seguros para la Web.
2. Haga clic en el botón Tachado (el botón cuadrado blanco y atravesado por una línea roja que se encuentra en la esquina superior derecha).

## Inserción de fechas

Dreamweaver proporciona un objeto Fecha que permite insertar la fecha actual con el formato que prefiera (con o sin la hora) y ofrece la posibilidad de actualizarla cada vez que guarde el archivo.

NOTA

Las fechas y horas que aparecen en el cuadro de diálogo Insertar fecha no son las actuales y tampoco reflejan las que verá el usuario cuando visite el sitio. Sólo son ejemplos de la forma en que se puede presentar esta información.

### Para insertar la fecha actual en un documento:

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar la fecha.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > Fecha.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el icono Fecha.
3. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el formato de día de la semana, fecha y hora.
4. Si desea que la fecha insertada se actualice cada vez que guarde el documento, seleccione Actualizar automáticamente al guardar. Si desea que la fecha se convierta en texto normal cuando se inserte y no se actualice automáticamente, desactive esa opción.
5. Haga clic en Aceptar para insertar la fecha.

SUGERENCIA

Si ha seleccionado Actualizar automáticamente al guardar, puede editar el formato de fecha después de insertarlo en el documento haciendo clic en el texto formateado y seleccionando Editar formato de fecha en el inspector de propiedades.

## Inserción de caracteres especiales

Algunos caracteres especiales se representan en HTML mediante un nombre o un número, denominado **entidad**. HTML incluye nombres de entidad para caracteres como el símbolo de copyright (&copy;) el signo & (&amp;) y el símbolo de marca comercial registrada (&reg;). Cada entidad tiene un nombre (como &mdash;) y un equivalente numérico (como &#151;).

SUGERENCIA

HTML utiliza paréntesis angulares <> en el código, pero quizá necesite expresar los caracteres especiales “mayor que” y “menor que” sin que Dreamweaver los interprete como código. En este caso, utilice &gt; para mayor que (>) y &lt; para menor que (<).

Desgraciadamente, muchos navegadores (especialmente los navegadores antiguos y los que no son Netscape Navigator ni Internet Explorer) no muestran correctamente muchas de las entidades con nombre.

### Para insertar un carácter especial en un documento:

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar un carácter especial.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione el nombre del carácter en el submenú Insertar > HTML > Caracteres especiales.
  - En la categoría Texto de la barra Insertar, haga clic en el botón Caracteres y seleccione el carácter que desea.

SUGERENCIA

Existen otros muchos caracteres especiales disponibles; para seleccionar uno de ellos, seleccione Insertar > HTML > Caracteres especiales > Otro o seleccione la categoría HTML de la barra Insertar, haga clic en el menú Caracteres y seleccione Otros caracteres. Seleccione un carácter en el cuadro de diálogo Insertar otro carácter y haga clic en Aceptar.

## Adición de espacio entre caracteres

HTML sólo permite un espacio entre caracteres; para añadir espacio adicional en un documento debe insertar un espacio indivisible. Puede establecer una preferencia para que se añadan espacios indivisibles en un documento de forma automática.

### **Para insertar un espacio indivisible, siga uno de estos procedimientos:**

- En la categoría Texto de la barra Insertar, haga clic en el botón Caracteres y seleccione Insertar espacio indivisible.
- Seleccione Insertar > HTML > Caracteres especiales > Espacio indivisible.
- Pulse Control+Mayús+Espacio (Windows) o Comando+Mayús+Espacio (Macintosh).

### **Para establecer una preferencia para añadir espacios indivisibles:**

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. En la categoría General, asegúrese de que se ha seleccionado la opción Permitir múltiples espacios consecutivos.

## Utilización de hojas de estilos en cascada para aplicar formato al texto

De forma predeterminada, Dreamweaver utiliza hojas de estilos en cascada (CSS) para aplicar formato al texto. Los estilos que aplique al texto mediante el inspector de propiedades o los comandos de menú crean reglas CSS que se incrustan en el encabezado del documento actual. Los estilos CSS aportan gran flexibilidad y control al aspecto de la página, desde la posición precisa de elementos hasta el diseño de fuentes y estilos de texto concretos.

También puede utilizar el panel Estilos CSS para crear y editar reglas y propiedades CSS. El panel Estilos CSS es un editor mucho más sólido que el inspector de propiedades y muestra todas las reglas CSS definidas para el documento actual, con independencia de si dichas reglas están incrustadas en el encabezado del documento o si están en una hoja de estilos externa. Macromedia recomienda utilizar el panel Estilos CSS (en lugar del inspector de propiedades) como herramienta principal para la creación y edición de las CSS. Como resultado, el código será más limpio y más fácil de mantener.

Además de los estilos y de las hojas de estilos que crea, puede usar hojas de estilos suministradas con Dreamweaver para aplicarlas a los documentos. (Véase [“Creación de un documento basado en un archivo de diseño de Dreamweaver”](#) en la página 103.)



## Utilización del panel Estilos CSS

El panel Estilos CSS le permite ver, crear, editar y quitar estilos CSS, además de adjuntar hojas de estilos externas a los documentos. (Para obtener una descripción general de este panel, consulte [“Acerca del panel Estilos CSS” en la página 424.](#))

### Abra el panel Estilos CSS:

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Ventana > Estilos CSS.
  - Presione Mayús+F11.
  - Haga clic en el botón CSS del inspector de propiedades.

### Para editar una regla en el panel Estilos CSS (modo Current -Actual-):

1. Haga clic en el botón Actual situado en la parte superior del panel Estilos CSS.
2. Seleccione un elemento del texto de la página actual para visualizar las propiedades del mismo.
3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga doble clic en una propiedad del resumen del panel Selección para mostrar el cuadro de diálogo de definición de reglas CSS y realice los cambios deseados.
  - Seleccione una propiedad del resumen del panel Selección y edite la propiedad en el panel Propiedades situado debajo.
  - Seleccione una regla del panel Reglas y, seguidamente, edite las propiedades de la regla en el panel Propiedades situado debajo.

NOTA

Puede cambiar el comportamiento del doble clic para la edición de CSS, además de otros comportamientos, cambiando las preferencias de Dreamweaver. Para más información, consulte Configuración de preferencias de estilos CSS.

### Para editar una regla en el panel Estilos CSS (modo All -Todo-):

1. Haga clic en el botón Todo situado en la parte superior del panel Estilos CSS.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga doble clic en una regla del panel Todas las reglas para mostrar el cuadro de diálogo de definición de reglas CSS y realice los cambios deseados.
  - Seleccione una regla del panel Todas las reglas y, seguidamente, edite las propiedades de la regla en el panel Propiedades situado debajo.

- Seleccione una regla del panel Todas las reglas y luego haga clic en el botón Editar estilo, situado en la esquina inferior derecha del panel Estilos CSS.

**NOTA**

Puede cambiar el comportamiento del doble clic para la edición de CSS, además de otros comportamientos, cambiando las preferencias de Dreamweaver. Para más información, consulte Configuración de preferencias de estilos CSS.

### Para añadir una propiedad a una regla:

1. Seleccione una regla del panel Todas las reglas (modo All -Todo-) o seleccione una propiedad del resumen del panel Selección (modo Current -Actual-).
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Si está seleccionada la vista Show only set properties (Mostrar sólo propiedades establecidas) en el panel Propiedades, haga clic en el vínculo Añadir propiedad y añada una propiedad.
  - Si está seleccionada la vista de categoría o la vista de lista en el panel Propiedades, introduzca un valor para la propiedad seleccionada que desea añadir.

En ambos modos, Todo y Actual, el panel Estilos CSS contiene tres botones que le permiten modificar la vista del panel Propiedades (el panel inferior):



La **Vista de categoría** divide las propiedades CSS compatibles con Dreamweaver en ocho categorías: fuente, fondo, bloque, borde, cuadro, lista, posición y extensiones. Las propiedades de cada categoría se encuentran en una lista que se puede expandir o contraer haciendo clic en el botón con el signo más (+) que aparece al lado del nombre de la categoría. Las propiedades aparecen (en color azul) en la parte superior de la lista.

La **Vista de lista** muestra todas las propiedades CSS compatibles con Dreamweaver orden alfabético. Las propiedades aparecen (en color azul) en la parte superior de la lista.

**Set Properties View (Vista de propiedades establecidas)** sólo muestra las propiedades que se han establecido. La vista de propiedades establecidas es la vista predeterminada.

En ambos modos, Todo y Actual, el panel Estilos CSS también contiene los siguientes botones:



**Adjuntar hoja de estilos** abre el cuadro de diálogo Vincular hoja de estilos externa. Seleccione una hoja de estilos externa para adjuntar o para importar al documento actual. Para información sobre cómo adjuntar una hoja de estilos externa, véase [“Vinculación o importación de una hoja de estilos CSS externa” en la página 451](#).

**Nueva regla CSS** abre un cuadro de diálogo en el que es posible seleccionar el tipo de estilo que va a crear, por ejemplo, para crear un estilo de clase, redefinir una etiqueta HTML o definir un selector CSS. Para más información, consulte [“Creación de una nueva regla CSS” en la página 448](#).

**Editar estilo** abre un cuadro de diálogo en el que es posible editar los estilos del documento actual o de una hoja de estilos externa. Para información sobre la actualización de una hoja de estilos, véase [“Edición de una regla CSS” en la página 453](#).

**Eliminar regla CSS** elimina el estilo o la propiedad seleccionada del panel Estilos CSS, así como el formato de cualquier elemento al que se haya aplicado. (Sin embargo, no elimina las referencias a dicho estilo).

SUGERENCIA

Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el panel Estilos CSS para abrir un menú contextual de opciones de trabajo con comandos de la hoja de estilos CSS.

## Temas relacionados

- [“Aplicación de un estilo de clase” en la página 449](#)
- [“Vinculación o importación de una hoja de estilos CSS externa” en la página 451](#)
- [“Edición de una hoja de estilos CSS” en la página 454](#)

# Creación de una nueva regla CSS

Puede crear una regla CSS para automatizar la aplicación de formato a etiquetas HTML o a rangos de texto identificados mediante un atributo `class`.

## Para crear una regla CSS nueva:

1. Sitúe el punto de inserción en el documento y siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Nueva regla CSS.
  - En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), haga clic en el botón Nueva regla CSS (+) situado en la parte inferior derecha del panel.
  - Seleccione Texto > Estilos CSS > Nueva regla CSS.
2. Defina el tipo de estilo CSS que desea crear:
  - Para crear un estilo personalizado que se pueda aplicar como atributo `class` a un rango o un bloque de texto, seleccione la opción Clase y escriba el nombre del estilo en el cuadro de texto Nombre.

NOTA

Los nombres de clase deben comenzar por un punto y pueden contener cualquier combinación alfanumérica (por ejemplo `.myhead1`). Si no introduce el punto inicial, Dreamweaver lo hará de forma automática.

- Para redefinir el formato predeterminado de una etiqueta HTML específica, seleccione la opción Etiqueta e inserte una etiqueta HTML en el cuadro de texto Etiqueta o elija una en el menú emergente.
  - Para redefinir el formato predeterminado de una combinación concreta de etiquetas que contengan un código específico de atributo `Id`, seleccione la opción Avanzada e introduzca una o más etiquetas HTML en el cuadro de texto Selector o elíjalas en el menú emergente. Los selectores (conocidos como selectores de pseudo-clase) disponibles en el menú emergente son `a:activos`, `a:activable`, `a:vínculo` y `a:visitado`.
3. Seleccione la ubicación donde se definirá el estilo:
    - Para crear una hoja de estilos externa, elija Nuevo archivo de hoja de estilos.
    - Para incrustar el estilo en el documento actual, seleccione Sólo este documento.
  4. Haga clic en Aceptar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definición de estilos.
  5. Seleccione las opciones de estilo que desea establecer para la nueva regla CSS.
  6. Cuando termine de configurar los atributos de estilo, haga clic en Aceptar.

Para información sobre la configuración de estilos CSS específicos, véanse los siguientes temas en *Utilización de Dreamweaver*:

- Definición de propiedades de tipo CSS
- Definición de propiedades de fondo de estilos CSS
- Definición de propiedades de bloque de estilos CSS
- Definición de propiedades de cuadro de estilos CSS
- Definición de propiedades de borde de estilos CSS
- Definición de propiedades de lista de estilos CSS
- Definición de propiedades de posición de estilos CSS
- Definición de propiedades de extensiones de estilos CSS

#### Temas relacionados

- [“Utilización del panel Estilos CSS” en la página 445](#)
- [“Aplicación de un estilo de clase” en la página 449](#)
- [“Edición de una regla CSS” en la página 453](#)

## Aplicación de un estilo de clase

Los estilos de clase son los únicos tipos de estilo CSS que se pueden aplicar a cualquier texto del documento, independientemente de las etiquetas que controlen dicho texto. Todos los estilos de clase asociados con el documento actual se muestran en el panel Estilos CSS (con un punto [.] al principio del nombre) y en el menú emergente Estilo del inspector de propiedades de texto.

La mayoría de los estilos se actualizan inmediatamente; sin embargo, es recomendable que obtenga una vista previa de su página en un navegador para comprobar que el estilo se ha aplicado correctamente. Cuando se aplican dos o más estilos al mismo texto, éstos pueden entrar en conflicto y producir resultados imprevistos. Para más información, consulte [“Reglas CSS en conflicto” en la página 420](#).

#### SUGERENCIA

Al obtener una vista previa de los estilos definidos en una hoja de estilos CSS externa, no olvide guardar la hoja de estilos para asegurarse de que los cambios se verán reflejados en la vista previa de la página en un navegador.

## Para aplicar un estilo CSS personalizado:

1. En el documento, seleccione el texto al que desea aplicar un estilo CSS.  
Sitúe el punto de inserción en un párrafo para aplicar el estilo a todo el párrafo.  
Si selecciona un rango de texto dentro de un párrafo, el estilo CSS sólo afectará al rango seleccionado.  
Para especificar la etiqueta exacta a la que se deberá aplicar el estilo CSS, selecciónela con el selector de etiquetas situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento.
2. Para aplicar un estilo de clase, siga uno de estos procedimientos:
  - En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), seleccione el modo Todo, haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre del estilo que desea aplicar y seleccione Aplicar en el menú contextual.
  - En el inspector de propiedades de texto, seleccione el estilo de clase que desea aplicar en el menú emergente Estilo.
  - En la ventana de documento, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el texto seleccionado y, en el menú contextual que aparece, seleccione Estilos CSS. A continuación, seleccione el estilo que desea aplicar.
  - Seleccione Texto > Estilos CSS y, en el submenú, seleccione el estilo que desea aplicar.

## Para borrar un estilo personalizado de una selección:

1. Seleccione el objeto o texto cuyo estilo desea eliminar.
2. En el inspector de propiedades de texto (Ventana > Propiedades), seleccione Ninguna en el menú emergente Estilo.

## Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de las hojas de estilos en cascada” en la página 418](#)
- [“Acerca del panel Estilos CSS” en la página 424](#)
- [“Edición de una regla CSS” en la página 453](#)

## Exportación de estilos para crear una hoja de estilos CSS

Puede exportar estilos desde un documento para crear una nueva hoja de estilos CSS. A continuación, puede establecer vínculos con otros documentos para aplicar estos estilos.

### Para exportar estilos CSS desde un documento y crear una hoja de estilos CSS:

1. Seleccione Archivo > Exportar > Estilos CSS o seleccione Texto > Estilos CSS > Exportar. Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar estilos como archivo CSS.
2. Introduzca un nombre para la hoja de estilos y haga clic en Guardar. El estilo se guardará como una hoja de estilos CSS.

### Temas relacionados

- [“Utilización del panel Estilos CSS” en la página 445](#)
- [“Edición de una hoja de estilos CSS” en la página 454](#)
- [“Utilización de hojas de estilo de tiempo de diseño” en la página 455](#)

## Vinculación o importación de una hoja de estilos CSS externa

Si edita una hoja de estilos CSS externa, todos los documentos vinculados a esa hoja se actualizarán para reflejar los cambios. Puede exportar los estilos CSS de un documento para crear una nueva hoja de estilos CSS, así como adjuntar o vincular dichos estilos a una hoja de estilos externa para aplicarlos.

Naturalmente, puede adjuntar a las páginas las hojas de estilo que cree o copie en el sitio. Además, Dreamweaver se entrega con hojas de estilos prediseñadas que pueden trasladarse automáticamente al sitio y adjuntarse a las páginas. Para información sobre la utilización de hojas de estilos de diseño suministradas con Dreamweaver, véase [“Creación de un documento basado en un archivo de diseño de Dreamweaver” en la página 103](#).

Para información sobre cómo aplicar un estilo, véase [“Aplicación de un estilo de clase” en la página 449](#).

### **Para establecer vínculos o importar una hoja de estilos CSS externa:**

1. Abra el panel Estilos CSS siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Ventana > Estilos CSS.
  - Presione Mayús + F11.
2. En panel Estilos CSS, haga clic en el botón Adjuntar hoja de estilos. (Se encuentra en la esquina inferior derecha del panel.)
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

### Temas relacionados

- [“Utilización del panel Estilos CSS” en la página 445](#)
- [“Exportación de estilos para crear una hoja de estilos CSS” en la página 451](#)
- [“Edición de una hoja de estilos CSS” en la página 454](#)

## Utilización de hojas de estilos de muestra de Dreamweaver

Dreamweaver dispone de hojas de estilos de muestra que pueden aplicarse a las páginas o que se pueden utilizar como puntos de partida para desarrollar estilos propios.

### **Para aplicar hojas de estilos de Dreamweaver:**

1. Abra el panel Estilos CSS siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Ventana > Estilos CSS.
  - Presione Mayús+F11.
2. En panel Estilos CSS, haga clic en el botón Adjuntar hoja de estilos externa. (Se encuentra en la esquina inferior derecha del panel.)
3. En el cuadro de diálogo Adjuntar hoja de estilos externa, haga clic en Hojas de estilos de muestra.
4. En el cuadro de diálogo Hojas de estilos de muestra, seleccione una hoja de estilos en el cuadro de lista.  
Al seleccionar las hojas de estilos del cuadro de lista, el panel Vista previa mostrará el formato de texto y de color de la hoja de estilos seleccionada.
5. Haga clic en el botón Vista previa para aplicar la hoja de estilos y verificar que se aplican los estilos que desea en la página actual.  
Si los estilos aplicados no tienen el efecto que esperaba, seleccione otra hoja de estilos de la lista y haga clic en el botón Vista previa para aplicar dichos estilos.



6. De forma predeterminada, Dreamweaver guarda la hoja de estilos en una carpeta denominada CSS justo debajo de la raíz del sitio definido para la página. Si esa carpeta no existe, Dreamweaver la creará. Para guardar el archivo en otra ubicación, haga clic en Examinar y busque otra carpeta.
7. Cuando encuentre una hoja de estilos cuyas reglas de formato coincidan con sus criterios de diseño, haga clic en Aceptar.

## Edición de una regla CSS

Puede editar fácilmente tanto reglas internas como externas que haya aplicado al documento.

Al editar una hoja de estilos CSS que controla el texto del documento, cambiará inmediatamente el formato de todo el texto controlado por dicha hoja de estilos. La edición de una hoja de estilos externa afecta a todos los documentos vinculados a ella.

Puede configurar un editor externo para la edición de las hojas de estilos. Para información sobre la configuración de un editor externo, véase [“Inicio de un editor externo de archivos multimedia” en la página 537](#).

### Para editar una regla CSS:

1. Abra el panel Estilos CSS seleccionando Ventana > Estilos CSS.
2. Coloque el punto de inserción en el texto cuya regla CSS desea editar.
3. Utilice el panel Estilos CSS para editar la regla. Para instrucciones, consulte [“Utilización del panel Estilos CSS” en la página 445](#).

Los cambios que realice se aplican inmediatamente al documento actual; de este modo, puede obtener una vista previa de los cambios a medida que los lleve a cabo. Si edita reglas almacenadas en una hoja de estilos externa, asegúrese de guardar los cambios para que se apliquen las actualizaciones.

Si modifica las reglas CSS de una hoja de estilos que se utiliza en varios documentos, dichos cambios también se reflejarán en estas páginas.

### Temas relacionados

- [“Utilización de hojas de estilo de tiempo de diseño” en la página 455](#)

## Edición de una hoja de estilos CSS

Una hoja de estilos CSS suele incluir una o varias reglas. Puede editar una regla por separado en una hoja de estilos CSS mediante el panel Estilos CSS (consulte [“Edición de una regla CSS” en la página 453](#)) o bien, si lo prefiere, puede trabajar directamente en la hoja de estilos CSS.

### Para editar una hoja de estilos CSS:

1. En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), seleccione el modo Todo.
2. En el panel Todas las reglas, haga doble clic en el nombre de la hoja de estilos que desea editar.
3. En la ventana de documento, modifique la hoja de estilo y guárdela.

### Temas relacionados

- [“Utilización del panel Estilos CSS” en la página 445](#)
- [“Edición de una regla CSS” en la página 453](#)

## Actualización de hojas de estilos CSS en un sitio de Contribute

Los usuarios de Macromedia Contribute no pueden realizar cambios en hojas de estilos CSS. Para cambiar una hoja de estilos para un sitio de Contribute, utilice Dreamweaver.

A continuación se enumeran factores importantes que debe tener en cuenta a la hora de actualizar hojas de estilos para un sitio de Contribute :

- Si realiza cambios en una hoja de estilos mientras un usuario de Contribute está editando una página que emplea dicha hoja de estilos, el usuario no verá los cambios realizados en la hoja de estilos hasta que publique la página.
- Si elimina un estilo de una hoja de estilos, el nombre del estilo no se eliminará de las páginas que utilicen dicha hoja de estilos, pero, dado que ya no existe, no se mostrará tal como espera el usuario de Contribute. Por consiguiente, si un usuario le informa de que no ocurre nada cuando aplica un estilo concreto, es posible que el problema se deba a que el estilo ha sido eliminado de la hoja de estilos.

### **Para editar una hoja de estilos CSS en un sitio de Contribute:**

1. Edite la hoja de estilos utilizando las herramientas de edición de hojas de estilos de Dreamweaver. Para más información, consulte [“Utilización de hojas de estilos en cascada para aplicar formato al texto” en la página 444](#).
2. Solicite a todos los usuarios de Contribute que estén trabajando en el sitio que publiquen las páginas que emplean dicha hoja de estilos y que, a continuación, vuelvan a editar las páginas para ver la nueva hoja de estilos.

## Utilización de hojas de estilo de tiempo de diseño

Las hojas de estilos de tiempo de diseño le permiten mostrar u ocultar el diseño aplicado por una hoja de estilos CSS mientras trabaja con un documento de Dreamweaver. Por ejemplo, puede utilizar esta opción para aprovechar o evitar el efecto de las hojas de estilos exclusivas de Macintosh o Windows mientras diseña una página.

Las hojas de estilos de tiempo de diseño sólo se aplican mientras se trabaja en el diseño de un documento de Dreamweaver; cuando la página se muestra en la ventana de un navegador, aparecen sólo los estilos que realmente están adjuntos o incrustados en el documento que aparece en un navegador.

### **Para mostrar u ocultar la hoja de estilos CSS de tiempo de diseño:**

1. Abra el cuadro de diálogo Hojas de estilo de tiempo de diseño siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Haga clic con el botón derecho en el panel Estilos CSS y, en el menú contextual, seleccione Tiempo de diseño.
  - Seleccione Texto > Estilos CSS > Tiempo de diseño.
2. En el cuadro de diálogo, defina las opciones para que se muestre o se oculte la hoja de estilos seleccionada:
  - Para mostrar una hoja de estilos en tiempo de diseño, haga clic en el botón más (+) situado sobre Mostrar sólo en tiempo de diseño. En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, vaya a la hoja de estilos CSS que desea mostrar.
  - Para ocultar una hoja de estilos CSS, haga clic en el botón más (+) situado sobre Ocultar en tiempo de diseño. En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, vaya a la hoja de estilos CSS que desea ocultar.
  - Para eliminar una hoja de estilos de cualquier lista, haga clic en la hoja de estilos que desea eliminar y haga clic en el botón menos (-) correspondiente.
3. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

El panel Estilos CSS se actualiza con el nombre de la hoja de estilos seleccionada y con un indicador, “oculto” o “diseño”, que refleja el estado de la hoja de estilos.

#### Temas relacionados

- “Utilización del panel Estilos CSS” en la página 445
- “Exportación de estilos para crear una hoja de estilos CSS” en la página 451
- “Vinculación o importación de una hoja de estilos CSS externa” en la página 451
- “Edición de una hoja de estilos CSS” en la página 454

## Comprobación de la ortografía

Utilice el comando Ortografía del menú Texto para revisar la ortografía del documento actual. El comando Ortografía no tiene en cuenta las etiquetas HTML ni los valores de atributo.

De forma predeterminada, el corrector ortográfico utiliza el diccionario de inglés de Estados Unidos. Para cambiar el diccionario, seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Dreamweaver > Preferencias > General (Macintosh) y, a continuación, seleccione el diccionario que desea utilizar en el menú emergente Diccionario ortográfico. Se pueden descargar diccionarios de otros idiomas desde el Centro de soporte de Dreamweaver Support en [www.macromedia.com/dreamweaver\\_support\\_es/](http://www.macromedia.com/dreamweaver_support_es/).

#### **Para comprobar y corregir la ortografía:**

1. Seleccione Texto > Ortografía o presione Mayús+F7.  
Cuando Dreamweaver encuentra una palabra que no reconoce, aparece el cuadro de diálogo Ortografía.
2. Seleccione la opción adecuada teniendo en cuenta las discrepancias mostradas.

# Cómo buscar y reemplazar texto

Puede utilizar el comando Buscar y reemplazar para buscar texto así como etiquetas HTML y atributos en un documento o en un conjunto de documentos.

NOTA

Para buscar archivos en un sitio, utilice diferentes comandos: Localizar en sitio local y Localizar en sitio remoto.

## Para buscar texto y código HTML dentro de los documentos:

1. Abra el documento en el que se debe realizar la búsqueda o seleccione los documentos o una carpeta del panel Archivos.
2. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.  
Se abre el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar.
3. Especifique los archivos en los que se debe buscar y, a continuación, indique el tipo de búsqueda que desea realizar, así como el texto o las etiquetas que desea buscar.  
Opcionalmente, especifique el texto de sustitución. A continuación, haga clic en uno de los botones de búsqueda o uno de los botones de sustitución.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda.
4. Una vez que haya terminado, haga clic en el botón Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo.

## Para volver a buscar sin visualizar el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar:

- Presione F3 (Windows) o Comando+G (Macintosh).



En Macromedia Dreamweaver 8, puede trabajar en la vista Diseño o en la vista Código para insertar imágenes en un documento. Al añadir imágenes a un documento de Dreamweaver, puede establecer o modificar las propiedades de imagen y ver los cambios directamente en la ventana de documento.

Para establecer un flujo de trabajo eficaz durante el diseño Web, puede seleccionar una preferencia de editor de imágenes e iniciarlo automáticamente para editar imágenes mientras trabaja en Dreamweaver.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|   |     |
|---|-----|
| Imágenes .....  | 459 |
| Inserción de una imagen .....                         | 462 |
| Cambio del tamaño de una imagen .....                 | 467 |
| Recorte de una imagen .....                           | 468 |
| Optimización de una imagen mediante Fireworks .....   | 469 |
| Ajuste del brillo y del contraste de una imagen ..... | 470 |
| Perfilado de una imagen .....                         | 470 |
| Creación de una imagen de sustitución .....           | 471 |
| Utilización de un editor de imágenes externo .....    | 472 |
| Aplicación de comportamientos a imágenes .....        | 473 |

## Imágenes

Existen muy diversos formatos de archivo gráfico, aunque para páginas Web generalmente se utilizan tres formatos de archivo gráfico: GIF, JPEG y PNG. Actualmente, GIF y JPEG son los formatos de archivo que cuentan con mayor compatibilidad y pueden verse en la mayoría de los navegadores.

Los archivos PNG son los más adecuados para casi cualquier tipo de gráfico Web debido a su flexibilidad y su tamaño de archivo reducido; no obstante, la visualización de imágenes PNG sólo es parcialmente compatible con los navegadores Microsoft Internet Explorer (4.0 y posteriores) y Netscape Navigator (4.04 y posteriores). De manera que, a no ser que esté diseñando para un tipo de usuario concreto que utilice un navegador compatible con el formato PNG, deberá utilizar archivos GIF o JPEG para poder llegar a más usuarios.

**Los archivos GIF (Formato de intercambio de gráficos, Graphic Interchange Format)** utilizan un máximo de 256 colores y son idóneos para visualizar imágenes con tonos no continuos o imágenes con grandes áreas de color homogéneo, como barras de navegación, botones, iconos, logotipos u otras imágenes con colores y tonos uniformes.

**El formato de archivo JPEG (Grupo conjunto de expertos fotográficos, Joint Photographic Experts Group)** es el mejor para imágenes fotográficas o de tonos continuos, ya que puede contener millones de colores. A medida que la calidad de un archivo JPEG aumenta, también lo hace su tamaño y el tiempo que tarda en descargarse. A menudo es posible conseguir un equilibrio adecuado entre la calidad de la imagen y el tamaño de archivo comprimiendo el archivo JPEG.

El formato de archivo **PNG (Grupo de redes portátiles, Portable Network Group)** es un sustituto del formato GIF sin patente compatible con imágenes con color indexado, escala de grises y color verdadero, además de ser compatible con el canal alfa para transparencias. PNG es el formato de archivo nativo de Macromedia Fireworks. Los archivos PNG conservan la información original de capa, vector, color y efectos (como por ejemplo las sombras), y todos los elementos pueden editarse siempre que se desee. Los archivos se deben guardar con la extensión .png para que Dreamweaver pueda reconocerlos como tales.

## Edición de imágenes en Dreamweaver

Dreamweaver proporciona unas funciones básicas de edición de imágenes que permiten modificar las imágenes sin tener que iniciar una aplicación externa de edición de imágenes como Macromedia Fireworks. Las herramientas de edición de imágenes de Dreamweaver están diseñadas para trabajar con diseñadores de contenido que crean archivos de imágenes que se pueden utilizar en el sitio Web.

NOTA

No es necesario tener instalado Macromedia Fireworks en el equipo para poder utilizar las funciones de edición de imágenes de Dreamweaver.



Dreamweaver incluye las siguientes funciones de edición de imágenes:

**Nuevo muestreo de imágenes** añade o quita píxeles en archivos de imagen JPEG y GIF cuyo tamaño se ha cambiado a fin de que se parezcan lo máximo posible a la imagen original. Al muestrear de nuevo una imagen, se reduce el tamaño del archivo de imagen, lo cual mejora el rendimiento de la descarga.

Cuando cambie el tamaño de una imagen en Dreamweaver, puede volver a muestrearla para adaptarla a sus nuevas dimensiones. Al muestrear de nuevo un objeto de mapa de bits, se añaden o quitan píxeles en la imagen para hacerla mayor o menor. Si se muestrea una imagen con una resolución más alta, la pérdida de calidad suele ser poco importante. Sin embargo, si se muestrea con una resolución más baja, siempre se pierden datos y se reduce la calidad.

**Recorte** permite editar imágenes mediante la reducción del área de la imagen. Normalmente, suele recortarse una imagen para poner más énfasis en el tema de la imagen y eliminar aspectos no deseados alrededor del centro de interés de la imagen.

**Brillo/Contraste** modifica el contraste o el brillo de los píxeles de la imagen. Esto afecta a los resaltados, sombras y medios tonos de la imagen. Normalmente, la función Brillo/Contraste se utiliza para corregir imágenes que son demasiado oscuras o demasiado claras.

**Perfilado** ajusta el enfoque de una imagen mediante el aumento del contraste de los bordes de dentro de la imagen. Cuando se explora una imagen o se realiza una foto digital, la acción predeterminada de la mayoría del software de captura de imágenes consiste en suavizar los bordes de los objetos que aparecen en la imagen. Esto evita que se pierdan detalles minúsculos en los píxeles de los que se componen las imágenes digitales. Sin embargo, para mostrar estos detalles en los archivos de imagen digital, a menudo es necesario perfilar la imagen, con lo que aumenta el contraste de los bordes y la imagen aparece más definida.

NOTA

Las funciones de edición de imágenes de Dreamweaver sólo se aplican a los formatos de archivo de imagen JPEG y GIF. Los demás formatos de archivo de imagen de mapa de bits no pueden editarse mediante estas funciones.

### Temas relacionados

- [“Cambio del tamaño de una imagen” en la página 467](#)
- [“Recorte de una imagen” en la página 468](#)
- [“Ajuste del brillo y del contraste de una imagen” en la página 470](#)
- [“Perfilado de una imagen” en la página 470](#)

# Inserción de una imagen

Al insertar una imagen en un documento de Dreamweaver, el programa genera automáticamente una referencia al archivo de imagen en el código HTML. Para asegurarse de que esta referencia es correcta, el archivo de imagen deberá estar en el sitio actual. Si no lo está, Dreamweaver le preguntará si desea copiar el archivo en el sitio.

Asimismo, las imágenes se pueden insertar de forma dinámica. Las imágenes dinámicas son aquellas que cambian con frecuencia. Por ejemplo, en los sistemas de rotación de rótulos publicitarios es necesario seleccionar de forma aleatoria un único rótulo de una lista de posibles rótulos y, después, mostrar dinámicamente la imagen del rótulo seleccionado cuando se solicite una página. Para más información, consulte [“Conversión de imágenes en contenido dinámico” en la página 809](#).

## Para insertar una imagen:

1. Coloque el punto de inserción en el lugar de la ventana de documento en el que desea que aparezca la imagen y, a continuación, siga uno de estos procedimientos:



- En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el icono Imagen.
- En la categoría Común de la barra Insertar, arrastre el icono Imagen a la ventana de documento (o a la ventana de vista Código si está trabajando en el código).
- Seleccione Insertar > imagen.
- Arrastre una imagen desde el panel Activos (Ventana > Activos) hasta la posición deseada de la ventana de documento. A continuación, siga con el paso 3.
- Arrastre una imagen desde el panel Sitio hasta la posición deseada de la ventana de documento. A continuación, siga con el paso 3.
- Arrastre una imagen desde el escritorio hasta la posición deseada de la ventana de documento. A continuación, siga con el paso 3.

2. En el cuadro de diálogo que aparece, siga uno de estos procedimientos:

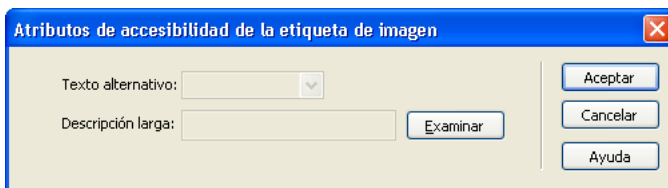
- Seleccione Sistema de archivos para elegir un archivo gráfico.
- Seleccione Fuente de datos para elegir un origen de imagen dinámica.

3. Busque y seleccione el origen de imagen o contenido que desee insertar.

Si está trabajando en un documento que no está guardado, Dreamweaver genera una referencia de archivo:// para el archivo de imagen. Al guardar el documento en cualquier lugar del sitio, Dreamweaver convierte la referencia en una ruta relativa al documento. Haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo para ver información sobre sus opciones.

- Haga clic en Aceptar.

Aparece el cuadro Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen si se ha activado el cuadro de diálogo en Preferencias (véase “Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles” en la página 76).



- Introduzca los valores en los cuadros de texto Texto alternativo y Descripción larga y haga clic en Aceptar.

**NOTA** Puede completar uno o ambos cuadros de texto, en función de sus necesidades.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

La imagen aparece en el documento.

**NOTA** Si presiona Cancelar, la imagen aparece en el documento, pero Dreamweaver no le asocia etiquetas o atributos de accesibilidad.

- En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), establezca las propiedades de la imagen.

Para más información, consulte “Configuración de propiedades de imagen” en *Utilización de Dreamweaver*.

Para editar los atributos de accesibilidad de la imagen, véase “Edición de los atributos de accesibilidad de una imagen” en la página 463.

#### Temas relacionados

- “Configuración de una imagen de fondo o un color de fondo de página” en la página 393
- “Utilización de imágenes de espaciador” en la página 304

## Edición de los atributos de accesibilidad de una imagen

Si ha insertado los atributos de accesibilidad de una imagen (véase “Inserción de una imagen” en la página 462), puede editar dichos valores en código HTML.

### Para editar los valores de accesibilidad de una imagen:

1. En la ventana de documento, seleccione la imagen.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Edite los atributos de imagen apropiados en la vista Código.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y, a continuación, seleccione Editar código de etiqueta.
  - En el inspector de propiedades, edite el valor de Alt (Alternativo).

## Inserción de un marcador de posición de imagen

Un marcador de posición de imagen es un gráfico que se utiliza hasta que el gráfico definitivo está listo para su incorporación a la página Web.

### Para insertar un marcador de posición de imagen:

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el gráfico del marcador de posición.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el icono Marcador de posición de imagen.
  - Seleccione Insertar > Marcador de posición de imagen.
3. En dicho cuadro de diálogo, seleccione las opciones para el marcador de posición de imagen.



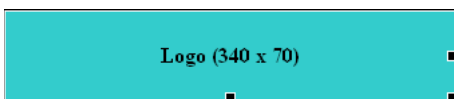
Aparecerá el cuadro de diálogo Marcador de posición de imagen.

3. En dicho cuadro de diálogo, seleccione las opciones para el marcador de posición de imagen.

Puede establecer el tamaño y el color del marcado de posición y asignarle una etiqueta de texto. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

4. Haga clic en Aceptar.

El color, los atributos de tamaño y la etiqueta del marcador de posición se presentan del modo siguiente:



Cuando se visualiza en un navegador, el texto de etiqueta y tamaño no aparecen.

### Temas relacionados

- [“Cambio del tamaño de una imagen” en la página 467](#)

- [“Utilización de Fireworks para modificar marcadores de posición de imagen de Dreamweaver” en la página 516.](#)

## Sustitución de un marcador de posición de imagen

Un marcador de posición de imagen no es la imagen gráfica que aparece en un navegador. Antes de publicar el sitio, debe reemplazar todos los marcadores de posición de imágenes que haya añadido por archivos gráficos aptos para la Web, como son los archivos GIF o JPEG.

Si dispone de Fireworks, puede crear un nuevo gráfico desde el marcador de posición de imagen de Dreamweaver. La nueva imagen se configura con el mismo tamaño que la imagen del marcador de posición. Puede editar la imagen y luego reemplazarla en Dreamweaver. Para información sobre la creación con Fireworks de una imagen que reemplace al marcador de posición, véase [“Utilización de Fireworks para modificar marcadores de posición de imagen de Dreamweaver” en la página 516.](#)

### Para actualizar el origen de la imagen:

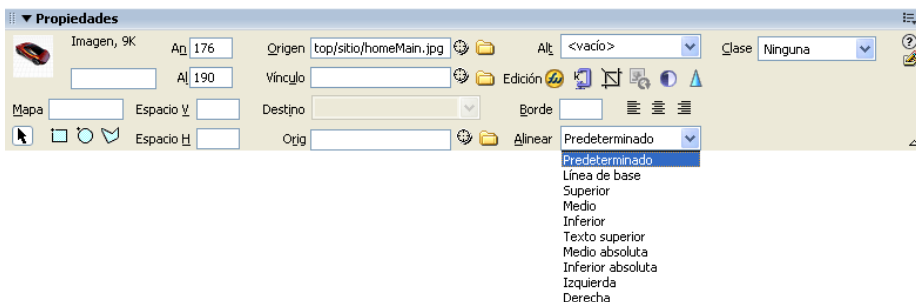
1. En la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos:
  - Haga doble clic en el marcador de posición de imagen.
  - Haga clic en el marcador de posición de imagen para seleccionarlo y, a continuación, en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en el icono de carpeta situado junto al campo Orig.  
Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.
2. En el cuadro de diálogo, desplácese hasta la imagen con la que desea reemplazar el marcador de posición de imagen.
3. Haga clic en Aceptar.  
La imagen seleccionada aparece en el documento.

## Alineación de una imagen

Puede alinear una imagen con el texto, con otra imagen, con un plug-in o con otros elementos de la misma línea. Además puede alinear horizontalmente una imagen.

### Para alinear una imagen:

1. Seleccione la imagen en la vista de diseño.
2. Establezca los atributos de alineación de la imagen en el inspector de propiedades.



Puede establecer la alineación con relación a otros elementos del mismo párrafo o de la misma línea.

NOTA

HTML no ofrece ningún método para ajustar texto alrededor del contorno de una imagen, como ocurre con algunos procesadores de textos.

Éstas son las opciones de alineación:

**Predeterminado** suele especificar una alineación con la línea de base. (El valor predeterminado puede variar en función del navegador del visitante del sitio.)

**Línea de base e Inferior** alinean la línea de base del texto (u otro elemento del mismo párrafo) con la parte inferior del objeto seleccionado.

**Superior** alinea la parte superior de una imagen con la parte superior del elemento más alto (imagen o texto) de la línea actual.

**Medio** alinea la parte central de la imagen con la línea de base de la línea actual.

**Texto superior** alinea la parte superior de la imagen con la parte superior del carácter más alto de la línea de texto.

**Medio absoluta** alinea la parte central de la imagen con la parte central del texto de la línea actual.

**Inferior absoluta** alinea la parte inferior de la imagen con la parte inferior de la línea de texto (incluidos los trazos descendentes, como en el caso de la letra *g*).

**Izquierda** sitúa la imagen seleccionada en el margen izquierdo, ajustando a la derecha el texto que la rodea. Si hay texto alineado a la izquierda delante del objeto, los objetos alineados a la izquierda suelen pasar a una nueva línea.

**Derecha** sitúa la imagen en el margen derecho, ajustando a la izquierda el texto que la rodea. Si hay texto alineado a la derecha delante del objeto, los objetos alineados a la derecha suelen pasar a una nueva línea.

## Cambio del tamaño de una imagen

Se puede cambiar visualmente el tamaño de elementos como por ejemplo las imágenes, los plug-ins, los archivos de Macromedia Shockwave o Flash, los applets y los controles ActiveX en Dreamweaver.

El cambio de tamaño visual de una imagen en Dreamweaver permite ver cómo afecta la imagen al diseño en diferentes dimensiones. Al cambiar el tamaño de una imagen visualmente, no se escala el archivo de imagen a las proporciones que se especifican. Si cambia el tamaño de una imagen visualmente en Dreamweaver, pero no utiliza una aplicación de edición de imágenes (como por ejemplo Macromedia Fireworks) para escalar el archivo de imagen al tamaño deseado, el navegador del usuario deberá escalar la imagen cuando se cargue la página. Esto puede hacer aumentar el tiempo de descarga de la página y puede provocar que la imagen no se vea correctamente en el navegador del usuario. Si desea reducir el tiempo de descarga y conseguir que todas las instancias de una imagen tengan el mismo tamaño, utilice una aplicación de edición de imágenes.

### Para cambiar visualmente el tamaño de un elemento:

1. Seleccione el elemento (por ejemplo, una imagen o un archivo SWF) en la ventana de documento.

Aparecen manejadores de cambio de tamaño en los lados inferior y derecho del elemento y en la esquina inferior derecha. Si no aparecen, haga clic en cualquier punto fuera del elemento cuyo tamaño desea cambiar y vuelva a seleccionarlo o haga clic en la etiqueta correspondiente del selector de etiquetas para seleccionar el elemento.

2. Cambie el tamaño del elemento siguiendo uno de estos procedimientos:

- Para ajustar el ancho del elemento, arrastre el manejador de selección del lado derecho.
- Para ajustar el alto del elemento, arrastre el manejador de selección de la parte inferior.
- Para ajustar al mismo tiempo el ancho y el alto del elemento, arrastre el manejador de selección de la esquina.
- Para conservar las proporciones del elemento (su relación ancho/alto) al ajustar sus dimensiones, arrastre el manejador de selección de la esquina mientras presiona la tecla Mayús.

Puede cambiar visualmente el tamaño de los elementos hasta un mínimo de 8 por 8 píxeles. Si desea ajustar el ancho y el alto de un elemento a un tamaño menor (por ejemplo, 1 por 1 píxel), utilice el inspector de propiedades para introducir un valor numérico.

Para restaurar las dimensiones originales de un elemento, elimine los valores de los cuadros de texto An (Ancho) y Al (Alto) o haga clic en el botón Restab. tamaño (Restablecer tamaño) en el inspector de propiedades.

#### Para devolver una imagen a su tamaño original:

- Haga clic en el botón Restab. tamaño del inspector de propiedades de imagen.

#### Para volver a muestrear una imagen cuyo tamaño se ha cambiado:

1. Cambie el tamaño de la imagen tal como se ha descrito anteriormente.
2. Haga clic en el botón Volver a muestrear del inspector de propiedades de imagen.

NOTA

No es posible volver a muestrear elementos o marcadores de posición de imagen que no sean imágenes de mapa de bits.

#### Temas relacionados

- [“Edición de imágenes en Dreamweaver” en la página 460](#)

## Recorte de una imagen

Dreamweaver permite recortar imágenes de archivos de mapa de bits.

NOTA

Cuando se recorta una imagen mediante Dreamweaver, se cambia el archivo de imagen de origen en el disco. Por esta razón, debe conservar una copia de seguridad del archivo de imagen en caso de que necesite volver a la imagen original.

#### Para recortar un archivo de imagen:

1. Abra la página que contiene la imagen que desea recortar, seleccione la imagen y siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el icono Herramienta Recorte del inspector de propiedades de imagen.
  - Seleccione Modificar > Imagen > Recorte.Aparecerán manejadores de recorte alrededor de la imagen seleccionada.
2. Ajuste los manejadores de recorte de modo que el recuadro de límite rodee el área de la imagen de mapa de bits que desea mantener.



3. Haga doble clic en el recuadro de límite o presione Intro para recortar la selección.  
Un cuadro de diálogo le informa de que el archivo de imagen que está cortando cambiará en el disco. Haga clic en Aceptar.  
Los píxeles del mapa de bits seleccionado que se encuentren fuera del recuadro de límite, se eliminarán, pero el resto de los objetos de la imagen permanecerán.
4. Muestre una vista previa de la imagen para comprobar que la imagen ha quedado como esperaba.

#### **Para deshacer los efectos del comando de recorte:**

- Seleccione Edición > deshacer Recortar para volver a la imagen original.  
Puede deshacer el efecto del comando de recorte (y con ello volver al archivo de imagen original) hasta el momento en que salga de Dreamweaver, o puede editar el archivo en una aplicación de edición de imágenes externa.

#### Temas relacionados

- [“Edición de imágenes en Dreamweaver” en la página 460](#)
- [“Ajuste del brillo y del contraste de una imagen” en la página 470](#)
- [“Perfilado de una imagen” en la página 470](#)

## Optimización de una imagen mediante Fireworks

Puede optimizar imágenes de páginas Web desde Dreamweaver.

#### **Para optimizar una imagen:**

1. Abra la página que contiene la imagen que desea optimizar, seleccione la imagen y siga uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el botón Optimizar en Fireworks del inspector de propiedades de imagen.
- Seleccione Modificar > Imagen > Optimizar imagen en Fireworks.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Optimizar imagen en Fireworks.

2. Haga clic en Aceptar.

#### Temas relacionados

- [“Edición de imágenes en Dreamweaver” en la página 460](#)
- [“Inserción de una imagen” en la página 462](#)
- [“Recorte de una imagen” en la página 468](#)
- [“Perfilado de una imagen” en la página 470](#)

# Ajuste del brillo y del contraste de una imagen

Brillo/Contraste modifica el contraste o el brillo de los píxeles de la imagen. Esto afecta a los resaltados, sombras y medios tonos de la imagen. Normalmente, la función Brillo/Contraste se utiliza para corregir imágenes que son demasiado oscuras o demasiado claras.

## Para ajustar el brillo y el contraste de una imagen:

1. Abra la página que contiene la imagen que desea ajustar, seleccione la imagen y siga uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el botón Brillo/Contraste en el inspector de propiedades de imagen.
- Seleccione Modificar > Imagen > Brillo/Contraste.

Aparecerá el cuadro de diálogo Brillo/Contraste.

2. Arrastre los controles deslizantes de Brillo y Contraste para ajustar los valores.

El rango de valores posibles es de -100 a 100.

3. Haga clic en Aceptar.

## Temas relacionados

- [“Edición de imágenes en Dreamweaver” en la página 460](#)
- [“Inserción de una imagen” en la página 462](#)
- [“Recorte de una imagen” en la página 468](#)
- [“Perfilado de una imagen” en la página 470](#)

# Perfilado de una imagen

El perfilado aumenta el contraste de los píxeles situados alrededor de los bordes de los objetos para aumentar la definición o nitidez de la imagen.

## Para perfilar una imagen:

1. Abra la página que contiene la imagen que desea perfilar, seleccione la imagen y siga uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el botón Perfilar del inspector de propiedades de imagen.
- Seleccione Modificar > Imagen > Perfilar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Perfilado.

2. Para especificar el grado de perfilado que Dreamweaver aplicará a la imagen, puede arrastrar el control deslizante o bien introducir un valor entre el 0 y el 10 en el cuadro de texto. Mientras ajusta la nitidez de la imagen mediante el cuadro de diálogo Nitidez, puede obtener una vista previa del cambio en la imagen.
3. Haga clic en Aceptar.
4. Guarde los cambios; para ello, seleccione Archivo > Guardar, o recupere la imagen original seleccionando Edición > Deshacer perfilar.

### Para deshacer los efectos del comando de perfilado:

- Seleccione Edición > Deshacer Perfilar para volver a la imagen original. Sólo puede deshacer el efecto del comando de perfilado (y con ello volver al archivo de imagen original) antes de guardar la página que contiene la imagen. Una vez que haya guardado la página, los cambios realizados en la imagen quedarán guardados de forma permanente.

### Temas relacionados

- [“Edición de imágenes en Dreamweaver” en la página 460](#)
- [“Recorte de una imagen” en la página 468](#)
- [“Ajuste del brillo y del contraste de una imagen” en la página 470](#)

## Creación de una imagen de sustitución

Se pueden insertar imágenes de sustitución en la página. Una *imagen de sustitución* es una imagen que, al visualizarse en un navegador, cambia cuando el puntero pasa sobre ella.

Antes de empezar, localice un par o varios pares de imágenes para la imagen de sustitución. Se puede crear una imagen de sustitución con dos archivos de imágenes: la imagen principal (la que aparece al cargarse inicialmente la página) y la imagen secundaria (la que aparece al pasar el puntero sobre la imagen principal). Ambas imágenes deben tener el mismo tamaño. Si tienen tamaños distintos, Dreamweaver cambia automáticamente el tamaño de la segunda imagen para que se ajuste a las propiedades de la primera.

Las imágenes de sustitución están automáticamente configuradas para que respondan al evento `onMouseOver`. Para información sobre la configuración de una imagen para que responda a otro evento (por ejemplo, un clic del ratón) o sobre la edición de una imagen de sustitución para que muestre otra imagen, véase [“Intercambiar imagen” en la página 596](#).

### Para crear una imagen de sustitución:

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca la imagen de sustitución.
2. Introduzca la imagen de sustitución mediante uno de estos métodos:
  - En la barra Insertar, seleccione Común y luego haga clic en el icono Imagen de sustitución.
  - En la barra Insertar, seleccione Común, arrastre el icono Imagen de sustitución hasta la posición deseada de la ventana de documento.
  - Elija Insertar > Imágenes interactivas > Imagen de sustitución.  
Se abre el cuadro de diálogo Insertar imagen de sustitución.
3. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Elija Archivo > Vista previa en el navegador o presione F12.  
No se puede ver el efecto que causa una imagen de sustitución en la vista de diseño.
6. En el navegador, desplace el puntero sobre la imagen original.  
Debe aparecer la imagen de sustitución.

### Temas relacionados

- [“Inserción de una barra de navegación” en la página 502](#)

## Utilización de un editor de imágenes externo

Desde Dreamweaver puede abrir una imagen seleccionada en un editor de imágenes externo. Al regresar a Dreamweaver después de guardar el archivo de imagen editado, los cambios realizados serán visibles en la ventana de documento.

Puede configurar Fireworks como editor externo principal. Para más información, consulte [“Utilización de Fireworks” en la página 513](#).

**Para iniciar el editor de imágenes externo, siga uno de estos procedimientos:**

- Haga doble clic en la imagen que desea editar.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen que desea editar y elija Editar con > Examinar y seleccione un editor.
- Seleccione la imagen que desea editar y haga clic en Editar en el inspector de propiedades.
- Haga doble clic en el archivo de imagen en el panel Sitio para iniciar el editor de imágenes principal. Si no ha especificado ningún editor de imágenes, Dreamweaver iniciará el editor predeterminado para el tipo de archivo en cuestión.

NOTA

Al abrir una imagen desde el panel Sitio, las funciones de integración de Fireworks no surten efecto y Fireworks no abre el archivo PNG original. Para utilizar las funciones de integración de Fireworks, abra las imágenes desde la ventana de documento.

Si tras regresar a la ventana de Dreamweaver no ve una imagen actualizada, seleccione la imagen y, a continuación, haga clic en el botón Actualizar en el inspector de propiedades.

Temas relacionados

- [“Especificación del editor que se iniciará desde Dreamweaver” en la página 538](#)

## Aplicación de comportamientos a imágenes

Puede aplicar cualquier comportamiento disponible a una imagen o zona interactiva de imagen. Al aplicar un comportamiento a una zona interactiva, Dreamweaver inserta el código HTML en la etiqueta `area`. Hay tres comportamientos que se aplican específicamente a las imágenes: Carga previa de imágenes, Intercambiar imagen y Restaurar imagen intercambiada.

**Carga previa de imágenes** carga en la memoria caché del navegador las imágenes que no aparecen en la página de inmediato (como aquellas que se intercambiarán por comportamientos, capas o scripts de JavaScript). Esto contribuye a evitar las demoras debidas a la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes. (Véase [“Carga previa de imágenes” en la página 582.](#))

**Intercambiar imagen** intercambia una imagen por otra cambiando el atributo `SRC` de la etiqueta `img`. Use esta acción para crear sustituciones de botones y otros efectos de imágenes (incluido el intercambio de varias imágenes a la vez). (Véase [“Intercambiar imagen” en la página 596.](#))

**Restaurar imagen intercambiada** restaura los archivos de origen del último conjunto de imágenes intercambiadas. Esta acción se añade automáticamente siempre que se adjunta la acción Intercambiar imagen a un objeto de forma predeterminada. No suele ser necesario seleccionarla manualmente. (Véase [“Restaurar imagen intercambiada” en la página 597.](#))

También puede utilizar comportamientos para crear sistemas de navegación más sofisticados, como una barra de navegación o un menú de salto. (Véase [“Utilización de las barras de navegación” en la página 501](#) y [“Inserción de menús de salto” en la página 499.](#))

# Establecimiento de vínculos y navegación

Una vez que haya creado páginas HTML y haya configurado un sitio de Macromedia Dreamweaver 8 para almacenar los documentos, deberá establecer conexiones entre sus documentos y otros documentos.

Dreamweaver 2004 ofrece varios métodos para crear vínculos de hipertexto con documentos, imágenes, archivos multimedia o software transferible. Puede establecer vínculos con cualquier texto o imagen de cualquier lugar del documento, incluidos el texto y las imágenes situados en un encabezado, lista, tabla, capa o marco.

Para obtener una representación visual de la vinculación de los archivos, utilice el mapa del sitio. En el mapa del sitio puede añadir nuevos documentos al sitio, crear y eliminar vínculos con documentos y comprobar los vínculos con archivos dependientes. Para más información, consulte [“Visualización de un mapa del sitio” en la página 138](#).

Los vínculos se pueden crear y administrar de varias forma distintas. Algunos diseñadores de sitios Web prefieren crear vínculos con páginas o archivos que todavía no existen cuando están trabajando, mientras que otros prefieren crear primero todos los archivos y las páginas y añadir los vínculos más tarde. Otra forma de administrar vínculos consiste en crear páginas marcadoras de posición que representan el archivo final y permiten añadir vínculos rápidamente y comprobarlos antes de terminar todas las páginas. Para más información sobre la comprobación de vínculos, consulte [“Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos” en la página 506](#).

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|   |     |
|---|-----|
| <a href="#">Aspectos básicos de ubicación y rutas de documentos</a> | 476 |
| <a href="#">Menús de salto</a>                                      | 479 |
| <a href="#">Barras de navegación</a>                                | 480 |
| <a href="#">Mapas de imágenes</a>                                   | 481 |
| <a href="#">Creación de vínculos</a>                                | 482 |
| <a href="#">Administración de vínculos</a>                          | 494 |
| <a href="#">Inserción de menús de salto</a>                         | 499 |
| <a href="#">Utilización de las barras de navegación</a>             | 501 |

|  |     |
|--|-----|
| Utilización de los mapas de imagen .....                   | 503 |
| Cómo adjuntar comportamientos JavaScript a vínculos .....  | 506 |
| Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos ..... | 506 |
| Reparación de vínculos rotos .....                         | 509 |
| Apertura de documentos vinculados en Dreamweaver .....     | 510 |

## Aspectos básicos de ubicación y rutas de documentos

A la hora de crear vínculos resulta fundamental conocer la ruta de archivo entre el documento desde el que establece el vínculo y el documento con el que lo establece.

Cada página Web tiene una dirección exclusiva, denominada URL (Localizador Uniforme de Recursos, Uniform Resource Locator). Para más información sobre los URL, consulte la página del World Wide Web Consortium sobre asignación de nombres y direcciones en [www.w3.org/Addressing/](http://www.w3.org/Addressing/).

Sin embargo, cuando se crea un vínculo local (un vínculo de un documento con otro documento del mismo sitio), no suele ser necesario especificar el URL completo del documento de destino. En este caso se especifica una ruta relativa desde el documento actual o desde la carpeta raíz del sitio.

Existen tres tipos de rutas de vínculos:

- Rutas absolutas (como <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html>). Para más información, consulte “[Rutas absolutas](#)” en la página 477.
- Rutas relativas al documento (como [dreamweaver/contents.html](#)). Para más información, consulte “[Rutas relativas al documento](#)” en la página 477.
- Rutas relativas a la raíz del sitio (como [/support/dreamweaver/contents.html](#)). Para más información, consulte “[Rutas relativas a la raíz del sitio](#)” en la página 479.

Con Dreamweaver puede seleccionar fácilmente el tipo de ruta de documento que desee crear para los vínculos (véase “[Vinculación de archivos y documentos](#)” en la página 482).

NOTA

Utilice el tipo de vínculo que prefiera y le resulte más cómodo, ya sea relativo al sitio o al documento. En lugar de escribir las rutas, conviene acceder a los vínculos a través del botón Examinar, método que asegura la correcta introducción de la ruta.



## Rutas absolutas

Las rutas absolutas proporcionan la URL completa del documento vinculado, incluido el protocolo que se debe usar (generalmente, `http://` para páginas Web). Por ejemplo, `http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html` es una ruta absoluta.

Para vincular un documento situado en otro servidor, es preciso emplear una ruta absoluta. Aunque también puede utilizar vínculos de rutas absolutas para vínculos locales (de documentos del mismo sitio), se desaconseja utilizar este sistema, ya que si mueve el sitio a otro dominio se romperán todos los vínculos de las rutas absolutas locales. El uso de rutas relativas para vínculos locales también ofrece una mayor flexibilidad si necesita mover archivos dentro del sitio.

NOTA

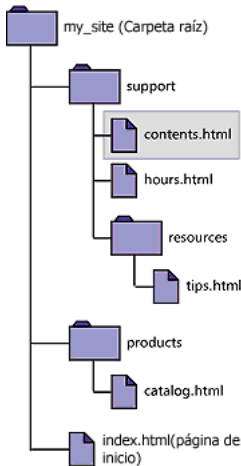
Al insertar imágenes (no vínculos): si utiliza una ruta absoluta a una imagen que se encuentra en un servidor remoto y que no está disponible en la unidad de disco duro local, no podrá ver la imagen en la ventana de documento. Deberá obtener una vista previa del documento en un navegador para verla. Si es posible, utilice rutas relativas a la raíz del sitio o del documento para las imágenes. Para más información, consulte [“Inserción de una imagen” en la página 462](#).

## Rutas relativas al documento

Las rutas relativas al documento son las más adecuadas para utilizar con vínculos locales en la mayoría de los sitios Web. Resultan particularmente útiles cuando el documento actual y el documento con el que se establece el vínculo se encuentran en la misma carpeta y es probable que vayan a permanecer juntos. También puede utilizar una ruta relativa al documento para establecer un vínculo con un documento de otra carpeta, pero especificando la ruta a través de la jerarquía de carpetas desde el documento actual hasta el vinculado.

En una ruta relativa al documento se omite la parte de la URL absoluta que coincide en los documentos actual y vinculado y se indica únicamente la parte de la ruta que difiere.

Por ejemplo, supongamos que tiene un sitio con la siguiente estructura:



La creación de vínculos desde contents.html hasta otros archivos se hace de la siguiente forma:

- Para establecer un vínculo desde contents.html hasta horas.html (ambos archivos se encuentran en la misma carpeta), el nombre de archivo será la ruta relativa: horas.html.
- Para establecer un vínculo con tips.html (en la subcarpeta llamada resources), utilice la ruta relativa resources/tips.html.

Cada barra diagonal (/) representa un nivel por debajo en la jerarquía de carpetas.

- Para establecer un vínculo con index.html (en la carpeta padre, un nivel por encima de contents.html), utilice la ruta relativa ../index.html.

Cada ../ representa un nivel por encima en la jerarquía de carpetas.

- Para establecer un vínculo con catalog.html (en una subcarpeta distinta de la carpeta padre), utilice la ruta relativa ../products/catalog.html.  
../ sube a la carpeta padre; products/ baja a la subcarpeta “products”.

No es necesario actualizar las rutas relativas al documento entre archivos que se mueven como un grupo (por ejemplo, al mover una carpeta completa, de forma que todos los archivos de esa carpeta conserven las mismas rutas relativas entre sí). Sin embargo, cuando se mueve un archivo individual que contiene vínculos relativos al documento o un archivo individual que está vinculado en relación con el documento, no necesitará actualizar esos vínculos. (Si mueve o cambia el nombre de los archivos utilizando el panel Archivos, Dreamweaver actualizará automáticamente todos los vínculos relevantes.)

## Temas relacionados

- [“Configuración de la ruta relativa de vínculos nuevos” en la página 488](#)

## Rutas relativas a la raíz del sitio

Las rutas relativas a la raíz del sitio indican la ruta desde la carpeta raíz del sitio hasta un documento. Puede utilizar este tipo de rutas si trabaja con un sitio Web grande que usa varios servidores o un servidor que alberga varios sitios distintos. Sin embargo, si no está familiarizado con este tipo de ruta, le resultará más cómodo mantener las rutas relativas al documento.

Una ruta relativa a la raíz del sitio comienza por una barra diagonal, que representa la carpeta raíz del sitio. Por ejemplo, /support/tips.html es una ruta relativa a la raíz del sitio de un archivo (tips.html) situado en la subcarpeta de soporte de la carpeta raíz del sitio.

A menudo, una ruta relativa a la raíz del sitio es la mejor forma de especificar vínculos en un sitio Web en el que necesita mover con frecuencia archivos HTML de una carpeta a otra. Al mover un documento que contiene vínculos relativos a la raíz, no es preciso cambiar los vínculos. Por ejemplo, si los archivos HTML utilizan vínculos relativos a la raíz para archivos dependientes (como imágenes) y se mueve un archivo HTML, sus vínculos de archivos dependientes seguirán siendo válidos.

Sin embargo, al mover o cambiar el nombre de documentos con vínculos relativos a la raíz, deberá actualizar esos vínculos, incluso aunque las rutas de los documentos no hayan cambiado en su relación mutua. Por ejemplo, si mueve una carpeta, deberá actualizar todos los vínculos relativos a la raíz de los archivos de esa carpeta. (Si mueve o cambia el nombre de los archivos utilizando el panel Archivos, Dreamweaver actualizará automáticamente todos los vínculos relevantes.)

### Temas relacionados

- [“Configuración de la ruta relativa de vínculos nuevos” en la página 488](#)

## Menús de salto

Un menú de salto es un menú emergente de un documento que pueden ver los visitantes del sitio y que ofrece opciones vinculadas a documentos o archivos. Puede crear vínculos con documentos del sitio Web, documentos de otros sitios, correo electrónico, gráficos o cualquier tipo de archivo que se pueda abrir en un navegador.

Un menú de salto puede contener tres componentes básicos:

- Opcional: un mensaje de selección de menú, como la descripción de una categoría para los elementos del menú o instrucciones, como “Elija uno”.
- Obligatorio: una lista de elementos de menú vinculados: el usuario elige una opción y se abre un documento o un archivo vinculado.

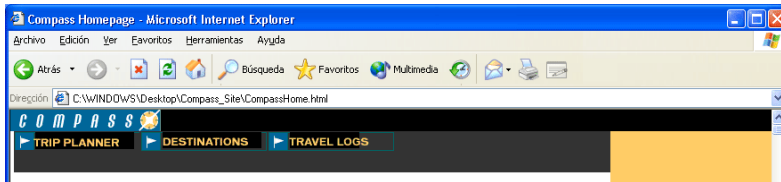
- Opcional: un botón Ir.

Temas relacionados

- “Inserción de menús de salto” en la página 499

## Barras de navegación

Una barra de navegación se compone de una imagen o un conjunto de imágenes cuya visualización cambia según las acciones que realice el usuario. Las barras de navegación proporcionan a menudo una forma fácil de desplazarse por las páginas y los archivos de un sitio.



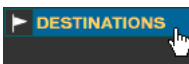
Un elemento de la barra de navegación puede tener cuatro estados:

- Arriba: la imagen que aparece cuando el usuario aún no ha hecho clic o interactuado con el elemento.

Por ejemplo, este estado ofrece la impresión de que aún no se ha hecho clic en el elemento.



- Sobre: la imagen que aparece cuando el puntero pasa sobre la imagen Arriba. El aspecto del elemento cambia (por ejemplo, puede ponerse más clara) para que los usuarios sepan que pueden interactuar con él.



- Abajo: la imagen que aparece después de hacer clic en el elemento.

Por ejemplo, cuando un usuario hace clic en un elemento, se carga una página nueva y la barra de navegación sigue mostrándose, pero el elemento se oscurece para indicar que está seleccionado.

- Sobre mientras abajo: la imagen que aparece cuando el puntero pasa sobre la imagen Abajo después de hacer clic en el elemento.

Por ejemplo, el elemento aparece atenuado o gris. Puede utilizar este estado como indicador visual para que los usuarios sepan que no pueden volver a hacer clic en este elemento mientras se encuentren en esa parte del sitio.

No es necesario que incluya imágenes de barra de navegación para los cuatro estados. Quizá sólo necesite, por ejemplo, los estados Arriba y Abajo.

#### Temas relacionados

- [“Utilización de las barras de navegación” en la página 501](#)

## Mapas de imágenes

Un mapa de imagen es una imagen que se ha dividido en regiones o *zonas interactivas*. Cuando el usuario hace clic en una zona interactiva, se realiza una acción (se abre un archivo nuevo, por ejemplo).

Los mapas de imagen del lado del cliente almacenan la información acerca de los vínculos de hipertexto en el documento HTML en lugar de hacerlo por separado en un archivo de mapa como hacen los mapas de imagen del lado del servidor. Cuando el visitante de un sitio hace clic en una zona interactiva, la URL asociada se envía directamente al servidor. Esto hace que los mapas de imagen del lado del cliente sean más rápidos que los mapas del lado del servidor, pues el servidor no necesita interpretar dónde ha hecho clic el usuario. Los mapas de imagen del lado del cliente son compatibles con Netscape Navigator 2.0 y versiones posteriores, NCSA Mosaic 2.1 y 3.0 y todas las versiones de Internet Explorer.

Dreamweaver no modifica las referencias a mapas de imagen del lado del servidor en documentos existentes. Puede utilizar mapas de imagen del lado del cliente y del servidor en el mismo documento. Sin embargo, los navegadores que admiten ambos tipos de mapas de imagen dan prioridad a los mapas de imagen del lado del cliente. Para incluir un mapa de imagen del lado del servidor en un documento, deberá escribir el código HTML correspondiente.

#### Temas relacionados

- [“Utilización de los mapas de imagen” en la página 503](#)

# Creación de vínculos

Puede crear varios tipos de vínculos en un documento:

- Un vínculo con otro documento o archivo, como un archivo gráfico, de película. PDF o de sonido. (Véase [“Vinculación de archivos y documentos” en la página 482.](#))
- Un vínculo de anclaje con nombre, que salta a un emplazamiento específico dentro de un documento. (Véase [“Establecimiento de vínculos con una parte específica de un documento” en la página 489.](#))
- Un vínculo de correo electrónico, que crea un mensaje de correo electrónico en blanco con la dirección del destinatario ya rellena. (Véase [“Creación de un vínculo de correo electrónico” en la página 491.](#))
- Vínculos nulos y de script, que permiten adjuntar comportamientos a un objeto o crear un vínculo que ejecuta código JavaScript. (Véase [“Creación de vínculos de script y nulos” en la página 492.](#))

NOTA

Antes de crear vínculos, deberá saber cómo funcionan las rutas relativas al documento, las rutas relativas a la raíz del sitio y las rutas absolutas. (Véase [“Aspectos básicos de ubicación y rutas de documentos” en la página 476.](#))

## Vinculación de archivos y documentos

Puede utilizar el inspector de propiedades y el icono de señalización de archivos para crear vínculos desde una imagen, un objeto o texto hasta otro documento o archivo. Para más información sobre el uso del mapa del sitio para la creación de vínculos, consulte [“Modificación de vínculos en el mapa del sitio” en la página 496.](#)

Dreamweaver crea los vínculos con otras páginas del sitio empleando rutas relativas a documentos. También puede indicar a Dreamweaver que cree vínculos nuevos utilizando rutas relativas a la raíz del sitio.

NOTA

Guarde siempre un archivo nuevo antes de crear una ruta relativa al documento, pues ésta no es válida sin un punto de partida preciso. Si crea una ruta relativa al documento antes de guardar el archivo, Dreamweaver utilizará temporalmente una ruta absoluta que comenzará por `archivo://` hasta que guarde el archivo. Cuando guarde el archivo, Dreamweaver convertirá la ruta `archivo://` en una ruta relativa.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- “Vinculación de documentos mediante el inspector de propiedades” en la página 483
- “Vinculación de documentos mediante el icono de señalización de archivos” en la página 485
- “Establecimiento de vínculos con documentos utilizando el mapa del sitio” en la página 486
- “Utilización del comando Hipervínculo” en la página 487
- “Configuración de la ruta relativa de vínculos nuevos” en la página 488

Temas relacionados

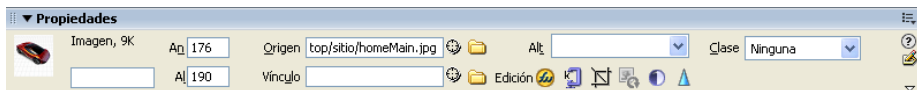
- “Aspectos básicos de ubicación y rutas de documentos” en la página 476

## Vinculación de documentos mediante el inspector de propiedades

Puede utilizar el icono de carpeta o el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades para crear vínculos desde una imagen, un objeto o texto hasta otro documento o archivo.

### Para vincular documentos utilizando el icono de carpeta o el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades:

1. Seleccione texto o una imagen en la vista Diseño de la ventana de documento.
2. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) y siga uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el icono de carpeta situado a la derecha del cuadro de texto Vínculo para localizar y seleccionar un archivo

La ruta del documento vinculado aparecerá en el cuadro de texto URL. Utilice el menú emergente Relativa a del cuadro de diálogo Seleccionar archivo HTML para indicar si la ruta es relativa al documento o a la raíz del sitio. A continuación, haga clic en Seleccionar. El tipo de ruta que seleccione sólo afectará al vínculo actual. Para más información, consulte “Aspectos básicos de ubicación y rutas de documentos” en la página 476.

Puede cambiar la configuración predeterminada del cuadro de texto Relativa a para el sitio. Para más información, consulte “Configuración de la ruta relativa de vínculos nuevos” en la página 488.

- Escriba la ruta y el nombre de archivo del documento en el cuadro de texto Vínculo. Para establecer un vínculo con un documento del sitio, introduzca una ruta relativa al documento o relativa a la raíz del sitio. Para establecer un vínculo con un documento externo al sitio, introduzca una ruta absoluta que incluya el protocolo (por ejemplo, http://). Puede utilizar este método para introducir un vínculo para un archivo que aún no se ha creado.

Para rutas relativas a documentos, omita la parte de la URL absoluta que tengan en común el documento actual y el vinculado: Si el archivo vinculado se encuentra en la misma carpeta que el documento actual, especifique el nombre de archivo; si se encuentra en una subcarpeta, facilite el nombre de la subcarpeta, a continuación una barra inclinada (/) y después el nombre de archivo; si se encuentra en una carpeta padre, escriba ../ antes del nombre de archivo (donde “..” indica “subir un nivel en la jerarquía de carpetas”).

3. En el menú emergente Dest., seleccione una ubicación para abrir el documento.

Para que el documento vinculado aparezca en un lugar distinto de la ventana o el marco actual, seleccione una opción en el menú emergente Dest. del inspector de propiedades:

- `_blank` carga el documento vinculado en una nueva ventana sin nombre del navegador.
- `_parent` carga el documento vinculado en el marco padre o en la ventana padre del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el documento vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.
- `_self` carga el documento vinculado en el mismo marco o la misma ventana que el vínculo. Este destino es el predeterminado, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
- `_top` carga el documento vinculado en la ventana completa del navegador, eliminando de esta forma todos los marcos.

**SUGERENCIA**

Si va a establecer todos los vínculos de la página al mismo objetivo, puede especificar este objetivo una vez seleccionando Insertar > Etiqueta Head > Base y seleccionando la información de destino. Para información sobre el establecimiento de vínculos con marcos, véase [“Control del contenido de los marcos con vínculos” en la página 328](#).



## Vinculación de documentos mediante el icono de señalización de archivos

El icono de señalización de archivos permite crear vínculos desde una imagen, un objeto o texto hasta otro documento o archivo.

### Para establecer vínculos con documentos utilizando el icono de señalización de archivos:

1. Seleccione texto o una imagen en la vista Diseño de la ventana de documento.
2. Arrastre el icono de señalización de archivos situado a la derecha del cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades y señale otro documento abierto, un anclaje visible en un documento abierto o un documento del panel Archivos.

El cuadro de texto Vínculo se actualizará para mostrar el vínculo.

NOTA

Sólo puede establecer un vínculo con un documento abierto si los documentos no están maximizados en la ventana de documento. Cuando se señala a un documento abierto, éste pasa al primer plano de la pantalla mientras se realiza la selección.

3. Libere el botón del ratón.

### Para crear un vínculo desde una selección en un documento abierto:

1. Seleccione texto o una imagen en la ventana de documento.
2. Presione la tecla Mayús mientras arrastra la selección.  
Al arrastrar la selección, aparecerá el icono de señalización de archivos.
3. Señale otro documento abierto, un anclaje visible en un documento abierto o un documento del panel Archivos.

NOTA

Sólo puede establecer un vínculo con un documento abierto si los documentos no están maximizados en la ventana de documento. Cuando se señala a un documento abierto, éste pasa al primer plano de la pantalla mientras se realiza la selección.

4. Libere el botón del ratón.

### Temas relacionados

- [“Configuración de la ruta relativa de vínculos nuevos” en la página 488](#)

## Establecimiento de vínculos con documentos utilizando el mapa del sitio

Puede crear vínculos utilizando el mapa del sitio. Los vínculos creados se colocan en la parte inferior de los archivos HTML seleccionados, lo cual permite crear rápidamente vínculos en un sitio.

### Para establecer vínculos con documentos utilizando el mapa del sitio y el icono de señalización de archivos:

1. Expanda el panel Archivos y, a continuación, muestre las vistas Archivos del sitio y Mapa del sitio, para lo cual deberá mantener presionado el icono del mapa del sitio y seleccionar Mapa y archivos.
2. Seleccione un archivo HTML en el mapa del sitio.  
Aparecerá el icono de señalización de archivos junto al archivo.
3. Arrastre el icono de señalización de archivos y señale a otro archivo del mapa del sitio o a un archivo local en la vista Archivos del sitio.

4. Libere el botón del ratón.

En la parte inferior del archivo HTML seleccionado se colocará un vínculo de hipertexto con el nombre del archivo vinculado. Este método ofrece buenos resultados cuando crea el sitio y desea crear vínculos rápidamente en el sitio.

### Para establecer vínculos con documentos en el mapa del sitio, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre una página desde el Explorador de Windows o el Finder de Macintosh y colóquela sobre una página del mapa del sitio.

NOTA

Compruebe que el panel Archivos está acoplado y, a continuación, haga clic en la flecha Expandir. Mantenga presionado el botón Mapa del sitio y seleccione Archivos y mapa.

- Seleccione una página HTML en el mapa del sitio y elija Sitio > Vincular a archivo existente (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Vincular a archivo existente (Macintosh), o bien seleccione Vincular a archivo existente en el menú contextual.
- Seleccione una página HTML en el mapa del sitio y elija Sitio > Vincular a nuevo archivo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Vincular a nuevo archivo (Macintosh), o bien seleccione Vincular a nuevo archivo en el menú contextual.

### Temas relacionados

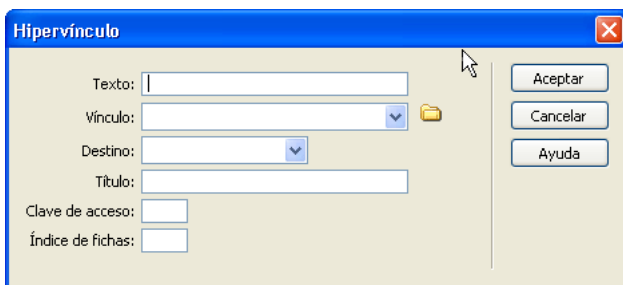
- [“Configuración de la ruta relativa de vínculos nuevos” en la página 488](#)

## Utilización del comando Hipervínculo

El comando Hipervínculo permite crear un vínculo de texto hasta una imagen, un objeto u otro documento o archivo.

### Para añadir un hipervínculo mediante el comando Hipervínculo:

1. Sitúe el punto de inserción en el documento donde desea que aparezca el hipervínculo.
2. Siga uno de estos procedimientos para mostrar el cuadro de diálogo Insertar hipervínculo:
  - Seleccione Insertar > Hipervínculo.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Hipervínculo.Aparecerá el cuadro de diálogo Hipervínculo.



3. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

### Temas relacionados

- “Modificación de vínculos en el mapa del sitio” en la página 496
- “Establecimiento de vínculos con una parte específica de un documento” en la página 489
- “Creación de un vínculo de correo electrónico” en la página 491
- “Creación de vínculos de script y nulos” en la página 492

## Configuración de la ruta relativa de vínculos nuevos

De manera predeterminada, Dreamweaver crea vínculos con otras páginas del sitio empleando rutas relativas a documentos. Puede indicar a Dreamweaver que cree vínculos utilizando rutas relativas a la raíz del sitio. Para más información sobre las rutas relativas, consulte [“Aspectos básicos de ubicación y rutas de documentos” en la página 476](#).

Para utilizar rutas relativas a la raíz del sitio, debe definir en primer lugar una carpeta local en Dreamweaver eligiendo una carpeta raíz local que servirá como el equivalente de la raíz del documento en un servidor (véase [“Configuración de un sitio de Dreamweaver nuevo” en la página 91](#)). Dreamweaver utiliza esta carpeta para determinar las rutas relativas a la raíz del sitio de los archivos.

La ruta relativa de los vínculos nuevos se establece en el cuadro de diálogo Definición del sitio.

### Para configurar la ruta relativa de vínculos nuevos:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.

Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.

2. Haga doble clic en el sitio deseado de la lista.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

3. Haga clic en la ficha Avanzadas, si las opciones avanzadas no están visibles.

La ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio muestra las opciones de la categoría Datos locales.

4. Establezca la ruta relativa de los vínculos nuevos seleccionando la opción Documento o Raíz del sitio.

El cambio de esta configuración no convierte la ruta de los vínculos existentes después de hacer clic en Aceptar. La configuración sólo se aplicará a los nuevos vínculos que cree con Dreamweaver.

#### NOTA

El contenido vinculado a rutas relativas a la raíz del sitio no aparece cuando se realiza una vista previa de documentos en un navegador local, a menos que especifique un servidor de prueba o seleccione la opción Vista previa utilizando el archivo temporal en Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador. Esto es así porque los navegadores no reconocen la raíz de los sitios. (Consulte [“Vista previa y comprobación de páginas en los navegadores” en la página 409](#).)

#### SUGERENCIA

Para obtener una vista previa del contenido vinculado con las rutas relativas a la raíz, coloque el archivo en el servidor remoto y, a continuación, seleccione Archivo > Vista previa en el navegador (véase [“Rutas relativas a la raíz del sitio” en la página 479](#)).

5. En el caso de rutas relativas a la raíz del sitio, introduzca la URL que va a utilizar el sitio Web finalizado en el cuadro de texto Dirección HTTP.

Dreamweaver utiliza esta dirección para asegurarse de que los vínculos relativos a la raíz funcionan en el servidor remoto, que puede tener una raíz del sitio diferente. Por ejemplo, si establece un vínculo con un archivo de imagen ubicado en C:\Sales\images\ folder (donde Sales es la carpeta raíz local) y la URL del sitio completo es `http://www.mysite.com/SalesApp/` (donde SalesApp es la carpeta raíz remota), la introducción de la URL en el cuadro de texto Dirección HTTP garantizará que la ruta de acceso a la imagen vinculada en el servidor remoto sea `/SalesApp/images/`.

NOTA

En versiones anteriores, Dreamweaver no añadía la carpeta raíz remota correcta, lo que provocaba que las páginas fallaran durante la ejecución.

6. Haga clic en Aceptar.

La nueva configuración de ruta afecta sólo al sitio actual.

### Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de ubicación y rutas de documentos” en la página 476](#)
- [“Utilización de las opciones avanzadas para configurar un sitio de Dreamweaver” en la página 92](#)

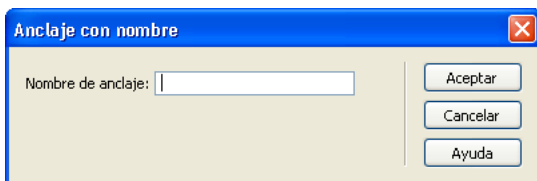
## Establecimiento de vínculos con una parte específica de un documento

Puede utilizar el inspector de propiedades para establecer un vínculo con una determinada sección de un documento creando en primer lugar anclajes con nombre. Los anclajes con nombre permiten establecer marcadores en un documento, que a menudo se colocan en un tema específico o en la parte superior del documento. Posteriormente podrá crear vínculos con esos anclajes con nombre que llevarán rápidamente al visitante a la posición especificada.

Para crear un vínculo con un anclaje con nombre, siga este procedimiento de dos pasos. En primer lugar, cree un anclaje con nombre. A continuación, cree un vínculo con dicho anclaje.

### Para crear un anclaje con nombre:

1. En la vista de diseño de la ventana de documento, coloque el anclaje en el lugar donde desea insertar el anclaje con nombre.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > Anclaje con nombre.
  - Presione Control+Alt+A (Windows) o Comando+Opción+A (Macintosh).
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Anclaje con nombre.Aparecerá el cuadro de diálogo Anclaje con nombre.



3. En el cuadro de texto Nombre de anclaje, escriba un nombre para el anclaje y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

El marcador del anclaje aparecerá en el punto de inserción.

NOTA

Si no aparece el marcador del anclaje Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

### Para establecer un vínculo con un anclaje con nombre:

1. En la vista Diseño de la ventana de documento, seleccione texto o una imagen para crear un vínculo a partir de ellos.
2. En el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades, introduzca un signo de número (#) y el nombre del anclaje. Por ejemplo:
  - Para establecer un vínculo con un anclaje denominado “superior” en el archivo actual, escriba **#superior**.
  - Para establecer un vínculo con un anclaje denominado “superior” en un archivo distinto de la misma carpeta, escriba **nombrearchivo.html#superior**.

NOTA

Los nombres de anclaje distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

## Para establecer un vínculo con un anclaje con nombre mediante el método de señalización de archivo:

1. Abra el documento que contiene el anclaje con nombre deseado.

NOTA

Si no ve el anclaje, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para poder verlo.

2. En la vista Diseño de la ventana de documento, seleccione texto o una imagen para crear un vínculo a partir de ellos. (Si es otro documento abierto, deberá cambiar a él.)
3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el icono de señalización de archivos situado a la derecha del cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades y arrástrelo hasta el anclaje con el que desea establecer el vínculo: un anclaje en el mismo documento o un anclaje en otro documento abierto.
  - En la ventana de documento, presione la tecla Mayús mientras arrastra el texto o la imagen seleccionada hasta el anclaje con el que desea establecer el vínculo: un anclaje en el mismo documento o un anclaje en otro documento abierto.

### Temas relacionados

- [“Vinculación de archivos y documentos” en la página 482](#)
- [“Creación de vínculos de script y nulos” en la página 492](#)

## Creación de un vínculo de correo electrónico

Cuando el usuario hace clic en un vínculo de correo electrónico se abre una nueva ventana de mensaje en blanco (utilizando el programa de correo asociado al navegador del usuario). En la ventana de mensaje de correo electrónico, el cuadro de texto Para se rellena automáticamente con la dirección especificada en el vínculo del mensaje de correo electrónico.

### Para crear un vínculo de correo electrónico utilizando el comando Insertar vínculo de correo electrónico:

1. En la vista Diseño de la ventana de documento, coloque el punto de inserción donde desea que aparezca el vínculo de correo electrónico o seleccione el texto o la imagen que desea que aparezca como vínculo de correo electrónico.

2. Siga uno de estos procedimientos para insertar el vínculo:
  - Seleccione Insertar > Vínculo de correo electrónico.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Insertar vínculo de correo electrónico.

Aparecerá el cuadro de diálogo Vínculo de correo electrónico.



3. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

### Para crear un vínculo de correo electrónico mediante el inspector de propiedades:

1. Seleccione texto o una imagen en la vista Diseño de la ventana de documento.
2. En el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades, escriba **mailto:** seguido de una dirección de correo electrónico.

No escriba espacios entre los dos puntos y la dirección de correo electrónico. Por ejemplo, escriba **mailto:jlydon@macromedia.com**.

### Temas relacionados

- “Establecimiento de vínculos con una parte específica de un documento” en la página 489
- “Establecimiento de vínculos con una parte específica de un documento” en la página 489

## Creación de vínculos de script y nullos

Los vínculos más utilizados son los que se establecen con documentos y anclajes con nombre (véase “Vinculación de archivos y documentos” en la página 482 y “Establecimiento de vínculos con una parte específica de un documento” en la página 489), aunque también hay otros tipos.



Un **vínculo nulo** es un vínculo no designado. Los vínculos nulos se utilizan para adjuntar comportamientos a objetos o texto de una página. Una vez creado el vínculo nulo, puede adjuntarle un comportamiento para cambiar una imagen o para mostrar una capa cuando el puntero se desplaza sobre el vínculo. Para información sobre los sitios remotos, véase [“Aplicación de un comportamiento” en la página 562](#).

Los **vínculos de script** ejecutan código JavaScript o llaman a una función JavaScript. Sirven para proporcionar a los usuarios información adicional sobre un elemento sin salir de la página actual. Los vínculos de script también pueden emplearse para realizar cálculos, validar formularios y otras tareas de procesamiento cuando el usuario hace clic en un elemento específico.

#### Para crear un vínculo nulo:

1. Seleccione texto, una imagen o un objeto en la vista Diseño de la ventana de documento.
2. En el inspector de propiedades, escriba **javascript;** (la palabra *javascript*, seguida de dos puntos, seguido de punto y coma) en el cuadro de texto Vínculo.

#### Para crear un vínculo de script:

1. Seleccione texto, una imagen o un objeto en la vista Diseño de la ventana de documento.
2. En el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades, escriba **javascript:** y, a continuación, código JavaScript o una llamada de función.

Por ejemplo, si escribe **javascript:alert('Este vínculo lleva al índice')** en el cuadro de texto Vínculo, se creará un vínculo que al activarse mostrará un cuadro de texto de advertencia JavaScript con el mensaje “Este vínculo lleva al índice”.

NOTA

Dado que el código JavaScript aparece en el código HTML entre comillas dobles (como el valor del atributo `href`), deberá utilizar comillas simples en el código de script o anular el valor de las comillas dobles introduciendo barras invertidas delante de ellas (por ejemplo, `\ "Este vínculo lleva al índice"`).

#### Temas relacionados

- [“Establecimiento de vínculos con una parte específica de un documento” en la página 489](#)
- [“Creación de un vínculo de correo electrónico” en la página 491](#)

# Administración de vínculos

Para evitar que se rompan los vínculos en el sitio, puede activar la administración de vínculos de manera que Dreamweaver los actualice de forma automática cuando se realice algún cambio. También puede utilizar una representación visual del sitio para modificar los vínculos o bien puede actualizar todos los vínculos con un determinado archivo realizando un único cambio.

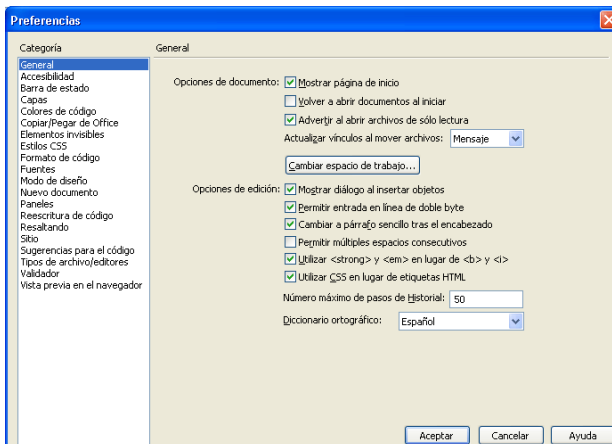
## Actualización automática de vínculos

Dreamweaver puede actualizar los vínculos con origen y destino en un documento cada vez que éste se mueva o cambie de nombre en un sitio local. Esta función funciona mejor cuando se almacena todo el sitio (o una sección completa e independiente de éste) en el disco local. Dreamweaver no cambia los archivos de la carpeta remota hasta que se colocan o desprotegen los archivos locales en el servidor remoto.

Para acelerar el proceso de actualización, Dreamweaver puede crear un archivo de caché en el que almacenará información sobre todos los vínculos de la carpeta local. El archivo de caché se actualiza de manera invisible a medida que se van añadiendo, modificando o eliminando vínculos a archivos del sitio local.

### Para activar la administración de vínculos en Dreamweaver:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh). Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione General en la lista de categorías de la izquierda. Aparecerán las opciones de preferencias generales.



3. En la sección Opciones de documento, seleccione Siempre o Mensaje en el menú emergente Actualizar vínculos al mover archivos.

Si elige Siempre, Dreamweaver actualizará automáticamente todos los vínculos con origen y destino en un documento seleccionado cada vez que éste se mueva o cambie de nombre. Para instrucciones específicas sobre cómo proceder en caso de eliminar un archivo, véase [“Cambio de un vínculo en todo el sitio” en la página 497](#).

Si elige Mensaje, Dreamweaver mostrará primero un cuadro de diálogo en el que aparecen todos los archivos afectados por el cambio. Haga clic en Actualizar si desea actualizar los vínculos de estos archivos o en No actualizar si desea dejar los archivos como estaban.

4. Haga clic en Aceptar.

### **Para crear un archivo de caché para el sitio:**

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.

Aparece el cuadro de diálogo Editar sitios.

2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.

3. Haga clic en la ficha Avanzadas para ver la categoría Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio.

4. Seleccione Datos locales en la lista de categorías de la izquierda.

El cuadro de diálogo Definición del sitio muestra las opciones de Datos locales.

5. En la categoría Datos locales, seleccione la casilla de verificación Activar caché.

La primera vez que cambie o quite vínculos a archivos de la carpeta local después de iniciar Dreamweaver, Dreamweaver le pedirá que cargue la caché. Si hace clic en Sí, se cargará la caché y Dreamweaver actualizará todos los vínculos al archivo que acaba de modificar. Si hace clic en No, el cambio se anotará en la caché, pero ésta no se cargará y Dreamweaver no actualizará los vínculos.

La caché puede tardar unos minutos en cargarse en sitios grandes. La mayor parte de este tiempo se dedicará a comparar las marcas de hora de los archivos del sitio local con las marcas grabadas en la caché, con el fin de comprobar si ésta está desfasada. Si no ha cambiado ningún archivo fuera de Dreamweaver, puede hacer clic en el botón Detener cuando aparezca.

### **Para volver a crear la caché del sitio:**

- En el panel Archivos, seleccione Sitio > Avanzadas > Volver a crear caché de sitio.

## Modificación de vínculos en el mapa del sitio

Puede modificar la estructura del sitio en el mapa de éste añadiendo, cambiando y eliminando vínculos. Dreamweaver actualiza automáticamente el mapa del sitio y muestra los cambios realizados.

### Para cambiar un vínculo:

1. En el mapa del sitio, seleccione la página de destino del vínculo que desea cambiar (de modo que el documento que está vinculado a esa página señale a otra página) y, a continuación, siga uno de estos procedimientos:
  - Elija Sitio > Cambiar vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Cambiar vínculo (Macintosh).

NOTA

Utilice el menú Sitio del panel Archivos.

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y elija Cambiar vínculo en el menú contextual.
2. Acceda al archivo al que desea que señale el vínculo o introduzca un URL.
  3. Haga clic en Aceptar.

### Para eliminar un vínculo:

1. Seleccione la página en el mapa del sitio.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Sitio > Quitar vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Quitar vínculo (Macintosh).

NOTA

Utilice el menú Sitio del panel Archivos.

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y elija Quitar vínculo en el menú contextual.

Al quitar un vínculo no se elimina el archivo, sólo desaparece el vínculo del código HTML de la página que señala al vínculo.

### Para abrir el origen de un vínculo:

1. Seleccione un archivo en el mapa del sitio.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Elija Sitio > Abrir origen del vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Abrir origen del vínculo (Macintosh).
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y elija Abrir origen del vínculo en el menú contextual.

Se abrirán el inspector de propiedades y el archivo de origen que contiene el vínculo en la ventana de documento, con el vínculo resaltado.

### Temas relacionados

- [“Vinculación de archivos y documentos” en la página 482](#)
- [“Utilización de un mapa visual del sitio” en la página 137](#)

## Cambio de un vínculo en todo el sitio

Además de configurar Dreamweaver para que actualice los vínculos automáticamente cada vez que mueva o cambie de nombre un archivo, puede cambiar manualmente todos los vínculos (incluidos los vínculos nulos, de correo electrónico, FTP y script) para que señalen a otro lugar.

Puede utilizar esta opción en cualquier momento. Por ejemplo, puede vincular las palabras “películas del mes” a /películas/julio.html en todo el sitio y el 1º de agosto deberá cambiar esos vínculos para que señalen a /películas/agosto.html. Sin embargo, esta función resulta particularmente útil para eliminar un archivo con el que están vinculados otros archivos.

## Para cambiar un vínculo en todo el sitio:

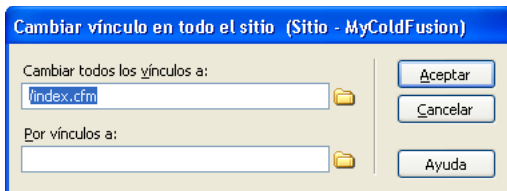
1. Seleccione un archivo en la vista Local del panel Archivos.

NOTA

Si cambia un vínculo nulo, de correo electrónico, FTP o script, no necesita seleccionar un archivo.

2. Elija Sitio > Cambiar vínculo en todo el sitio.

Aparecerá el cuadro de diálogo Cambiar vínculo en todo el sitio.



3. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

4. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver actualizará todos los documentos vinculados al archivo seleccionado, haciendo que señalen al nuevo archivo y usando el formato de ruta empleado por el documento (por ejemplo, si la ruta antigua era relativa al documento, la nueva también deberá serlo). No importa si el tipo de vínculo es relativo al documento o a la raíz.

Dreamweaver actualizará el vínculo automáticamente.

Después de cambiar un vínculo en todo el sitio, el archivo seleccionado quedará huérfano (es decir, ningún archivo del disco local estará vinculado a él). Entonces podrá eliminarlo sin romper ningún vínculo del sitio local de Dreamweaver.

NOTA

Dado que estos cambios se realizan localmente, deberá eliminar manualmente el archivo huérfano correspondiente en la carpeta remota y colocar o desproteger los archivos cuyos vínculos haya modificado para que los visitantes del sitio puedan ver los cambios efectuados.

# Inserción de menús de salto

Los menús de salto permiten asociar los URL con las opciones de una lista de menú emergente. Al elegir un elemento de la lista, al usuario se le remite (o “salta”) al URL especificado. Los menús de salto se insertan dentro del objeto de formulario Menú de salto.

## Para insertar un menú de salto:

1. Abra un documento y, a continuación, sitúe el punto de inserción en la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > Formulario > Menú de salto.
  - En la categoría Formulario de la barra Insertar, haga clic en el botón Menú de salto. Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar menú de salto.



3. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.  
El menú de salto aparecerá en el documento.

## Temas relacionados

- [“Menús de salto” en la página 479](#)
- [“Solución de problemas relacionados con los menús de salto” en la página 501](#)

## Edición de los elementos del menú de salto

Para editar los elementos del menú de salto, puede cambiar el orden de la lista o el archivo con el que está vinculado un elemento. También puede añadir, eliminar o cambiar el nombre de un elemento.

Para cambiar la ubicación en la que se abre un archivo vinculado o para añadir o cambiar un mensaje de selección de menú deberá utilizar el panel Comportamientos (véase [“Menú de salto” en la página 577](#)).

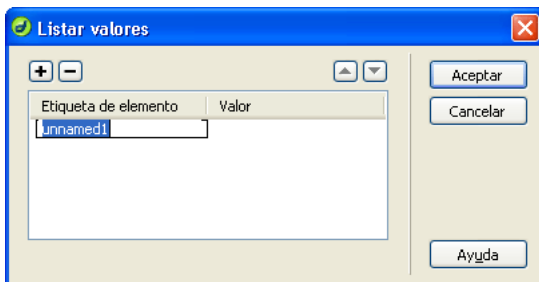
### Para editar un elemento del menú de salto mediante el inspector de propiedades:

1. Elija **Ventana > Propiedades** para abrir el inspector de propiedades si no está abierto.
2. En la vista **Diseño** de la ventana de documento, haga clic en el objeto **Menú de salto** para seleccionarlo.

El icono **Lista/menú** aparecerá en el inspector de propiedades.

3. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón **Valores de lista**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Listar valores**.



4. Realice cambios necesarios en los elementos del menú y, a continuación, haga clic en **Aceptar**.

### Temas relacionados

- [“Menús de salto” en la página 479](#)
- [“Inserción de menús de salto” en la página 499](#)



## Solución de problemas relacionados con los menús de salto

Una vez que el usuario selecciona un elemento del menú de salto no podrá volver a seleccionarlo si regresa a esa página o si el campo Abrir URL en especifica un marco. Hay dos formas de solucionar este problema:

- Utilice un mensaje de selección de menú, como una categoría, o instrucciones para el usuario, como “Elija una opción”. Un mensaje de selección de menú vuelve a seleccionarse automáticamente después de cada selección del menú.
- Utilice un botón Ir, que permite al usuario volver a visitar el vínculo seleccionado actualmente.

NOTA

Seleccione sólo una de estas opciones por menú de salto en el cuadro de diálogo Insertar menú de salto, ya que se aplican a todo el menú de salto.

### Temas relacionados

- [“Menús de salto” en la página 479](#)
- [“Inserción de menús de salto” en la página 499](#)
- [“Edición de los elementos del menú de salto” en la página 500](#)

## Utilización de las barras de navegación

Una barra de navegación se compone de una imagen o un conjunto de imágenes cuya visualización cambia según las acciones que realice el usuario.

Antes de usar el comando Insertar barra de navegación, debe crear un conjunto de imágenes para los estados de visualización de cada elemento de navegación. (Considere el elemento de la barra de navegación como si fuera un botón, ya que cuando el usuario hace clic en él, le lleva a otra página.)

Una vez creada una barra de navegación para un documento, puede añadir o quitar imágenes de la barra utilizando el comando Modificar barra de navegación. Utilice este comando para cambiar una imagen o un conjunto de imágenes, para determinar qué archivo se abre cuando se hace clic en un elemento, para seleccionar otra ventana o marco para abrir un archivo o para reordenar las imágenes.

Esta sección trata sobre los siguientes temas: **Temas relacionados**

- [“Barras de navegación” en la página 480](#)

# Inserción de una barra de navegación

Cuando inserte una barra de navegación, asigne nombres a los elementos de la barra y seleccione imágenes para ellas.

SUGERENCIA

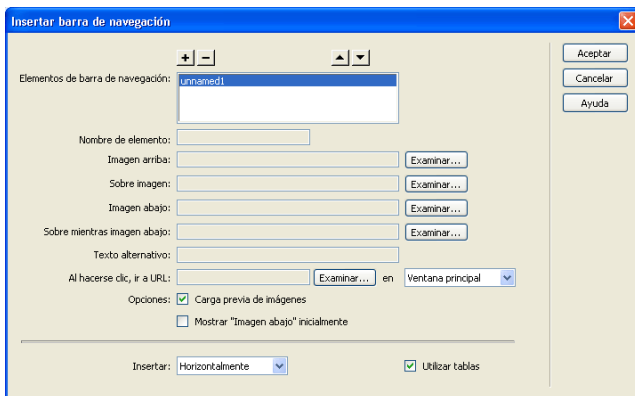
Puede crear una barra de navegación, copiarla en otras páginas del sitio, utilizarla con marcos y editar los comportamientos de la página para mostrar distintos estados a medida que se accede a las páginas.

## Para crear una barra de navegación:

1. Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Insertar > Objetos de imagen > Barra de navegación.
- En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el menú Imágenes y seleccione el botón Insertar barra de navegación.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar barra de navegación.



2. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

## Temas relacionados

- [“Barras de navegación” en la página 480](#)

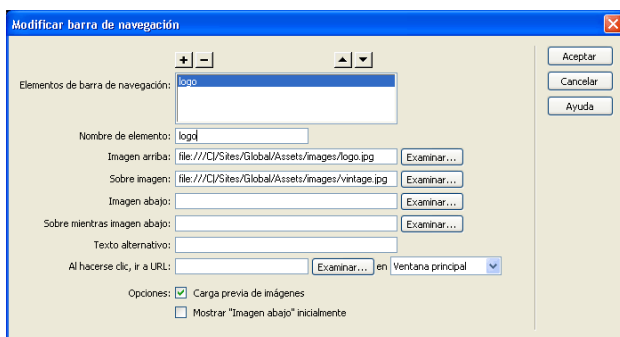
## Modificación de una barra de navegación

Una vez creada una barra de navegación para un documento, puede añadir o quitar imágenes de la barra utilizando el comando Modificar barra de navegación.

**Para modificar una barra de navegación:**

1. Seleccione la barra de navegación en la página activa.
2. Seleccione Modificar > Barra de navegación.

Aparecerá el cuadro de diálogo Modificar barra de navegación.



3. En la lista Elementos de barra de navegación, seleccione el elemento que desea editar.
4. Realice los cambios necesarios.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
5. Haga clic en Aceptar.

Temas relacionados

- [“Barras de navegación” en la página 480](#)
- [“Inserción de una barra de navegación” en la página 502](#)

## Utilización de los mapas de imagen

Un mapa de imagen es una imagen que se ha dividido en regiones o zonas interactivas. Cuando el usuario hace clic en una zona interactiva, se realiza una acción, por ejemplo, se abre un archivo nuevo.

Esta sección trata sobre los siguientes temas: **Temas relacionados**

- [“Mapas de imágenes” en la página 481](#)

## Inserción de mapas de imagen del lado del cliente

Cuando inserte un mapa de imagen del lado del cliente, cree una zona interactiva y, a continuación, defina un vínculo que se abra cuando el usuario haga clic en la zona interactiva.

NOTA

Puede crear múltiples zonas interactivas, pero formarán parte del mismo mapa de imagen.

### Para crear un mapa de imagen del lado del cliente:

1. En la ventana de documento, seleccione la imagen.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.
3. En el cuadro de texto Mapa, introduzca un nombre exclusivo para el mapa de imagen.

NOTA

Si utiliza múltiples mapas de imagen en el mismo documento, asigne un nombre exclusivo a cada uno.

4. Para definir las áreas de mapas de imagen, siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione la herramienta circular y arrastre el puntero sobre la imagen para crear una zona interactiva circular.
  - Seleccione la herramienta de rectángulo y arrastre el puntero sobre la imagen para crear una zona interactiva rectangular.
  - Seleccione la herramienta poligonal y defina una zona interactiva con forma irregular haciendo clic una vez en cada esquina. Haga clic en la herramienta de flecha para cerrar la forma.Después de crear la zona interactiva, aparecerá el inspector de propiedades de zonas interactivas.
5. Seleccione las opciones deseadas del inspector de propiedades de zonas interactivas. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.
6. Cuando termine de definir el mapa de imagen, haga clic en un área en blanco del documento para cambiar el inspector de propiedades.

### Temas relacionados

- [“Mapas de imágenes” en la página 481](#)

## Modificación de un mapa de imagen

Puede editar fácilmente las zonas interactivas creadas en un mapa de imagen. Puede mover un área de zonas interactivas, cambiar el tamaño de las zonas interactivas o adelantar o retrasar una zona interactiva en una capa.

También puede copiar una imagen con zonas interactivas de un documento a otro o copiar una o más zonas interactivas de una imagen y pegarlas en otra imagen. Las zonas interactivas asociadas a la imagen también se copiarán en el nuevo documento.

### Para seleccionar múltiples zonas interactivas en un mapa de imagen:

1. Utilice la herramienta de puntero para seleccionar una zona interactiva.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en las otras zonas interactivas que desea seleccionar.
  - Presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar todas las zonas interactivas.

### Para mover una zona interactiva:

1. Utilice la herramienta de puntero para seleccionar la zona interactiva que desea mover.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Arrastre la zona interactiva a una nueva área.
  - Utilice Mayús y las teclas de flecha para mover una zona interactiva 10 píxeles en la dirección seleccionada.
  - Utilice las teclas de flecha para mover una zona interactiva un píxel en la dirección seleccionada.

### Para cambiar el tamaño de una zona interactiva:

1. Utilice la herramienta de puntero para seleccionar la zona interactiva cuyo tamaño desea cambiar.
2. Arrastre el manejador de zona interactiva para cambiar el tamaño o la forma de la zona interactiva.

### Temas relacionados

- [“Mapas de imágenes” en la página 481](#)
- [“Inserción de mapas de imagen del lado del cliente” en la página 504](#)

# Cómo adjuntar comportamientos JavaScript a vínculos

Puede adjuntar un comportamiento a cualquier vínculo de un documento (véase [“Aplicación de un comportamiento” en la página 562](#)). Puede emplear los comportamientos siguientes a la hora de insertar elementos vinculados a los documentos:

**Establecer texto de la barra de estado** determina el texto de un mensaje y lo muestra en la barra de estado, que se encuentra en la parte inferior izquierda de la ventana del navegador. Por ejemplo, puede usar esta acción para describir el destino de un vínculo en la barra de estado en lugar de mostrar la URL a la que está asociado. (Véase [“Establecer texto de la barra de estado” en la página 586](#).)

**Abrir ventana del navegador** Abre un URL en una nueva ventana. Se pueden especificar las propiedades de la nueva ventana, incluidos su tamaño, sus atributos (si se puede cambiar su tamaño, si tiene barra de menús, etc.) y su nombre. (Véase [“Abrir ventana del navegador” en la página 579](#).)

**Menú de salto** Edita un menú de salto. Puede cambiar la lista del menú, especificar otro archivo vinculado o cambiar la ubicación del navegador en el que se abre el documento vinculado. (Véase [“Menú de salto” en la página 577](#).)

**Establecer imagen de barra de navegación** Cambia el comportamiento de una barra de navegación. Utilícelo para personalizar la visualización de las imágenes en una barra de navegación. Por ejemplo, cuando el puntero se encuentra sobre parte de la barra de navegación, cambia la visualización de las otras imágenes de la barra de navegación o del documento. (Véase [“Establecer imagen de barra de navegación” en la página 583](#).)

## Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos

Utilice la función Comprobar vínculos para buscar vínculos rotos y archivos sin referencia (también denominados huérfanos, es decir, archivos que todavía existen en el sitio sin vínculo con ningún otro archivo del sitio) en archivos abiertos, partes de un sitio local o sitios locales completos.

Los únicos vínculos que Dreamweaver verifica son los establecidos con documentos del sitio. Asimismo, Dreamweaver recopila una lista de vínculos externos que aparecen en el documento o documentos seleccionados, pero no los verifica.

También puede identificar y eliminar archivos que ya no utilizan otros archivos del sitio. Para más información, consulte “Identificación y eliminación de archivos no utilizados” en la página 163.

#### Para comprobar los vínculos del documento actual:

1. Guarde el archivo en una ubicación dentro del sitio local de Dreamweaver.
2. Elija Archivo > Comprobar página > Comprobar vínculos.  
El informe Vínculos rotos aparecerá en el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados).
3. En el panel Verificador de vínculos, seleccione Vínculos externos en el menú emergente Ver para visualizar otro informe.  
El informe Vínculos externos aparecerá en el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados).

SUGERENCIA

Sólo podrá comprobar la existencia de archivos huérfanos si comprueba los vínculos de todo el sitio.

4. Para guardar el informe, haga clic en el botón Guardar informe del panel Verificador de vínculos.

NOTA

El informe del navegador de destino es un archivo temporal que se perderá si no lo guarda.

#### Para comprobar los vínculos de una parte de un sitio local:

1. En el panel Archivos, seleccione un sitio en el menú emergente Sitios actuales.
2. En la vista Local, seleccione los archivos o las carpetas que desea comprobar.
3. Inicie la comprobación siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en uno de los archivos seleccionados y elija Comprobar vínculos > Archivos/carpetas seleccionados en el menú contextual.
  - Elija Archivo > Comprobar página > Comprobar vínculos.  
El informe Vínculos rotos aparecerá en el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados).

4. En el panel Verificador de vínculos, seleccione Vínculos externos en el menú emergente Ver para visualizar otro informe.

El informe Vínculos externos aparecerá en el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados).

**SUGERENCIA**

Sólo podrá comprobar los archivos huérfanos si comprueba los vínculos de todo el sitio (véase el siguiente procedimiento).

5. Para guardar el informe, haga clic en el botón Guardar informe del panel Verificador de vínculos.

**Para comprobar los vínculos de todo el sitio:**

1. En el panel Archivos, seleccione un sitio en el menú emergente Sitios actuales.

2. Elija Sitio > Comprobar vínculos en todo el sitio.

El informe Vínculos rotos aparecerá en el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados).

3. En el panel Verificador de vínculos, seleccione Vínculos externos o Archivos huérfanos del menú emergente Ver para visualizar otro informe.

La lista de archivos correspondientes al tipo de informe seleccionado aparecerá en el panel Verificador de vínculos.

**NOTA**

Si selecciona el tipo de informe Archivos huérfanos, podrá eliminar directamente los archivos huérfanos desde el panel Verificador de vínculos. Para ello, seleccione un archivo de la lista y presione la tecla Supr.

4. Para guardar el informe, haga clic en el botón Guardar informe del panel Verificador de vínculos.



# Reparación de vínculos rotos

Puede ejecutar un informe sobre vínculos, reparar las referencias de imagen y los vínculos rotos directamente en el panel Verificador de vínculos, o abrir los archivos desde la lista y reparar los vínculos en el inspector de propiedades.

## Para reparar los vínculos en el panel Verificador de vínculos:

1. Ejecute un informe de comprobación de vínculos (véase [“Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos” en la página 506](#)).
2. En la columna Vínculos rotos (no en la columna Archivos) del panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados), seleccione el vínculo roto.  
Aparecerá un icono de carpeta junto al vínculo roto.
3. Haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo con el que desea establecer el vínculo o escriba su ruta y nombre.
4. Presione la tecla Tab o Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Si hay otras referencias rotas a ese mismo archivo, aparecerá un cuadro de diálogo pidiéndole que repare las referencias en los otros archivos. Haga clic en Sí para actualizar todos los documentos de la lista que hacen referencia al archivo. Haga clic en No si desea actualizar únicamente la referencia actual.

NOTA

Si está activada la función Permitir desproteger y proteger archivo para este sitio, Dreamweaver intentará proteger los archivos que requieren cambios. Si no puede proteger un archivo, Dreamweaver mostrará un cuadro de diálogo de advertencia y no cambiará las referencias rotas. Véase [“Desprotección y protección de archivos” en la página 149](#).

## Para reparar vínculos en el inspector de propiedades:

1. Ejecute un informe de comprobación de vínculos (véase [“Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos” en la página 506](#)).
2. En el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados), haga doble clic en una entrada de la columna Archivo.

Dreamweaver abrirá el documento, seleccionará la imagen o el vínculo problemáticos y resaltará la ruta y el nombre de archivo en el inspector de propiedades. (Si el inspector de propiedades no está visible, elija Ventana > Propiedades para abrirlo).

3. Si desea establecer una ruta y un nombre de archivo nuevos en el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo correspondiente o sobrescriba el texto resaltado.

Si está actualizando una referencia de imagen y la nueva imagen aparece con un tamaño incorrecto, haga clic en la etiquetas An y Al del inspector de propiedades o en el botón Actualizar para restablecer los valores de altura y anchura. Las etiquetas An y Al cambiarán de negrita a tipo normal.

4. Guarde el archivo.

A medida que los vínculos se van reparando, sus entradas desaparecen de la lista Verificador de vínculos. Si sigue apareciendo una entrada en la lista después de introducir una ruta o un nombre de archivo nuevo en el Verificador de vínculos (o después de guardar los cambios realizados en el inspector de propiedades), significa que Dreamweaver no encuentra el archivo nuevo y sigue considerando roto el vínculo.

## Apertura de documentos vinculados en Dreamweaver

Los vínculos no están activos en Dreamweaver, es decir, no se puede abrir un documento vinculado haciendo doble clic en el vínculo en la ventana de documento.

### Para abrir documentos vinculados en Dreamweaver, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione el vínculo y elija Modificar > Abrir página vinculada.
- Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en el vínculo.

NOTA

El documento vinculado debe encontrarse en el disco local.

### Temas relacionados

- [“Vista previa y comprobación de páginas en los navegadores” en la página 409](#)
- [“Comprobación de vínculos rotos, externos y huérfanos” en la página 506](#)
- [“Reparación de vínculos rotos” en la página 509](#)

Macromedia Fireworks 8 y Macromedia Flash 8 son potentes herramientas de desarrollo Web diseñadas para crear gráficos y archivos SWF para su visualización en páginas Web. Macromedia Dreamweaver 8 puede integrarse completamente con dichas herramientas para simplificar el flujo de trabajo de diseño de sitios Web.

Insertar imágenes o tablas de Fireworks y contenido Flash (archivos SWF) en un documento de Dreamweaver es sencillo. También puede utilizar las funciones de integración entre Dreamweaver y Fireworks o Flash para modificar una imagen o película una vez la haya insertado en un documento de Dreamweaver.

**NOTA**

Para utilizar Dreamweaver junto con Fireworks y Flash, debe tener instaladas las tres aplicaciones en su equipo.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|  |     |
|--|-----|
| Integración de Fireworks y Flash .....                           | 512 |
| Optimización del entorno de trabajo para Fireworks y Flash ..... | 512 |
| Utilización de Fireworks .....                                   | 513 |
| Utilización de Flash .....                                       | 527 |

# Integración de Fireworks y Flash

La edición Roundtrip y las Design Notes permiten a Dreamweaver integrar su funcionamiento con el de Fireworks y Flash. La edición Roundtrip asegura que las actualizaciones de código se transfieran correctamente entre Dreamweaver y estas aplicaciones para preservar, por ejemplo, comportamientos de sustitución o vínculos a otros archivos.

Design Notes son archivos pequeños que permiten a Dreamweaver localizar el documento de origen adecuado para un archivo de imagen o de película importado. Al exportar archivos directamente desde Fireworks o Flash a un sitio de Dreamweaver definido, se exportan automáticamente al sitio las Design Notes que contienen referencias al archivo PNG o Flash (FLA) junto con el archivo preparado para la Web (GIF, JPEG o SWF). Para información, véase [“Acerca de Design Notes” en la página 116](#).

Además de la información de localización, las Design Notes contienen otra información relevante acerca de los archivos exportados. Por ejemplo, al exportar una tabla de Fireworks, Fireworks escribe una Design Note para cada archivo de imagen exportado de la tabla. Si el archivo exportado contiene zonas interactivas o imágenes de sustitución, el código JavaScript correspondiente a dichas zonas o imágenes está contenido en el documento HTML que Fireworks exporta.

## Optimización del entorno de trabajo para Fireworks y Flash

La clave para desarrollar un proceso de trabajo que se integre perfectamente con Fireworks o Flash consiste en optimizar el entorno de trabajo.

### Para optimizar el entorno de trabajo para Fireworks y Flash:

1. Compruebe que las Design Notes estén activadas para el sitio de Dreamweaver.

Las Design Notes se activan automáticamente, salvo que modifique la configuración predeterminada del sitio. Para información sobre la activación de Design Notes, véase [“Activación y desactivación de Design Notes para un sitio” en la página 169](#). Para información sobre la función de las Design Notes, véase [“Integración de Fireworks y Flash” en la página 512](#).

2. Para iniciar Fireworks rápidamente desde Dreamweaver, configure Fireworks como el editor principal de imágenes externo de Dreamweaver.

Defina Fireworks como el editor principal para los tipos de archivo gráfico GIF, PNG y JPEG. Para más información, consulte [“Utilización de un editor de imágenes externo” en la página 472](#) en *Utilización de Dreamweaver*.

3. Guarde los archivos de origen y los archivos preparados para la Web de Fireworks y Flash en la carpeta que haya definido del sitio de Dreamweaver.

De esta forma se asegura que cualquier usuario que comparta el sitio será capaz de localizar el documento de origen al editar una imagen o una tabla de Fireworks o una película SWF en Dreamweaver.

4. Cuando exporte archivos de imagen de Fireworks, hágalo a la carpeta del sitio de Dreamweaver.

Al exportar un gráfico GIF o JPEG de Fireworks a una carpeta de un sitio de Dreamweaver, Fireworks crea una carpeta llamada `_notes` en la misma carpeta. Esta carpeta contiene las Design Notes que necesita Dreamweaver para trabajar con Fireworks.

## Utilización de Fireworks

Dreamweaver y Fireworks reconocen y comparten muchas de las mismas funciones de edición de archivos, incluyendo la modificación de vínculos, los mapas de imágenes y las capas de tablas, entre otras. Juntas, las dos aplicaciones le ofrecen un flujo de trabajo racionalizado para editar, optimizar y colocar archivos gráficos Web en páginas HTML.

## Inserción de una imagen de Fireworks

Los gráficos de Fireworks se pueden colocar en un documento de Dreamweaver de distintas formas. Puede colocar un gráfico de Fireworks exportado directamente en un documento de Dreamweaver mediante el comando de inserción de imagen o crear un nuevo gráfico de Fireworks a partir de un marcador de posición de imagen de Dreamweaver (véase [“Utilización de Fireworks para modificar marcadores de posición de imagen de Dreamweaver” en la página 516](#)).

### Para insertar una imagen de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

1. En el documento de Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea que aparezca la imagen y siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > Imagen.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Imagen o arrástrelo al documento.
2. Desplácese hasta el archivo exportado de Fireworks que desea y haga clic en Aceptar (Windows) o Abrir (Macintosh).

NOTA

Si el archivo Fireworks no se encuentra en el sitio de Dreamweaver actual, aparece un mensaje que le pregunta si desea copiar el archivo en la carpeta raíz. Haga clic en Sí.

## Edición de una imagen o una tabla de Fireworks desde Dreamweaver

Desde Dreamweaver puede iniciar Fireworks para editar imágenes insertadas en un documento de Dreamweaver. Cuando se abre o edita una imagen o un corte de imagen que forma parte de una tabla de Fireworks, Dreamweaver inicia Fireworks, que abre el archivo PNG desde el que se ha exportado la imagen o la tabla.

Cuando la imagen forma parte de una tabla de Fireworks, puede abrir la tabla completa de Fireworks para editarla, siempre y cuando el comentario `<!--fw table-->` exista en el código HTML. Si el PNG origen se exportó desde Fireworks a un sitio de Dreamweaver utilizando la configuración para imágenes y HTML Estilo Dreamweaver, el comentario de la tabla de Fireworks se inserta automáticamente en el código HTML.

### Para iniciar y editar una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:

1. En Dreamweaver, elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades, si es que no está ya abierto.
2. Haga clic en la imagen o en el corte de imagen para seleccionarla.  
Al seleccionar una imagen exportada desde Fireworks, el inspector de propiedades identifica la selección como imagen o tabla de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG de origen.
3. Para iniciar Fireworks para editar, siga uno de estos procedimientos:
  - En el inspector de propiedades, haga clic en Editar.
  - Mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en la imagen seleccionada.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen deseada, y seleccione Editar con Fireworks en el menú contextual.

Fireworks se inicia y abre el archivo PNG asociado para editarlo.

#### NOTA

Si Fireworks no puede localizar el archivo origen, le solicita que indique la ubicación del archivo PNG origen. Al trabajar con el archivo origen de Fireworks, los cambios se guardan tanto en el archivo origen como en el archivo exportado. De otro modo, sólo se actualiza el archivo exportado.

4. En Fireworks, edite el PNG origen.
5. Cuando haya terminado de hacer cambios, haga clic en Listo.  
Fireworks guarda los cambios en el archivo PNG, exporta la imagen actualizada (o HTML e imágenes), y devuelve la atención a Dreamweaver. En Dreamweaver, aparece la imagen o la tabla actualizada.

## Optimización de una imagen de Fireworks desde Dreamweaver

Puede iniciar Fireworks desde Dreamweaver para realizar rápidos cambios de exportación, como cambiar el tamaño de una imagen o cambiar el tipo de archivo, en las imágenes y animaciones de Fireworks colocadas. Fireworks le permite cambiar la configuración de optimización y animación, y el tamaño y el área de la imagen exportada.

### **Para cambiar la configuración de optimización de una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:**

1. En Dreamweaver, seleccione la imagen deseada y elija Comandos > Optimizar imagen en Fireworks.
2. Si el sistema lo solicita, especifique si desea iniciar un archivo origen de Fireworks para la imagen colocada.
3. En Fireworks, realice las modificaciones que desee en el cuadro de diálogo Optimización:
  - Para modificar la configuración de optimización, haga clic en la ficha Opciones. Para más información, véase *Utilización de Fireworks*.
  - Para modificar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo.
4. Cuando termine de editar la imagen, haga clic en Actualizar.

Al hacer clic en Actualizar, la imagen se exporta con la nueva configuración de optimización, el archivo GIF o JPEG colocado en Dreamweaver se actualiza y el archivo PNG origen, en caso de haber seleccionado uno, se guarda.

Si ha cambiado el formato de la imagen, el verificador de vínculos de Dreamweaver le solicita que actualice las referencias a la imagen. Por ejemplo, si cambia el formato de la imagen mi\_imagen de GIF a JPEG, el hecho de hacer clic en Aceptar respondiendo a la solicitud del verificador cambia todas las referencias a mi\_imagen.gif del sitio por mi\_imagen.jpg.

## Utilización de Fireworks para modificar marcadores de posición de imagen de Dreamweaver

Puede crear un marcador de posición de imagen en un documento de Dreamweaver y, a continuación, iniciar Fireworks para diseñar una imagen gráfica o una tabla de Fireworks para sustituirlo. Para información sobre cómo insertar un marcador de posición de imagen, véase [“Inserción de un marcador de posición de imagen” en la página 464](#).

Para crear una nueva imagen a partir de un marcador de posición de imagen, debe tener tanto Dreamweaver como Fireworks instalados en el sistema.

### Para editar un marcador de posición de imagen de Dreamweaver en Fireworks:

1. Compruebe que ya ha definido Fireworks como el editor de imágenes para los archivos .png. Para información, consulte [“Utilización de un editor de imágenes externo” en la página 472](#) en *Utilización de Dreamweaver*.
2. En la ventana de documento, haga clic en el marcador de posición de imagen para seleccionarlo.
3. Para iniciar Fireworks y comenzar a editar, siga uno de estos procedimientos:
  - En el inspector de propiedades, haga clic en Crear.
  - Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en el marcador de posición de imagen.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el marcador de posición de imagen y, a continuación, seleccione Crear imagen en Fireworks.

Fireworks se inicia en el modo Editar desde Dreamweaver.



4. Utilice las opciones de Fireworks para diseñar la imagen.

Fireworks reconoce la siguiente configuración del marcador de posición de imagen que ha establecido al trabajar con el marcador de posición de imagen en Dreamweaver: el tamaño de imagen (que guarda correlación con el tamaño de lienzo de Fireworks), el identificador de imagen (que Fireworks utiliza como nombre de documento predeterminado para el archivo origen y el archivo de exportación que crea), la alineación del texto y los comportamientos que reconoce Fireworks (como por ejemplo la imagen intercambiada, el menú emergente, la barra de navegación y la definición de texto). Fireworks también reconoce los vínculos que ha adjuntado al marcador de posición de imagen mientras trabajaba en Dreamweaver.

NOTA

Aunque los vínculos añadidos a un marcador de posición de imagen no se pueden ver en Fireworks, se mantienen. Si dibuja una zona interactiva y añade un vínculo en Fireworks, no eliminará el vínculo que ha añadido al marcador de posición de imagen en Dreamweaver. No obstante, si realiza un corte en Fireworks en la nueva imagen, eliminará el vínculo en el documento de Dreamweaver al sustituir el marcador de posición de imagen.

Estos parámetros del marcador de posición de imagen se desactivan en el inspector de propiedades de marcadores de imagen puesto que Fireworks no los reconoce: Alinear, Color, Espacio V, Espacio H y Mapa.

5. Cuando haya terminado, haga clic en Listo.

Se abre el cuadro de diálogo Guardar como. Fireworks le solicita que guarde el archivo PNG.

6. En el cuadro de texto Guardar en, seleccione la carpeta que ha definido como la carpeta del sitio local Dreamweaver.

Si ha nombrado el marcador de posición de imagen al insertarlo en el documento de Dreamweaver, Fireworks completa el cuadro de texto Nombre de archivo con dicho nombre. Puede cambiar el nombre si desea hacerlo.

7. Haga clic en Guardar para guardar el archivo PNG.

Se abre el cuadro de diálogo Exportar. Utilice este cuadro de diálogo para exportar la imagen como GIF, JPEG o, si se trata de imágenes con cortes, HTML e imágenes.

8. En el cuadro de diálogo Exportar, elija la carpeta del sitio local Dreamweaver como valor para el campo Guardar en.
9. El cuadro de texto Nombre se actualiza automáticamente con el mismo nombre que ha utilizado para el archivo PNG. Escriba otro texto para cambiar el nombre si desea hacerlo.
10. En el campo Guardar como tipo, seleccione el tipo de archivo o archivos que desea exportar; por ejemplo Sólo imágenes o HTML e imágenes.

11. Haga clic en Guardar para guardar el archivo exportado.

El archivo se guarda y el usuario vuelve a Dreamweaver. En el documento de Dreamweaver, el archivo o la tabla de Fireworks exportados sustituyen al marcador de posición de imagen.

## Edición de menús emergentes de Fireworks en Dreamweaver

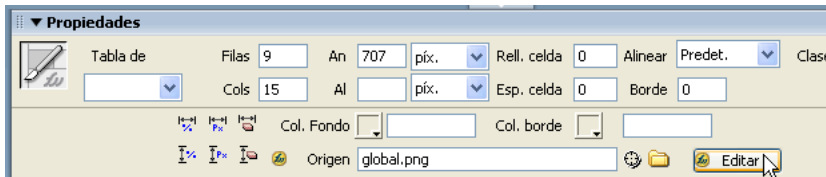
Puede crear un menú emergente en Fireworks 8 o una versión posterior y, posteriormente, editarlo con Dreamweaver o bien hacerlo con Fireworks (utilizando la edición Roundtrip), pero no con los dos. Si edita los menús en Dreamweaver y después los edita en Fireworks, perderá todas las modificaciones anteriores salvo el contenido de texto.

Si prefiere editar los menús con Dreamweaver, puede utilizar Fireworks para crear el menú emergente y, después, utilizar Dreamweaver exclusivamente para retocar y personalizar el menú.

Si prefiere editar los menús en Fireworks, puede utilizar la función de edición Roundtrip en Dreamweaver, pero no debería editar los menús directamente en Dreamweaver.

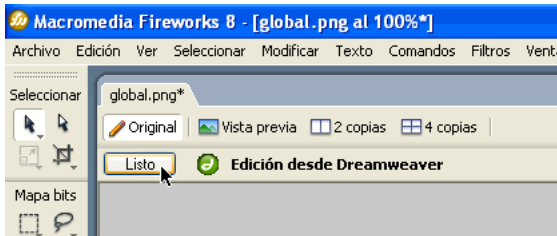
### Para utilizar la edición Roundtrip al editar un menú emergente de Fireworks:

1. En Dreamweaver, seleccione la tabla de Fireworks que contiene el menú emergente y haga clic en Editar en el inspector de propiedades.



Se abrirá el archivo PNG de origen en Fireworks.

2. En Fireworks, edite el menú con el editor de menú emergente y, seguidamente, haga clic en Listo en la barra de herramientas de Fireworks.



Fireworks envía el menú emergente editado de nuevo a Dreamweaver.

Si ha creado un menú emergente en Fireworks MX 2004 o en una versión anterior, puede editarlo en Dreamweaver desde el cuadro de diálogo Mostrar menú emergente.

### **Para editar un menú emergente creado en Fireworks MX 2004 o en una versión anterior:**

1. En Dreamweaver, seleccione la zona interactiva o la imagen que activa el menú emergente.
2. En el panel Comportamientos (Mayús+F3), haga doble clic en Mostrar menú emergente en la lista Acciones.

Se abre el cuadro de diálogo Mostrar menú emergente. El comportamiento Mostrar menú emergente permite editar o actualizar los contenidos de un menú emergente de Fireworks basado en HTML. Puede añadir, eliminar o cambiar elementos de menú, reorganizarlos y definir la posición del menú en la página. Para información sobre cómo configurar y modificar opciones del menú emergente, véase [“Mostrar menú emergente” en la página 591](#).

3. Realice las modificaciones que desee en el menú emergente y haga clic en Aceptar.

## Especificación de preferencias de ejecución y edición de archivos de origen de Fireworks

Al utilizar Fireworks para editar imágenes, Fireworks normalmente exporta las imágenes que coloque en las páginas Web desde un archivo PNG de origen. Al abrir (“ejecutar”) un archivo de imagen de Dreamweaver para su edición, Fireworks abre automáticamente el archivo PNG de origen, y si no lo encuentra le solicita que lo localice. Si lo prefiere, puede establecer las preferencias en Fireworks para que Dreamweaver abra la imagen insertada, o puede hacer que Fireworks ofrezca la opción de utilizar el archivo de imagen insertado o el archivo Fireworks de origen cada vez que abra una imagen en Dreamweaver.

NOTA

Dreamweaver reconoce las preferencias de ejecución y edición de Fireworks únicamente en determinados casos. En concreto, debe abrir y optimizar una imagen que no sea parte de una tabla de Fireworks y que contenga una ruta de acceso correcta de Design Notes a un archivo PNG origen.

### Para especificar las preferencias de ejecución y edición de Fireworks:

1. En Fireworks, seleccione Edición > Preferencias o Fireworks > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, haga clic en la ficha Ejecutar y editar (Windows) o seleccione Ejecutar y editar en el menú emergente (Macintosh).
2. Especifique las opciones de preferencia que se utilizarán al editar u optimizar imágenes de Fireworks colocadas en una aplicación externa:

**Utilizar siempre origen PNG** abre automáticamente el archivo PNG de Fireworks definido en la Design Note como origen de la imagen colocada. Las actualizaciones se realizan tanto en el archivo PNG origen como en su correspondiente imagen colocada.

**No utilizar nunca PNG origen** abre automáticamente la imagen de Fireworks colocada, exista o no un archivo PNG origen. Las actualizaciones sólo se realizan en la imagen colocada.

**Preguntar al ejecutar** permite especificar cada vez si debe abrirse o no el archivo PNG origen. Al editar u optimizar una imagen colocada, Fireworks muestra un mensaje solicitándole que tome una decisión de ejecución y edición. También es posible especificar preferencias de ejecución y edición globales a partir de este mensaje.

## Inserción de código HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver

El comando Exportar de Fireworks permite exportar y guardar los archivos de imagen y de código HTML optimizados a una ubicación deseada de la carpeta del sitio de Dreamweaver. A continuación puede insertar el archivo en Dreamweaver. Para información sobre cómo exportar archivos de Fireworks como HTML, véase *Utilización de Fireworks*.

Dreamweaver le permite insertar en un documento el código HTML generado por Fireworks junto con las imágenes asociadas, los cortes y el código JavaScript. Esta función de inserción facilita la tarea de crear elementos de diseño en Fireworks para incorporarlos a continuación a un documento de Dreamweaver existente.

### Para insertar HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

1. En Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el documento en el que desee que comience el código HTML.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Elija Insertar > Imágenes interactivas > HTML de Fireworks.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón HTML de Fireworks.
3. En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo HTML de Fireworks que desee.
4. Seleccione la opción Borrar archivo después de insertar para mover el archivo HTML original de Fireworks a la Papelera de reciclaje (Windows) o a la Papelera (Macintosh) cuando termine la operación.

Utilice esta opción cuando tras insertar el archivo de HTML de Fireworks no vaya a necesitarlo. Esta opción no afecta al archivo PNG origen asociado con el archivo HTML.

NOTA

Si el archivo HTML está en una unidad de red, se borrará de forma irreversible y no se moverá a la Papelera de reciclaje o Papelera.

5. Haga clic en Aceptar para insertar el código HTML, junto con sus imágenes, cortes y códigos JavaScript asociados, en el documento de Dreamweaver.

## Cómo pegar HTML de Fireworks en Dreamweaver

Un método rápido para colocar imágenes y tablas generadas por Fireworks en Dreamweaver consiste en copiar y pegar el código HTML de Fireworks directamente en el documento de Dreamweaver.

### **Para copiar y pegar código HTML de Fireworks en Dreamweaver:**

1. En Fireworks, seleccione Edición > Copiar código HTML.
2. Siga las instrucciones del asistente mientras le guía por las opciones de exportación de HTML e imágenes. Cuando el sistema lo solicite, especifique la carpeta del sitio de Dreamweaver como destino para las imágenes exportadas.  
El asistente exporta las imágenes al destino especificado y copia el código HTML en el Portapapeles.
3. En Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el documento en el que desee pegar el código HTML y seleccione Edición > Pegar.  
Todo el código HTML y JavaScript asociado con los archivos de Fireworks exportados se copia en el documento de Dreamweaver y todos los vínculos a imágenes se actualizan.

### **Para exportar y pegar código HTML de Fireworks en Dreamweaver:**

1. En Fireworks, elija Archivo > Exportar.
2. En el cuadro de diálogo Exportar, especifique la carpeta del sitio de Dreamweaver como destino de las imágenes exportadas.
3. En el menú emergente Guardar como, seleccione HTML e imágenes.
4. En el menú emergente HTML, seleccione Copiar al Portapapeles y, a continuación, haga clic en Guardar.
5. En Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el documento en el que desee pegar el código HTML exportado y seleccione Edición > Pegar.  
Todo el código HTML y JavaScript asociado con los archivos de Fireworks exportados se copia en el documento de Dreamweaver y todos los vínculos a imágenes se actualizan.

## Actualización de código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver

En Fireworks, el comando Archivo > Actualizar HTML ofrece una alternativa al método de ejecución y edición para actualizar archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver. La opción Actualizar HTML permite editar una imagen PNG origen en Fireworks y, a continuación, actualizar automáticamente cualquier archivo de código HTML y de imagen exportado que esté colocado en un documento de Dreamweaver. Este comando permite actualizar archivos de Dreamweaver aunque Dreamweaver no esté ejecutándose.

### **Para actualizar código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver:**

1. En Fireworks, abra el PNG origen y realice las modificaciones que desee.
2. Seleccione Archivo > Guardar.
3. En Fireworks, seleccione Archivo > Actualizar HTML.
4. Desplácese al archivo de Dreamweaver que contenga el código HTML que desee actualizar y haga clic en Abrir.
5. Desplácese a la carpeta de destino en la que desea colocar los archivos de imagen actualizados y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh)

Fireworks actualiza el código HTML y JavaScript en el documento de Dreamweaver. Fireworks exporta también las imágenes actualizadas asociadas con el código HTML y coloca las imágenes en la carpeta de destino especificada.

Si Fireworks no encuentra el código HTML correspondiente, ofrece la opción de insertar el nuevo código HTML en el documento de Dreamweaver. Fireworks coloca la sección JavaScript del nuevo código al comienzo del documento y la tabla HTML o el vínculo con la imagen al final.

## Creación de un álbum de fotos Web

Puede generar automáticamente un sitio Web que contenga un álbum de imágenes ubicado en una carpeta determinada. Dreamweaver utiliza Fireworks para crear una imagen en miniatura y otra de mayor tamaño de cada una de las imágenes de la carpeta. A continuación, Dreamweaver crea una página Web que contiene todas las miniaturas, así como vínculos con las imágenes más grandes. Para crear un álbum de fotos Web, es necesario tener instalados en el sistema Dreamweaver y Fireworks 4 o una versión superior.

Antes de empezar, coloque todas las imágenes del álbum de fotos en una sola carpeta. (No es necesario que la carpeta se encuentre dentro de un sitio). Asegúrese también de que los nombres de archivo de las imágenes tengan alguna de las siguientes extensiones: .gif, .jpg, .jpeg, .png, .psd, .tif o .tiff. Las imágenes con extensiones de archivo no reconocidas no se incluyen en el álbum de fotos.

### Para crear un álbum de fotos Web:

1. En Dreamweaver, seleccione Comandos > Crear álbum de fotos Web.
2. En el cuadro de texto Título del álbum de fotos, introduzca un título. El título aparecerá en un rectángulo gris en la parte superior de la página que contiene las miniaturas.  
Si lo desea, puede introducir hasta dos líneas de texto adicional para que aparezcan directamente debajo del título, en los cuadros de texto Información de subencabezado y Otra información.
3. Seleccione la carpeta que contiene las imágenes de origen; para hacerlo, haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro de texto Carpeta de imágenes de origen. A continuación, seleccione (o cree) la carpeta de destino en la que colocar todas las imágenes y archivos HTML exportados; para ello, haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro de texto Carpeta de destino.

La carpeta de destino no debe contener ya un álbum de fotos; en tal caso, y si cualquiera de las nuevas imágenes tuviera el mismo nombre que las previamente utilizadas, podrían sobrescribirse los archivos de miniaturas e imágenes existentes.

4. Especifique las opciones de visualización de las imágenes en miniatura:
  - Elija un tamaño para las imágenes en miniatura en el menú emergente Tamaño de miniatura. Las imágenes se ajustan a escala de forma proporcional para crear miniaturas que se adaptan a un cuadrado que tiene las dimensiones en píxeles indicadas.
  - Para visualizar el nombre del archivo de cada imagen original debajo de la miniatura correspondiente, seleccione Mostrar nombres de archivos.
  - Introduzca el número de columnas de la tabla que muestra las miniaturas.



5. Elija un formato para las imágenes en miniatura en el menú emergente Formato de miniatura:
  - GIF WebSnap 128** crea miniaturas GIF que utilizan una paleta Web adaptable de hasta 128 colores.
  - GIF WebSnap 256** crea miniaturas GIF que utilizan una paleta Web adaptable de hasta 256 colores.
  - JPEG - Calidad superior** crea miniaturas JPEG con calidad relativamente mayor y archivos más grandes.
  - JPEG - Archivo más pequeño** crea miniaturas JPEG con calidad relativamente inferior y archivos más pequeños.
6. Elija un formato para las imágenes de tamaño grande en el menú emergente Formato de foto. Para cada una de las imágenes originales se crea una imagen de gran tamaño con el formato especificado. Es posible especificar un formato para las imágenes de gran tamaño que difiera del formato especificado para las miniaturas.

NOTA

El comando Crear álbum de fotos Web no permite utilizar los archivos de imágenes originales como las imágenes de gran tamaño, ya que es posible que los formatos de las imágenes originales que no sean GIF y JPEG no se visualicen apropiadamente en todos los navegadores. Tenga en cuenta que si las imágenes originales son archivos JPEG, las imágenes de gran tamaño generadas pueden tener un tamaño de archivo mayor o menor calidad que la de los archivos originales.

7. Elija un porcentaje de escala para las imágenes de tamaño grande.

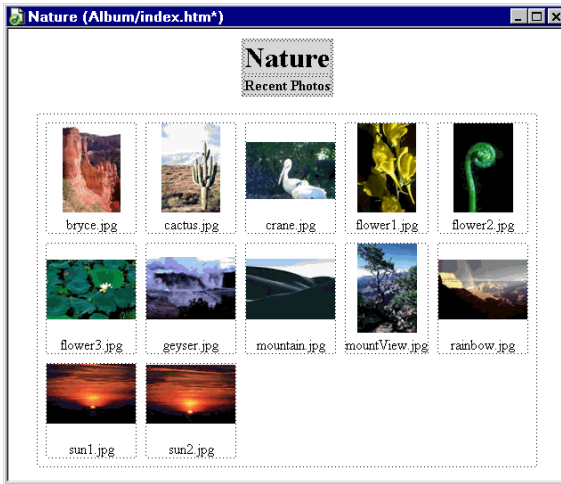
Establecer la escala en 100% crea imágenes de gran tamaño del mismo tamaño que las originales. Tenga en cuenta que el porcentaje de escala se aplica a todas las imágenes; si las imágenes originales no son todas del mismo tamaño, el ajuste a escala por el mismo porcentaje puede producir resultados no deseados.
8. Seleccione Crear página de navegación para cada foto para crear una página Web individual para cada imagen de origen que contenga vínculos de navegación etiquetados como Anterior, Inicio y Siguiente.

Si selecciona esta opción, las miniaturas se vincularán con las páginas de navegación. Si no la selecciona, las miniaturas se vincularán directamente con las imágenes de gran tamaño.
9. Haga clic en Aceptar para crear los archivos de código HTML e imagen para el álbum de fotos Web.

Fireworks se inicia (si todavía no está abierto) y crea las miniaturas y las imágenes de gran tamaño. Este proceso puede llevar varios minutos si se ha incluido un gran número de archivos de imagen. Una vez finalizado el proceso, Dreamweaver vuelve a activarse y crea la página que contiene las miniaturas.

10. Cuando aparezca el cuadro de diálogo con el mensaje “Álbum creado”, haga clic en Aceptar.

Puede que tenga que esperar unos segundos hasta visualizar la página del álbum de fotos. Las miniaturas se muestran ordenadas alfabéticamente por nombre de archivo.



NOTA

Una vez iniciado el proceso de creación del álbum de fotos, el hecho de hacer clic en el botón Cancelar del cuadro de diálogo de Dreamweaver no lo detiene sino que simplemente evita que Dreamweaver presente la página principal del álbum de fotos.

# Utilización de Flash

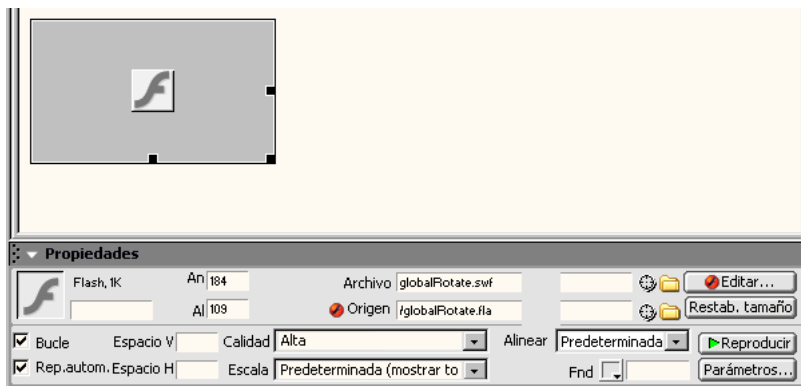
Puede utilizar Dreamweaver para establecer las opciones de reproducción y visualización de un archivo Flash en una página Web o actualizar los vínculos de la película. Si tiene instalado Flash, también puede seleccionar un archivo Flash de un documento Dreamweaver e iniciar Flash para editarlo.

## Edición de contenido de Flash en Dreamweaver

Si tiene instalado Flash, puede seleccionar un archivo Flash de un documento Dreamweaver y abrir Flash para editarlo. Flash no edita directamente el archivo SWF, sino que edita el documento de origen (el archivo FLA) y, a continuación, vuelve a exportar el archivo SWF.

### Para abrir y editar contenido de Flash insertado desde Dreamweaver:

1. En Dreamweaver, elija **Ventana > Propiedades** para abrir el inspector de propiedades, si es que no está ya abierto.
2. En el documento de Dreamweaver, siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el marcador de posición del archivo SWF para seleccionarlo y, a continuación, en el inspector de propiedades, haga clic en **Editar**.



NOTA

Si no dispone de Flash, el botón **Editar** aparece desactivado.

- Mantenga presionada la tecla **Control** (Windows) o **Comando** (Macintosh) mientras hace doble clic en el marcador de posición de la película correspondiente a la película que desea editar.

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen deseada y seleccione Editar con Flash en el menú contextual.

Dreamweaver inicia Flash y Flash intenta localizar el archivo de creación Flash (FLA) correspondiente al archivo SWF seleccionado. Si Flash no encontrase el archivo de creación Flash, le solicitaría que indicase su ubicación. No puede actualizar un archivo SWF directamente. Primero debe modificar el archivo origen y, a continuación, exportarlo como un archivo SWE.

NOTA

Si el archivo FLA o el archivo SWF está bloqueado, Dreamweaver le solicita que compruebe el archivo, anule la solicitud o visualice el archivo.

3. En Flash, edite la película. La ventana de documento indicará que está modificando una película desde Dreamweaver.
4. Cuando haya terminado de hacer cambios, haga clic en Listo.  
Flash actualiza el documento de creación de Flash (el archivo FLA), vuelve a exportar el archivo de película (el archivo SWF), se cierra y el usuario vuelve al documento de Dreamweaver.
5. Puede ver el SWF actualizado en el documento haciendo clic en Reproducir en el inspector de propiedades o presionando F12 para obtener una vista previa de su página en una ventana de navegador.

## Actualización de vínculos en un archivo SWF

Puede utilizar Dreamweaver para actualizar un vínculo de un archivo Flash (archivo SWF) y después actualizar el cambio en el documento de creación de Flash (el archivo FLA).

### Para actualizar un vínculo de URL en un archivo SWF:

1. Defina una página principal del sitio, si no lo ha hecho aún.

Para construir un mapa del sitio, debe configurar una página principal. En la vista del mapa del sitio, debe mostrar los archivos dependientes para actualizar un vínculo en un archivo SWF. De forma predeterminada el mapa del sitio está configurado para que no muestre los archivos dependientes. Para información sobre cómo mostrar archivos dependientes, véase [“Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio” en la página 144](#). Para información sobre la vista del mapa del sitio, véase [“Visualización de un mapa del sitio” en la página 138](#).

2. Abra la vista del mapa del sitio.

**3.** Para mostrar los archivos dependientes, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Ver > Mostrar archivos dependientes.
- Seleccione Ver > Diseño para abrir el cuadro de diálogo Definición del sitio, y luego elija la opción Mostrar archivos dependientes.

El vínculo aparece bajo el archivo SWF.

**4.** Para modificar el vínculo siga uno de estos procedimientos:

- Para cambiar el vínculo en el archivo SWF seleccionado, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el vínculo; a continuación, seleccione Cambiar vínculo y, después, en el cuadro de diálogo que aparece, en el cuadro de texto URL, escriba la nueva ruta de URL.
- Para actualizar todas las instancias del vínculo, seleccione Sitio > Cambiar vínculo en todo el sitio. A continuación, en el cuadro de diálogo que se abre, en el cuadro de texto Cambiar todos los vínculos a, desplácese hasta la ruta del vínculo que va a modificar o escríbala y, en el cuadro de texto Por vínculos a, desplácese hasta la ruta del nuevo URL o escríbala.

**5.** Haga clic en Aceptar.

Cualquier vínculo actualizado por Dreamweaver en el archivo SWF se actualiza en el archivo FLA origen al realizar una operación de ejecución y edición. Dreamweaver registra automáticamente cualquier cambio de los vínculos del archivo SWF en las Design Notes y, cuando Flash actualiza los cambios en el archivo FLA, los elimina de las Design Notes.



# Adición de audio, vídeo y elementos interactivos

Macromedia Dreamweaver 8 permite añadir sonido y películas al sitio Web de forma rápida y sencilla. Puede adjuntar Design Notes a dichos objetos, lo que le permitirá comunicarse con el resto del equipo de diseño. También puede insertar objetos de texto y de botón de Macromedia Flash 8 desde dentro de Dreamweaver.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|  |     |
|--|-----|
| Archivos multimedia . . . . .  | 532 |
| Inserción y edición de objetos multimedia . . . . .                          | 535 |
| Inicio de un editor externo de archivos multimedia . . . . .                 | 537 |
| Utilización de Design Notes con objetos multimedia . . . . .                 | 539 |
| Inserción y modificación de un objeto de botón Flash . . . . .               | 540 |
| Inserción de un objeto de texto Flash . . . . .                              | 542 |
| Inserción de contenido de Flash . . . . .                                    | 543 |
| Descarga e instalación de elementos Flash . . . . .                          | 544 |
| Inserción de elementos Flash . . . . .                                       | 545 |
| Edición de atributos de elementos Flash . . . . .                            | 545 |
| Inserción de documentos FlashPaper . . . . .                                 | 546 |
| Inserción de contenido de Flash Vídeo . . . . .                              | 547 |
| Inserción de películas Shockwave . . . . .                                   | 551 |
| Adición de vídeo (no Flash) . . . . .  | 552 |
| Adición de sonido a una página . . . . .                                     | 552 |
| Inserción de contenido de plug-in de Netscape Navigator . . . . .            | 554 |
| Inserción de un control ActiveX . . . . .                                    | 556 |
| Inserción de un applet de Java . . . . .                                     | 556 |
| Utilización de comportamientos para controlar elementos multimedia . . . . . | 557 |

# Archivos multimedia

Pueden añadirse los siguientes archivos multimedia en las páginas de Dreamweaver: Películas Flash y Shockwave, QuickTime, AVI, applets Java, controles Active X y archivos de audio de diversos formatos.

## Acerca de los tipos de archivos Flash

Dreamweaver se entrega con objetos Flash que pueden utilizarse con independencia de que tenga o no Flash instalado en su equipo. Si dispone de Flash, véase “[Utilización de Flash](#)” en [la página 527](#) para más información sobre la utilización de estas aplicaciones de manera integrada.

Antes de utilizar los comandos Flash que están disponibles en Dreamweaver conviene conocer los distintos tipos de archivos Flash que existen:

**El archivo Flash (.fla)** es el archivo de origen de cualquier proyecto y se crea en el programa Flash. Este tipo de archivo sólo se puede abrir en Flash (no en Dreamweaver ni en los navegadores). Puede abrir el archivo Flash en Flash y, a continuación, exportarlo a SWF o SWT para utilizarlo en los navegadores.

**El archivo SWF de Flash (.swf)** es una versión comprimida del archivo Flash (.fla) optimizada para la Web. Este archivo se puede reproducir en navegadores y ver en Dreamweaver, pero no se puede editar en Flash. Éste es el tipo de archivo que se crea utilizando objetos de texto y de botón de Flash. Para más información, consulte “[Inserción y modificación de un objeto de botón Flash](#)” en [la página 540](#), “[Inserción de un objeto de texto Flash](#)” en [la página 542](#) y “[Inserción de contenido de Flash](#)” en [la página 543](#).

**Los archivos de plantilla Flash (.swt)** permiten modificar y reemplazar información de un archivo SWF Flash. Estos archivos se utilizan en el objeto de botón Flash, que permite modificar la plantilla con texto o vínculos propios, para crear un SWF personalizado e insertarlo en el documento. En Dreamweaver, estos archivos de plantilla se encuentran en las carpetas Dreamweaver/Configuration/Flash Objects/Flash Buttons y Flash Text.

También puede descargar nuevas plantillas de botones del sitio Web Macromedia Exchange for Dreamweaver ([www.macromedia.com/go/dreamweaver\\_exchange\\_es/](http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_exchange_es/)) y colocarlas en la carpeta Flash Buttons. Para más información sobre la creación de plantillas de botones, consulte el artículo sobre este tema en [www.macromedia.com/go/flash\\_buttons](http://www.macromedia.com/go/flash_buttons).



Un **elemento Flash (.swc)** es un archivo Flash SWF que permite crear aplicaciones de Internet completas mediante su incorporación en una página Web. Los elementos Flash tienen parámetros personalizables que pueden modificarse para realizar diferentes funciones de la aplicación. Para más información, consulte “[Inserción de elementos Flash](#)” en la página 545 y “[Edición de atributos de elementos Flash](#)” en la página 545.

**El formato de archivo Flash Video (.flv)** es un archivo de vídeo que contiene datos codificados de audio y vídeo para enviarlos a través de Flash Player. Por ejemplo, si tuviera un archivo de vídeo de QuickTime o Windows Media, debería utilizar un codificador (como Flash 8 Video Encoder o Sorensen Squeeze) para convertir el archivo de vídeo en un archivo FLV. Para más información, visite el Centro para desarrolladores de Flash Video en [www.macromedia.com/go/flv\\_devcenter\\_es](http://www.macromedia.com/go/flv_devcenter_es).

## Acerca de los formatos de archivo de audio

La siguiente lista describe los formatos de archivo de audio más comunes junto con algunas de sus ventajas y desventajas en relación con el diseño Web.

**El formato .midi o .mid (Interfaz digital para instrumentos musicales, Musical Instrument Digital Interface)** es un formato de música instrumental. Los archivos MIDI son compatibles con numerosos navegadores y no precisan ningún plug-in. Aunque su calidad de sonido es muy alta, ésta puede variar en función de la tarjeta de sonido del visitante. Un archivo MIDI pequeño puede contener un clip de sonido de larga duración. Los archivos MIDI no se pueden grabar y deben sintetizarse en un ordenador con hardware y software especiales.

**Los archivos de formato .wav (Extensión de forma de onda, Waveform Extension)** ofrecen una buena calidad de sonido, son compatibles con numerosos navegadores y no requieren ningún plug-in. Puede grabar sus propios archivos WAV desde un CD, una cinta, a través de un micrófono, etc. Sin embargo, el gran tamaño de archivo limita considerablemente la duración de los clips de sonido que se pueden utilizar en las páginas Web.

**El formato .aif (Formato de archivo de intercambio de audio, Audio Interchange File Format o AIFF)**, al igual que el formato WAV, ofrece buena calidad de sonido, se puede reproducir en la mayoría de los navegadores y no requiere plug-in. También se pueden grabar archivos AIFF desde un CD, una cinta, a través de un micrófono, etc. Sin embargo, el gran tamaño de archivo limita considerablemente la duración de los clips de sonido que se pueden utilizar en las páginas Web.

**El formato .mp3 (Audio del Grupo de Expertos en Imágenes en Movimiento, Motion Picture Experts Group Audio o MPEG-Audio Nivel-3)** es un formato comprimido que reduce considerablemente el tamaño de los archivos de sonido. La calidad de sonido es excelente: si se graba y comprime correctamente un archivo MP3, su calidad es equiparable a la de un CD. La tecnología MP3 permite reproducir el archivo en flujo de modo que el visitante no tenga que esperar a que se descargue todo el archivo para escucharlo. Sin embargo, el tamaño del archivo es superior al de un archivo Real Audio, por lo que una canción entera puede tardar bastante en descargarse en una conexión de módem de acceso telefónico (línea telefónica) típica. Para reproducir archivos MP3, los visitantes deberán descargar e instalar una aplicación auxiliar o un plug-in como QuickTime, Windows Media Player o RealPlayer.

**El formato .ra, .ram, .rpm o Real Audio** tiene un alto grado de compresión con tamaños de archivo más pequeños que MP3. Permite descargar archivos de canciones completas en un período de tiempo razonable. Dado que los archivos se pueden reproducir en flujo desde un servidor Web normal, los visitantes pueden comenzar a escuchar el sonido antes de que el archivo se haya descargado por completo. Los visitantes deberán descargar e instalar la aplicación auxiliar o plug-in RealPlayer para reproducir estos archivos.

**.qt, .qtm, .mov o QuickTime** es un formato de audio y de vídeo desarrollado por Apple Computer. QuickTime está incluido con los sistemas operativos Apple Macintosh, y lo utilizan la mayoría de las aplicaciones de Macintosh que emplean audio, vídeo o animación. Los PC también pueden reproducir archivos en formato QuickTime, pero requieren un controlador de QuickTime especial. QuickTime admite la mayoría de los formatos de codificación, como Cinepak, JPEG y MPEG.

NOTA

Además de los formatos más comunes enumerados anteriormente, existen muchos otros formatos de archivo de audio y vídeo que pueden utilizarse en la Web. Si encuentra un formato de archivo multimedia que no conoce, localice al creador del formato para obtener información sobre cuál es la mejor manera de utilizarlo e implementarlo.

# Inserción y edición de objetos multimedia

Puede insertar archivos SWF u objetos de Flash, películas QuickTime o Shockwave, applets de Java, controles ActiveX y otros objetos de audio o vídeo en un documento de Dreamweaver.

## Para insertar un objeto multimedia en una página:

1. Sitúe el punto de inserción en la ventana de documento en la que desea insertar el objeto.
2. Inserte el objeto siguiendo uno de estos procedimientos:
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Media y seleccione el botón para el tipo de objeto que desea insertar.



- Seleccione el objeto adecuado en el submenú Insertar > Media.
- Si el objeto que desea insertar no es Flash, Shockwave, Applet ni ActiveX, utilice el botón de plug-in de Netscape Navigator (el icono que parece una pieza de puzzle de la barra Insertar) para insertarlo. Para más información, consulte [“Inserción de contenido de plug-in de Netscape Navigator” en la página 554.](#)

En la mayoría de los casos, aparecerá un cuadro de diálogo que le permitirá seleccionar un archivo origen y especificar diversos parámetros para el objeto multimedia.

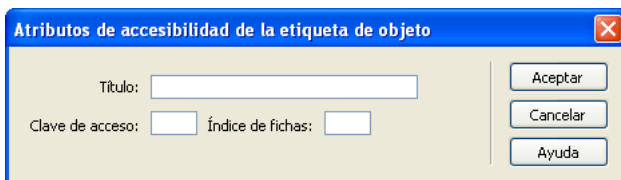
### SUGERENCIA

Para evitar que aparezcan estos cuadros de diálogo, seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Dreamweaver > Preferencias > General (Macintosh) y desactive la opción Mostrar diálogo al insertar objetos. Para anular las preferencias de presentación de cuadros de diálogo, mantenga presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras inserta el objeto. Por ejemplo, para insertar un marcador de posición para una película Shockwave sin especificar el archivo, mantenga presionada la tecla Control u Opción y haga clic en el botón Shockwave en el menú emergente Media de la categoría Común de la barra Insertar, o bien seleccione Insertar > Media > Shockwave.

3. Seleccione las opciones deseadas en el cuadro de diálogo Seleccionar archivo o Insertar Flash.

4. Haga clic en Aceptar.

El cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de objeto aparecerá si ha activado el cuadro de diálogo correspondiente en Preferencias (véase “[Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles](#)” en la página 76).



5. Si aparece el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de objeto, seleccione las opciones que desee y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

El objeto multimedia aparece en el documento.

**NOTA**

Si presiona Cancelar, en el documento aparece un marcador de posición de objeto multimedia pero Dreamweaver no le asocia etiquetas o atributos de accesibilidad.

Utilice el inspector de propiedades para especificar un archivo de origen o para establecer las dimensiones y otros parámetros y atributos de cada objeto.

## Edición de atributos de accesibilidad para objetos multimedia

Si ha insertado atributos de accesibilidad con un objeto multimedia (véase “[Inserción y edición de objetos multimedia](#)” en la página 535), puede editar dichos valores en el código HTML.

### Para editar los valores de accesibilidad de un objeto multimedia:

1. En la ventana de documento, seleccione el objeto.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Edite los atributos apropiados en la vista Código.
  - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Editar código de etiqueta.

# Inicio de un editor externo de archivos multimedia

Puede iniciar un editor externo desde Dreamweaver para editar la mayoría de los archivos multimedia. También es posible especificar el editor que Dreamweaver debe iniciar para editar el archivo.

## Esta sección trata sobre los siguientes temas: Inicio de un editor externo desde Dreamweaver

Puede iniciar un editor externo desde Dreamweaver para editar la mayoría de los archivos multimedia.

### Para iniciar un editor externo desde Dreamweaver:

1. Asegúrese de que el tipo de archivo esté asociado a un editor de su sistema.  
Para averiguar qué editor está asociado a cada tipo de archivo, seleccione Edición > Preferencias en Dreamweaver y elija Tipos de archivo/editores de la lista Categoría. Haga clic en la extensión de archivo de la columna Extensiones para ver el editor o (editores) asociado en la columna Editores. Puede cambiar el editor asociado a un determinado tipo de archivo. Para más información, consulte [“Especificación del editor que se iniciará desde Dreamweaver” en la página 538](#).
2. Haga doble clic en el archivo multimedia del panel Sitio para abrirlo en el editor externo. El editor que se inicia al hacer doble clic en el archivo del panel Sitio se denomina editor principal. Si hace doble clic en un archivo de imagen, por ejemplo, Dreamweaver ejecutará el archivo en el editor de imágenes externo principal, como Macromedia Fireworks.
3. Si no desea utilizar el editor externo principal para editar el archivo, puede utilizar otro editor del sistema para ello, siguiendo uno de estos procedimientos:
  - En el panel Sitio, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo y elija Abrir con en el menú contextual.
  - En la vista Diseño, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el elemento multimedia de la página actual y, a continuación, seleccione Editar con en el menú contextual.

# Especificación del editor que se iniciará desde Dreamweaver

Puede especificar el editor que utilizará Dreamweaver para editar cada tipo de archivo y añadir o eliminar los tipos de archivo reconocidos por Dreamweaver.

## **Para especificar concretamente los editores externos que deben iniciarse para un tipo de archivo determinado:**

1. Seleccione Edición > Preferencias y elija Tipos de archivo/editores de la lista Categoría.  
Las extensiones de nombres de archivo, como .gif, .wav y .mpg, aparecen a la izquierda, bajo Extensiones. Los editores asociados a una extensión seleccionada figuran en la parte derecha, bajo Editores.
2. Elija la extensión del tipo de archivo en la lista Extensiones y siga uno de estos procedimientos:
  - Para asociar un nuevo editor al tipo de archivo, haga clic en el botón de signo más (+) situado sobre la lista Editores y seleccione las opciones deseadas en el cuadro de diálogo que aparece.  
Por ejemplo, puede seleccionar el icono de aplicación de Acrobat para asociarlo a ese tipo de archivos.
  - Para convertir un editor en el editor principal de un tipo de archivo determinado (es decir, en el editor que se abrirá al hacer doble clic en el tipo archivo en el panel Sitio), seleccione el editor en la lista Editores y haga clic en Convertir en principal.
  - Para anular la asociación de un editor con un tipo de archivo, seleccione el editor en la lista Editores y haga clic en el botón de signo menos (-) situado sobre la lista Editores.

## **Para añadir un nuevo tipo de archivo y el editor asociado correspondiente:**

1. Haga clic en botón de signo más (+) situado sobre la lista Extensiones e introduzca una extensión de tipo de archivo (incluido el punto inicial de la extensión) o varias extensiones relacionadas separadas entre sí por un espacio.  
Por ejemplo, puede introducir .xml .xsl si desea asociar estas extensiones al editor XML instalado en el sistema.
2. Seleccione un editor para el tipo de archivo; para ello haga clic en el botón de signo más (+) situado sobre la lista Editores y seleccione las opciones deseadas en el cuadro de diálogo que aparece.

### Para eliminar un tipo de archivo:

- Seleccione el tipo de archivo en la lista Extensiones y haga clic en el botón de signo menos (-) situada sobre dicha lista.

NOTA

La eliminación de un tipo de archivo no se puede deshacer. Por tanto, asegúrese antes de ejecutarla.

## Utilización de Design Notes con objetos multimedia

Al igual que ocurre con otros objetos de Dreamweaver, puede añadir Design Notes a un objeto multimedia. Design Notes son notas asociadas a un archivo determinado que se almacenan en un archivo independiente. Puede utilizar Design Notes para mantener información adicional de los archivos asociada a los documentos, como los nombres de los archivos de imagen y comentarios sobre el estado del archivo. Para más información sobre la utilización de Design Notes, consulte [“Almacenamiento de información sobre archivos en Design Notes” en la página 169](#).

### Para añadir Design Notes a un objeto multimedia:

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el objeto de la ventana de documento.

NOTA

Deberá definir el sitio antes de añadir Design Notes a ningún objeto (véase [“Activación y desactivación de Design Notes para un sitio” en la página 169](#)).

2. Elija Design Notes en el menú contextual.
3. Introduzca la información deseada en la Design Note.

SUGERENCIA

También puede añadir una Design Note a un objeto multimedia desde el panel Sitio seleccionando el archivo, abriendo el menú contextual y eligiendo Design Notes en el menú contextual.

# Inserción y modificación de un objeto de botón Flash

Puede crear, insertar y modificar botones Flash en los documentos mientras trabaja con Dreamweaver; Macromedia Flash no es necesario. El objeto de botón Flash es un botón actualizable basado en una plantilla Flash. Puede personalizar un objeto de botón Flash añadiéndole texto, color de fondo y vínculos con otros archivos.

## Creación y inserción de un botón Flash

Puede crear e insertar botones Flash en los documentos mientras trabaja en la vista Diseño o en la vista Código.

NOTA

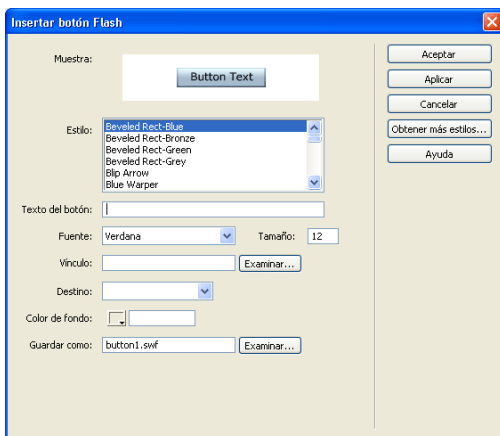
Deberá guardar el documento antes de insertar un objeto de texto o de botón Flash.

### Para insertar un objeto de botón Flash:

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el botón Flash.
2. Para abrir el cuadro de diálogo Insertar botón Flash, siga uno de estos procedimientos:
  - En la categoría Común de la barra Insertar, seleccione Media y haga clic en el icono Botón Flash.
  - Seleccione Insertar > Media > Botón Flash.



Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar botón Flash.





3. Seleccione las opciones deseadas del cuadro de diálogo Insertar botón Flash y haga clic en Aplicar o Aceptar para insertar el botón Flash en la ventana de documento.

**SUGERENCIA**

Para obtener una vista previa de la vista Diseño, haga clic en Aplicar. El cuadro de diálogo se quedará abierto y podrá obtener una vista previa del botón en el documento.

## Modificación de un objeto de botón Flash

Puede modificar las propiedades y el contenido del objeto de botón Flash.

### Para modificar un objeto de botón Flash:

1. En la ventana de documento, haga clic en el objeto de botón Flash para seleccionarlo.
2. Abra el inspector de propiedades si es que no está abierto aún.  
El inspector de propiedades muestra las propiedades del botón Flash. Puede utilizar el inspector de propiedades para modificar los atributos HTML del botón, como su ancho, alto y color de fondo.
3. Para realizar cambios en el contenido, muestre el cuadro de diálogo Insertar botón Flash siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Haga doble clic en el objeto de botón Flash.
  - Haga clic en Editar en el inspector de propiedades.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y elija Editar en el menú contextual.
4. En el cuadro de diálogo Insertar botón Flash, edite los campos descritos anteriormente (consulte [“Inserción y modificación de un objeto de botón Flash” en la página 540.](#))  
En la vista Diseño, puede cambiar el tamaño del objeto fácilmente utilizando los manejadores de cambio de tamaño. Puede restaurar el tamaño original del objeto seleccionando Restab. tamaño (Restablecer tamaño) en el inspector de propiedades (véase [“Cambio del tamaño de una imagen” en la página 467.](#))

## Reproducción de un botón Flash en el documento

Puede obtener una vista previa de un botón Flash en la ventana de documento de Dreamweaver.

**Para ver cómo se reproduce el objeto de botón Flash en la ventana de documento:**

1. En la vista Diseño, seleccione el objeto de botón Flash en el documento.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en Reproducir.
3. Haga clic en Detener para poner fin a la vista previa.

NOTA

No se puede editar el objeto de botón Flash mientras se está reproduciendo.

Conviene obtener siempre una vista previa del documento en el navegador para comprobar exactamente el aspecto que tendrá el botón Flash.

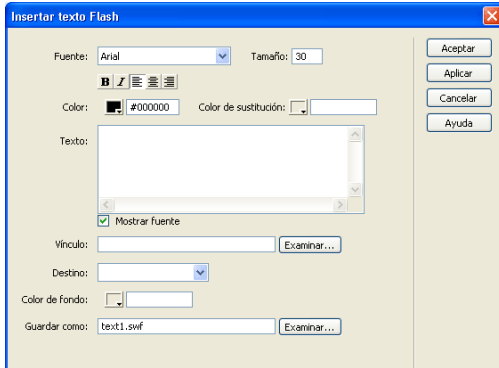
## Inserción de un objeto de texto Flash

El objeto de texto Flash permite crear e insertar un archivo SWF Flash que sólo contiene texto. Esto permite crear una pequeña película de gráficos vectoriales con fuentes de diseño y el texto que elija.

**Para insertar un objeto de texto Flash:**

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el texto Flash.

2. Para abrir el cuadro de diálogo Insertar texto Flash, siga uno de estos procedimientos:
  - En la categoría Común de la barra Insertar, seleccione Media y haga clic en el icono Texto Flash.
  - Seleccione Insertar > Media > Texto Flash.Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar texto Flash.



3. Seleccione las opciones deseadas del cuadro de diálogo Insertar texto Flash y haga clic en Aplicar o Aceptar para insertar texto Flash en la ventana de documento.  
Si hace clic en Aplicar, el cuadro de diálogo permanecerá abierto y podrá obtener una vista previa del texto en el documento.

Para modificar o reproducir el objeto de texto Flash, siga el procedimiento utilizado para el botón Flash (véase “[Modificación de un objeto de botón Flash](#)” en la página 541).

## Inserción de contenido de Flash

Puede utilizar Dreamweaver para insertar contenido Flash en las páginas.

### Para insertar un archivo SWF (contenido de Flash):

1. En la vista Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el contenido y luego siga uno de estos procedimientos.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, seleccione Media y haga clic en el icono Insertar Flash.
  - Seleccione Insertar > Media > Flash.



2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo Flash (.swf).

En la ventana de documento aparecerá un marcador de posición Flash (al contrario que en el caso de los objetos de botón y texto Flash). Para información sobre la configuración de las propiedades de un archivo SWF Flash seleccione el marcador de posición y haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.

### **Para obtener una vista previa del contenido Flash en la ventana de documento:**

1. En la ventana de documento, haga clic en el marcador de posición Flash para seleccionar el contenido Flash del que desea obtener una vista previa.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Reproducir. Haga clic en Detener para poner fin a la vista previa. También puede obtener una vista previa del contenido Flash en un navegador presionando F12.

SUGERENCIA

Para obtener una vista previa de todo el contenido Flash de una página, presione Control+Alt+Mayús+P (Windows) o Mayús+Opción+Comando+P (Macintosh). Al hacerlo, todos los objetos y archivos SWF Flash están configurados para Reproducir.

## Descarga e instalación de elementos Flash

Para utilizar elementos Flash en sus páginas Web, antes debe añadir los elementos a Dreamweaver mediante Extension Manager. Extension Manager es una aplicación independiente que permite instalar y administrar extensiones en aplicaciones de Macromedia. Inicie Extension Manager desde Dreamweaver; para ello, seleccione Comandos > Administrar extensiones.

Para obtener los últimos elementos para Dreamweaver, utilice el sitio Web de Macromedia Exchange [www.macromedia.com/go/dreamweaver\\_exchange\\_es/](http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_exchange_es/). Una vez allí, podrá conectarse y descargar elementos Flash y otras extensiones Dreamweaver (muchas de ellas gratuitas), incorporarse a grupos de debate, ver calificaciones y comentarios de los usuarios e instalar y utilizar Extension Manager. Para poder instalar nuevos elementos Flash u otras extensiones de Dreamweaver, antes debe instalar Extension Manager.

Para información sobre la utilización de Extension Manager para instalar elementos Flash (así como otras extensiones de Dreamweaver), véase “Adición de extensiones a Dreamweaver” en la página 84.

# Inserción de elementos Flash

Puede utilizar Dreamweaver para insertar elementos Flash en sus documentos. Los elementos Flash permiten crear rápida y fácilmente aplicaciones de Internet completas utilizando elementos precreados. Para más información sobre los elementos Flash y sobre su utilización en páginas Web, consulte [“Acerca de los tipos de archivos Flash” en la página 532](#).

## Para insertar un elemento Flash:

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar un elemento Flash y siga uno de estos procedimientos.
  - En la categoría Elemento Flash de la barra Insertar, haga clic en el icono del elemento Flash que desea insertar.
  - Seleccione Insertar > Media > *nombre de elemento Flash*.  
Dreamweaver contiene un elemento Flash llamado Visor de imágenes.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar elemento Flash.
2. Introduzca un nombre de archivo para el elemento Flash y guárdelo en una ubicación adecuada de su sitio.
3. Haga clic en Aceptar.  
Aparece el marcador de posición del elemento Flash en el documento. Puede modificar las propiedades del elemento Flash mediante el inspector de etiquetas y el inspector de propiedades.
4. Seleccione Archivo > Vista previa en el navegador para obtener una vista previa del elemento Flash.

# Edición de atributos de elementos Flash

Para editar los atributos de elementos Flash, utilice el inspector de propiedades y el inspector de etiquetas.

## Para editar atributos de elementos Flash:

1. Siga uno de estos procedimientos en la ventana de documento:
  - En la vista Diseño, seleccione el elemento Flash.
  - En la vista Código, haga clic en cualquier punto del nombre de un componente Flash o en su contenido.
2. Si todavía no se muestra, abra el inspector de etiquetas (Ventana > Inspector de etiquetas).
3. Edite los atributos del elemento Flash mediante el inspector de etiquetas y el inspector de propiedades.

4. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) o haga clic en cualquier punto del inspector de etiquetas para actualizar la etiqueta en el documento.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del panel Inspector de etiquetas.

## Inserción de documentos FlashPaper

Puede insertar documentos FlashPaper de Macromedia en sus páginas Web. Cuando se abre una página que contiene el documento FlashPaper en un navegador, el usuario puede navegar por todas las páginas del documento FlashPaper sin necesidad de cargar páginas Web nuevas. El usuario también puede realizar búsquedas en el documento, imprimirlo y utilizar la herramienta Zoom para acercarse o alejarse.

Para más información acerca de FlashPaper, consulte el sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/go/flashpaper\\_es](http://www.macromedia.com/go/flashpaper_es).

### Para insertar un documento FlashPaper en una página Web:

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en la ubicación en la que quiere que aparezca el documento FlashPaper en la página y, a continuación, seleccione Insertar > Media > FlashPaper.
2. En el cuadro de diálogo Insertar FlashPaper, acceda a un documento FlashPaper y selecciónelo.
3. Si lo desea, especifique las dimensiones del objeto FlashPaper en la página Web. Para ello, introduzca el ancho y el alto en píxeles.

FlashPaper variará la escala del documento para ajustar el ancho.

4. Haga clic en Aceptar para insertar el documento en la página.

Dado que un documento FlashPaper es un objeto Flash, en la página aparece un marcador de posición Flash.

5. Para obtener la vista previa del documento FlashPaper, haga clic en el marcador de posición y pulse el botón Reproducir del inspector de propiedades.

Haga clic en Detener para poner fin a la vista previa. También puede obtener una vista previa del documento en un navegador presionando F12. La barra de herramientas de FlashPaper se muestra totalmente en el navegador.

#### SUGERENCIA

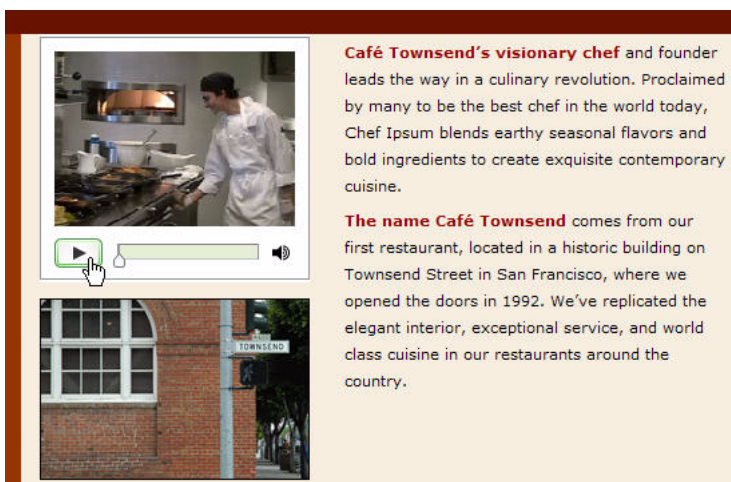
Para obtener una vista previa de todo el contenido Flash de una página, presione Control+Alt+Mayús+P (Windows) o Mayús+Opción+Comando+P (Macintosh). Al hacerlo, todos los objetos y archivos SWF Flash están configurados para Reproducir.

6. Si lo desea, defina el resto de propiedades en el inspector de propiedades.

Al igual que los objetos Flash, el objeto FlashPaper comparte el inspector de propiedades de los objetos Flash. Para información sobre la configuración de las propiedades, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.

## Inserción de contenido de Flash Video

Dreamweaver permite insertar fácilmente contenido de Flash Video en las páginas Web sin necesidad de utilizar la herramienta de creación de Flash. Dreamweaver inserta el componente de Flash Video; al visualizarlo en un navegador, este componente muestra el contenido de Flash Video seleccionado, además de un conjunto de mandos de reproducción.



Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- “Acerca de la inserción de Flash Video” en la página 548
- “Inserción de Flash Video” en la página 549
- “Detección de la versión de Flash Player para visualizar Flash Video” en la página 549
- “Edición y eliminación de un componente Flash Video” en la página 550

Para más información acerca de Flash Video, visite el Centro para desarrolladores de Flash Video en [www.macromedia.com/go/flv\\_devcenter\\_es](http://www.macromedia.com/go/flv_devcenter_es).

## Acerca de la inserción de Flash Video

Dreamweaver ofrece las opciones siguientes para mostrar Flash Video a los visitantes de su sitio:

El **vídeo de descarga progresiva** descarga el archivo de Flash Video (FLV) al disco duro del usuario y lo reproduce. Sin embargo, a diferencia de los métodos tradicionales de entrega de vídeo de tipo “descarga y reproducción”, la descarga progresiva permite iniciar la reproducción del archivo de vídeo antes de que haya finalizado la descarga.

El **flujo de vídeo** transfiere el contenido de Flash Video y lo reproduce en una página Web transcurrido un breve periodo de búfer que garantice una reproducción fluida. Para activar el flujo de vídeo en las páginas Web, debe tener acceso a Macromedia Servidor de comunicaciones de Flash.

Debe contar con un archivo de Flash Video (FLV) codificado para poder utilizarlo en Dreamweaver. Se pueden insertar archivos de vídeo creados con dos tipos de códecs (tecnologías de compresión y descompresión): Sorenson Squeeze y On2.

- Si ha creado el vídeo con el códec Sorenson Squeeze, los visitantes del sitio necesitarán Flash Player 7 o una versión posterior para reproducir vídeo de descarga progresiva y necesitarán Flash Player 6.0.79 o una versión posterior para reproducir flujo de vídeo.
- Si ha creado el vídeo con el códec On2, los visitantes del sitio necesitarán Flash Player 8 o una versión posterior.

Tras insertar un archivo de Flash Video en una página, puede insertar código en dicha página para detectar si el usuario dispone de la versión adecuada de Flash Player para poder visualizar Flash Video. Si no disponen de la versión adecuada, se les pedirá que descarguen la versión más reciente de Flash Player. Para más información, consulte [“Detección de la versión de Flash Player para visualizar Flash Video” en la página 549](#).

Para más información acerca de Flash Video, visite el Centro para desarrolladores de Flash Video en [www.macromedia.com/go/flv\\_devcenter\\_es](http://www.macromedia.com/go/flv_devcenter_es).

### Temas relacionados

- [“Detección de la versión de Flash Player para visualizar Flash Video” en la página 549](#)
- [“Edición y eliminación de un componente Flash Video” en la página 550](#)



## Inserción de Flash Video

Puede utilizar Dreamweaver para insertar contenido de Flash Video en sus páginas. Para poder empezar, debe disponer de un archivo codificado de Flash Video (FLV). Para más información, consulte [“Acerca de los tipos de archivos Flash” en la página 532](#).

### Para insertar Flash Video en una página Web:

1. Seleccione Insertar > Media > Flash Video.
2. En el cuadro de diálogo Insertar de Flash Video, seleccione Vídeo de descarga progresiva o Flujo de vídeo en el menú emergente Tipo de vídeo.

Para más información sobre estas dos opciones, consulte [“Acerca de la inserción de Flash Video” en la página 548](#).

3. Complete el resto de las opciones del cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Puede seleccionar una opción para insertar código que detecte la versión de Flash Player requerida para visualizar Flash Video y que pida al usuario que descargue la versión más reciente de Flash Player en caso de que no disponga de ella. Para más información, consulte [“Detección de la versión de Flash Player para visualizar Flash Video” en la página 549](#).

4. Haga clic en Aceptar.

### Temas relacionados

- [“Edición y eliminación de un componente Flash Video” en la página 550](#)

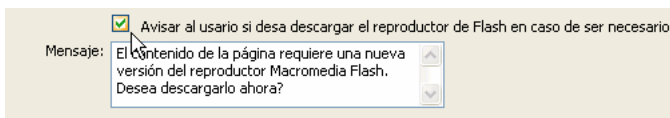
## Detección de la versión de Flash Player para visualizar Flash Video

Al insertar un archivo de Flash Video en una página, también puede insertar código para detectar si el usuario dispone de la versión adecuada de Flash Player para poder visualizar Flash Video. Si no disponen de la versión adecuada, se les pedirá que descarguen la versión más reciente de Flash Player.

Tal vez sea necesaria una versión distinta de Flash Player para poder visualizar Flash Video en función del códec utilizado en la creación del vídeo. Si ha creado el vídeo con el códec Sorenson Squeeze, los visitantes del sitio necesitarán Flash Player 7 o una versión posterior para reproducir vídeo de descarga progresiva y necesitarán Flash Player 6.0.79 o una versión posterior para reproducir flujo de vídeo. Si ha creado el vídeo con el códec On2, los visitantes del sitio necesitarán Flash Player 8 o una versión posterior.

### Para insertar código que detecte la versión de Flash Player:

1. Al insertar Flash Video en una página, seleccione la opción Avisar al usuario si desea descargar el reproductor de Flash en caso de ser necesario en el cuadro de diálogo Insertar Flash Video.



Si la página ya contiene Flash Video, elimínelo y vuelva a insertarlo con esta opción seleccionada.

NOTA

Si inserta otro Flash Video que requiera una versión posterior de Flash Player que para el primer vídeo, el código de detección pedirá al usuario que la descargue.

2. Acepte el mensaje de advertencia predeterminado o bien cree uno propio.

Si decide eliminar Flash Video de la página, ya no necesitará el código de detección. Puede utilizar Dreamweaver para eliminarlo.

### Para eliminar código que detecte la versión de Flash Player:

- Seleccione Comandos > Quitar detección de Flash Video.

### Temas relacionados

- [“Inserción de Flash Video” en la página 549](#)

## Edición y eliminación de un componente Flash Video

Para cambiar la configuración del contenido de Flash Video en la página Web, debe seleccionar el marcador de posición del componente Flash Video en la ventana de documento de Dreamweaver y utilizar el inspector de propiedades, o eliminar el componente Flash Video y volver a insertarlo seleccionando Insertar > Media > Flash Video.

### Para editar el componente Flash Video:

1. Seleccione el marcador de posición del componente Flash Video en la ventana de documento de Dreamweaver haciendo clic en el icono de Flash Video situado en la parte central del marcador de posición.
2. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
3. Realice los cambios.

Las opciones del inspector de propiedades son similares a las del cuadro de diálogo Insertar Flash Video. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del inspector de propiedades.

NOTA

No puede cambiar los tipos de vídeo (por ejemplo, de descarga progresiva a flujo) mediante el inspector de propiedades. Para cambiar el tipo de vídeo, debe eliminar el componente Flash Video y volver a insertarlo seleccionando Insertar > Media > Flash Video.

### Para eliminar el componente Flash Video:

- Seleccione el marcador de posición del componente Flash Video en la ventana de documento de Dreamweaver y presione Eliminar.

### Temas relacionados

- [“Inserción de contenido de Flash Video”](#)

## Inserción de películas Shockwave

Puede utilizar Dreamweaver para insertar películas Shockwave en los documentos. Shockwave, el estándar de Macromedia para multimedia interactivo en la Web, es un formato comprimido que permite la descarga rápida de los archivos multimedia creados en Macromedia Director y su reproducción en los navegadores de uso más frecuente.

### Para insertar una película Shockwave:

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar una película Shockwave y siga uno de estos procedimientos:
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Media y seleccione el icono Shockwave del menú.
  - Seleccione Insertar > Media > Shockwave.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de película.
3. En el inspector de propiedades, introduzca el ancho y el alto de la película en los cuadros An y Al.



# Adición de vídeo (no Flash)

Puede añadir vídeo a su página Web de distintas formas y empleando diferentes formatos. El vídeo puede descargarse al usuario o reproducirse en flujo (streaming) mientras se descarga.

## Para incluir en la página un videoclip corto que los usuarios puedan descargar:

1. Coloque el videoclip en la carpeta del sitio.

Estos videoclips suelen tener el formato de archivo AVI o MPEG.

2. Establezca un vínculo con el videoclip o incrustelo en la página.

Para establecer un vínculo con el videoclip, introduzca un texto para el vínculo, como “Descargar videoclip”, seleccione el texto y haga clic en el icono de carpeta del inspector de propiedades. Localice la ubicación del archivo de vídeo y selecciónelo.

Para información sobre cómo incluir flujo de vídeo en la página, véase [“Inserción de contenido de plug-in de Netscape Navigator” en la página 554](#).

NOTA

El usuario debe descargarse una aplicación de ayuda para ver los formatos de flujo más habituales, como por ejemplo RealMedia, QuickTime o Windows media.

# Adición de sonido a una página

Si lo desea, puede añadir sonido a una página Web. Existen distintos tipos de archivos de sonido, como .wav, .midi y .mp3 entre otros. Para más información, consulte [“Acerca de los formatos de archivo de audio” en la página 533](#). Los factores que hay que tener en cuenta antes de optar por un formato y un método para añadir sonido son: su finalidad, el tipo de usuarios a los que está destinado, el tamaño de archivo, la calidad de sonido y las diferencias en los navegadores.

NOTA

Cada navegador trata los archivos de sonido de una forma muy distinta. Si lo desea, puede añadir un archivo de sonido a un archivo SWF de Flash y luego incrustar el archivo SWF para mejorar la coherencia.

# Establecimiento de un vínculo con archivos de audio

El establecimiento de vínculos con archivos de audio es una forma sencilla y eficaz de añadir sonido a una página Web. Este método de incorporar archivos de sonido permite a los visitantes decidir si quieren escuchar el archivo o no y poner el archivo a disposición de un mayor número de usuarios.

### Para establecer un vínculo con un archivo de audio:

1. Seleccione el texto o la imagen que desea usar como vínculo con el archivo de audio.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para acceder al archivo de audio o escriba la ruta y el nombre del archivo en el cuadro de texto Vínculo.

## Incrustación de un archivo de sonido

Al incrustar audio se incorpora el sonido directamente en la página, pero el sonido sólo se reproduce si los visitantes del sitio disponen del plug-in adecuado para el archivo de sonido elegido. Puede incrustar archivos si desea utilizar música de fondo o si quiere controlar el volumen, el aspecto del reproductor en la página o los fragmentos de inicio y final del archivo de sonido.

#### SUGERENCIA

Al incorporar archivos de sonido en páginas Web, medite detenidamente cuál será su uso en el sitio Web y cómo utilizarán los visitantes del sitio estos recursos multimedia. Proporcione siempre un control para desactivar o activar la reproducción de sonido, por si los visitantes no desean escuchar el contenido de audio.

### Para incrustar un archivo de audio:

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el lugar en el que desea colocar el archivo y luego siga uno de estos procedimientos:
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Media y seleccione el icono Plug-in.
  - Seleccione Insertar > Media > Plug-in.Para más información sobre el objeto Plug-in, consulte [“Inserción de contenido de plug-in de Netscape Navigator” en la página 554](#).
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para acceder al archivo de audio o escriba la ruta y el nombre del archivo en el cuadro de texto Vínculo.
3. Especifique el ancho y el alto introduciendo los valores en los cuadros de texto correspondientes o cambiando el tamaño del marcador de posición del plug-in en la ventana de documento.

Estos valores determinan con qué tamaño se muestran los controles de audio en el navegador.

# Inserción de contenido de plug-in de Netscape Navigator

Puede crear contenido, como una película QuickTime para un plug-in de Netscape Navigator, y después utilizar Dreamweaver para insertar dicho contenido en un documento HTML. RealPlayer y QuickTime son plug-ins muy comunes; además, algunos archivos de contenido incluyen archivos en formato MP3 y películas QuickTime.

## Inserción de contenido de plug-in en la página

La página puede incluir contenido que se ejecute en un plug-in dentro del navegador del usuario.

### Para insertar contenido de plug-in de Netscape Navigator:

1. En la vista Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el contenido y luego siga uno de estos procedimientos.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, seleccione Media y haga clic en el icono Plug-in.
  - Seleccione Insertar > Media > Plug-in.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de contenido para un plug-in de Netscape Navigator.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.



## Reproducción de plug-ins en la ventana de documento

Es posible obtener vistas previas de películas y animaciones que emplean plug-ins de Netscape Navigator directamente en la vista Diseño de la ventana de documento. Puede reproducir todos los elementos de plug-in a la vez para ver el aspecto que presentará la página ante el usuario, o bien puede reproducirlos uno por uno para asegurarse de que se han incrustado los elementos multimedia correctos.

**NOTA**

No es posible obtener vistas previas de películas o animaciones que empleen controles ActiveX.

Para reproducir películas en la vista Diseño, deberán estar instalados en el sistema los plug-ins adecuados.

### Para reproducir el contenido de plug-ins en la ventana de documento:

1. Inserte uno o más elementos multimedia seleccionado Insertar > Media > Shockwave, Insertar > Media > Flash o Insertar > Media > Plug-in.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione uno de los elementos multimedia que ha insertado y seleccione Ver > Plug-ins > Reproducir o haga clic en el botón Reproducir del inspector de propiedades.
  - Seleccione Ver > Plug-ins > Reproducir todo para reproducir todos los elementos multimedia de la página seleccionada que emplean plug-ins.

NOTA

La opción Reproducir todo se aplica al documento actual, no a otros documentos de un conjunto de marcos, por ejemplo.

### Para detener la reproducción del contenido de plug-ins:

- Seleccione un elemento multimedia y seleccione Ver > Plug-ins > Detener o haga clic en el botón Detener del inspector de propiedades.  
También es posible seleccionar Ver > Plug-ins > Detener todo para detener totalmente la reproducción del contenido de plug-in.

## Solución de problemas de plug-ins de Netscape Navigator

Si ha seguido los pasos indicados para reproducir contenido de plug-ins en la ventana de documento pero parte del contenido de plug-ins no se reproduce, intente los procedimientos siguientes:

- Asegúrese de que el plug-in asociado está instalado en el ordenador y que el contenido es compatible con la versión del plug-in que usted tiene.
- Abra el archivo Configuration/Plugins/UnsupportedPlugins.txt en un editor de texto y compruebe si en la lista aparece el plug-in en cuestión. Este archivo contiene información sobre aquellos plug-ins que pueden causar problemas en Dreamweaver y, por tanto, no tienen soporte. (Si algún plug-in concreto ocasiona problemas, es recomendable añadirlo a este archivo.)
- Compruebe si el sistema dispone de suficiente memoria. Algunos plug-ins necesitan entre 2 y 5 MB adicionales para poder ejecutarse.

# Inserción de un control ActiveX

Puede insertar un control ActiveX en la página. Los controles ActiveX (anteriormente denominados controles OLE) son componentes reutilizables, semejantes a aplicaciones en miniatura, que tienen capacidad para actuar a modo de plug-ins de navegador. Se ejecutan en Internet Explorer con Windows, pero no en Macintosh ni en Netscape Navigator. El objeto ActiveX de Dreamweaver permite proporcionar atributos y parámetros para un control ActiveX en el navegador del visitante.

## Para insertar contenido de controles ActiveX:

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el contenido y siga uno de estos procedimientos:



- En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha desplegable del botón Media y seleccione el icono ActiveX.
- En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha desplegable del botón Media y seleccione el icono ActiveX. Con el icono ActiveX visualizado en la barra Insertar, puede arrastrar el icono hasta la ventana de documento.
- Seleccione Insertar > Media > ActiveX.

Un icono marca el lugar de la página de Internet Explorer donde aparecerá el control ActiveX.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

# Inserción de un applet de Java

Puede insertar un applet de Java en un documento HTML utilizando Dreamweaver. Java es un lenguaje de programación que permite el desarrollo de aplicaciones pequeñas (*applets*) que pueden incrustarse en páginas Web.

## Para insertar un applet de Java:

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el applet y siga uno de estos procedimientos.



- En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en la flecha desplegable del botón Media y seleccione el icono Applet.
- Seleccione Insertar > Media > Applet.

2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo que contenga un applet de Java. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.



# Utilización de comportamientos para controlar elementos multimedia

Puede añadir comportamientos a su página para iniciar y detener diversos objetos multimedia.

**Controlar Shockwave o Flash** permite reproducir, detener, rebobinar o ir a un fotograma de una película Shockwave o un archivo SWF de Flash (véase [“Controlar Shockwave o Flash” en la página 571](#)).

**Reproducir sonido** permite reproducir sonido; por ejemplo, puede reproducir un efecto sonoro cuando el usuario mueva el puntero del ratón sobre un vínculo (véase [“Reproducir sonido” en la página 580](#)).

**Comprobar plug-in** le permite comprobar si los visitantes del sitio disponen del plug-in necesario y luego los guía a URL distintos en función de si disponen o no del plug-in adecuado. El comportamiento Comprobar plug-in sólo se aplica a los plug-ins de Netscape Navigator, ya que no comprueba los controles ActiveX. Para más información, consulte [“Comprobar plug-in” en la página 570](#).



# Utilización de comportamientos JavaScript

Los comportamientos de Macromedia Dreamweaver 8 introducen código JavaScript en los documentos para permitir a los visitantes interactuar con una página Web para modificarla de diversas maneras o para que se realicen determinadas tareas. Un comportamiento es una combinación de un evento con una acción que desencadena ese evento. En el panel Comportamientos, un comportamiento se añade a una página especificando en primer lugar una acción y, a continuación, el evento que desencadena esa acción.

**NOTA**

El código del comportamiento es código JavaScript del lado del cliente; es decir, se ejecuta en los navegadores, no en los servidores.

Los eventos son mensajes generados por los navegadores que indican que un visitante de la página ha hecho algo. Por ejemplo, cuando un visitante mueve el puntero sobre un vínculo, el navegador genera un evento `onMouseOver` para ese vínculo. A continuación, comprueba si hay código JavaScript (especificado en la página mostrada) al que deba llamar cuando se genere ese evento para ese vínculo. Los distintos elementos de la página tienen definidos diferentes eventos. Por ejemplo, en la mayoría de los navegadores `onMouseOver` y `onClick` son eventos asociados a vínculos, mientras que `onLoad` es un evento asociado a imágenes y a la sección `body` del documento.

Una acción consta de código JavaScript ya definido que realiza una tarea específica, como abrir la ventana de un navegador, mostrar u ocultar una capa, reproducir un sonido o detener una película Macromedia Shockwave. Las acciones que incorpora Dreamweaver han sido cuidadosamente desarrolladas por los ingenieros de Dreamweaver para proporcionar la máxima compatibilidad con los distintos navegadores.

Después de adjuntar un comportamiento a un elemento de página, siempre que el evento especificado se produce para ese elemento, el navegador llama la acción (el código JavaScript) que usted haya asociado con ese evento. (Los eventos que puede utilizar para desencadenar una acción determinada varían en función del navegador de que se trate.) Por ejemplo, si adjunta la acción Mensaje emergente a un vínculo y especifica que el evento `onMouseOver` desencadena esa acción, cada vez que un visitante pase el puntero del ratón sobre ese vínculo en el navegador aparecerá el mensaje en un cuadro de diálogo.

Un mismo evento puede desencadenar varias acciones distintas, y se puede especificar el orden en que esas acciones tienen lugar.

Dreamweaver 2004 incluye unas 24 acciones de comportamiento. Encontrará otras acciones en el sitio Web de Macromedia Exchange, así como en los sitios Web de otros desarrolladores. (Véase “[Descarga e instalación de comportamientos de terceros](#)” en la página 565.) Si dispone de los conocimientos necesarios sobre JavaScript, puede escribir sus propias acciones de comportamiento. Para más información sobre cómo escribir acciones de comportamiento, consulte *Ampliación de Dreamweaver* (Ayuda > Ampliación de Dreamweaver)

NOTA

Los términos *comportamiento* y *acción* son términos de Dreamweaver, no de HTML. En lo que se refiere al navegador, una acción es igual que cualquier otro elemento de código JavaScript.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

|   |     |
|---|-----|
| Utilización del panel Comportamientos . . . . .                               | 560 |
| Eventos . . . . .   | 561 |
| Aplicación de un comportamiento . . . . .                                     | 562 |
| Cómo adjuntar un comportamiento a un texto . . . . .                          | 563 |
| Cambio de un comportamiento . . . . .   | 564 |
| Actualización de un comportamiento . . . . .                                  | 565 |
| Creación de nuevas acciones . . . . .   | 565 |
| Descarga e instalación de comportamientos de terceros . . . . .               | 565 |
| Utilización de las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver . . . | 566 |

## Utilización del panel Comportamientos

El panel Comportamientos sirve para adjuntar comportamientos a los elementos de una página (más concretamente, a las etiquetas) y para modificar parámetros de otros comportamientos adjuntados anteriormente.

### Para abrir el panel Comportamientos:

- Seleccione Ventana > Comportamientos.

Los comportamientos que ya se han adjuntado al elemento de página actualmente seleccionado aparecen en la lista de comportamientos (el área principal del panel), en orden alfabético por eventos. Si hay varias acciones para un mismo evento, las acciones se ejecutarán en el orden en que aparecen en la lista. Si en la lista de comportamientos no aparece ningún comportamiento, significa que no hay ningún comportamiento adjunto al elemento actualmente seleccionado.

Para más información sobre las opciones del panel Comportamientos, seleccione Ayuda en el menú Opciones, situado en la barra de título del grupo de paneles.

## Eventos

Cada navegador proporciona un conjunto de eventos que pueden asociarse a las acciones que figuran en el menú emergente Acciones (+) del panel Comportamientos. Cuando un visitante de la página Web interactúa con la página (por ejemplo, haciendo clic en una imagen) el navegador genera sucesos que pueden utilizarse para llamar a funciones JavaScript que, a su vez, provocan la ejecución de una acción. Los eventos también pueden generarse sin interacción del usuario, como por ejemplo cuando se configura una página para que vuelva a cargarse cada 10 segundos. Dreamweaver proporciona numerosas acciones comunes que pueden desencadenarse utilizando estos eventos.

Para conocer los nombres y las descripciones de los eventos que proporciona cada navegador, véase el Centro de soporte de Dreamweaver en [www.macromedia.com/go/dreamweaver\\_support\\_es/](http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_support_es/).

En el menú emergente Eventos aparecen diferentes eventos en función del objeto seleccionado y de los navegadores especificados en el submenú Mostrar eventos para. Para conocer cuáles son los eventos que admite un navegador determinado para un elemento de página concreto, inserte el elemento de página en su documento, adjúntele un comportamiento y luego mire el menú emergente Eventos del panel Comportamientos. Los eventos pueden aparecer atenuados si aún no existen en la página los objetos pertinentes o si el objeto seleccionado no puede recibir eventos. Si no aparecen los eventos esperados, asegúrese de que está seleccionado el objeto correcto o cambie los navegadores de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Al adjuntar un comportamiento a una imagen, algunos eventos (como `onMouseOver`) aparecen entre paréntesis. Estos eventos solamente están disponibles para vínculos. Cuando se elige uno de ellos, Dreamweaver ajusta una etiqueta `a` alrededor de la imagen para definir un vínculo nulo. El vínculo nulo es representado por `javascript:;` en el cuadro de texto Vínculos del inspector de propiedades. Puede cambiar el valor del vínculo si desea convertirlo en un vínculo real con otra página, pero si borra el vínculo JavaScript sin sustituirlo por otro vínculo, borrará el comportamiento.

Para saber con exactitud cuáles son las etiquetas que se pueden usar con un evento en un navegador determinado, busque el evento en uno de los archivos de la carpeta Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

# Aplicación de un comportamiento

Se pueden adjuntar comportamientos al documento completo (es decir, a la etiqueta `body`) o a vínculos, imágenes, elementos de formulario o cualquier otro elemento HTML.

El navegador de destino que elija determina los eventos compatibles con un elemento determinado. Internet Explorer 4.0, por ejemplo, tiene una gama de eventos para cada elemento mucho más amplia que Netscape Navigator 4.0 o que la versión 3.0 de cualquier otro navegador.

NOTA

No se puede adjuntar un comportamiento a texto normal. Para más información, consulte [“Cómo adjuntar un comportamiento a un texto” en la página 563](#).

Se puede especificar más de una acción para cada evento. Las acciones tienen lugar en el orden en el que se enumeran en la columna Acciones del panel Comportamientos. Para información sobre la manera de cambiar el orden de las acciones, véase [“Cambio de un comportamiento” en la página 564](#).

## Para adjuntar un comportamiento:

1. Seleccione un elemento de la página, como una imagen o un vínculo.

Para adjuntar un comportamiento a la página completa, haga clic en la etiqueta `<body>` en el selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento.

2. Elija Ventana > Comportamientos para abrir el panel de comportamientos.
3. Haga clic en el botón más (+) y seleccione una acción en el menú emergente Acciones.

No se pueden seleccionar las acciones que aparecen atenuadas en el menú. Pueden mostrarse atenuadas porque no exista un objeto necesario en el documento actual. Por ejemplo, la acción Controlar Shockwave o Flash aparece atenuada si el documento no contiene ningún archivo SWF Macromedia Flash o Shockwave. Si no hay eventos para el objeto seleccionado, todas las acciones aparecerán atenuadas.

Cuando se selecciona una acción, aparece un cuadro de diálogo que muestra parámetros e instrucciones para dicha acción.

4. Introduzca los parámetros de la acción y haga clic en Aceptar.

Todas las acciones proporcionadas con Dreamweaver funcionan con los navegadores de la versión 4.0 y posteriores. Algunas acciones no funcionan en los navegadores antiguos. Véase [“Utilización de las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver” en la página 566](#).

5. El evento predeterminado que desencadena la acción aparece en la columna Eventos. Si no es éste el evento de desencadenamiento que desea, seleccione otro en el menú emergente Eventos. (Para abrir el menú emergente Eventos, seleccione un evento o una acción en el panel Comportamientos y haga clic en la flecha negra que señala hacia abajo y que aparece entre el nombre del evento y el nombre de la acción.)

## Cómo adjuntar un comportamiento a un texto

No se puede adjuntar un comportamiento a texto normal. Las etiquetas como `p` y `span` no generan eventos en los navegadores, por lo que no es posible desencadenar una acción a partir de esas etiquetas.

Sin embargo, sí se puede adjuntar un comportamiento a un vínculo. Por ello, la manera más fácil de adjuntar un comportamiento a texto consiste en añadir un vínculo nulo (que no señala a nada) al texto, y luego adjuntar el comportamiento al vínculo. Tenga en cuenta que al hacerlo, el texto tendrá aspecto de vínculo. Si no desea que parezca un vínculo, puede cambiarle el color y eliminar el subrayado, pero si lo hace es posible que los visitantes del sitio no se den cuenta de que hay una razón para hacer clic en ese texto.

### Para adjuntar un comportamiento al texto seleccionado:

1. En el inspector de propiedades, introduzca `javascript:;` en el cuadro de texto Vínculo. Asegúrese de incluir tanto los dos puntos como el punto y coma.

NOTA

Si lo desea, como alternativa, puede usar un signo de almohadilla (#) en el cuadro de texto Vínculo. El problema de usar un signo de almohadilla es que cuando un visitante hace clic en un vínculo, algunos navegadores pueden saltar a la parte superior de la página. Hacer clic en el vínculo nulo de JavaScript no produce efecto alguno en la página, por lo que la solución de JavaScript suele ser la preferible.

2. Con el texto todavía seleccionado, abra el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos).
3. Elija una acción en el menú emergente Acciones, introduzca los parámetros de la acción y seleccione un evento que desencadene la acción. Para información detallada, véase [“Aplicación de un comportamiento” en la página 562](#).

### Para cambiar el aspecto de texto vinculado de modo que no parezca un vínculo:

1. Abra la vista Código en la ventana Documento seleccionando Ver > Código.
2. Busque el vínculo
3. En la etiqueta a href del vínculo, inserte este atributo: `style="text-decoration:none; color:black"`.

Al incluir este atributo, se desactiva el subrayado y el color del texto se establece en negro. (Por supuesto, si el texto contiguo es de un color distinto, use ese color en lugar del negro.)

Observe que este atributo es un estilo CSS en línea. Un estilo en línea aplicado a un vínculo anula los otros estilos CSS que se aplican a ese vínculo, pero no tiene efecto fuera de éste. Para cambiar el aspecto del texto vinculado en todos los lugares en que aparece en la página o en todo el sitio, use los estilos CSS para crear un nuevo estilo de vínculo. Para información detallada, véase [Capítulo 13, “Inserción y formato de texto”, en la página 415](#).

## Cambio de un comportamiento

Después de adjuntar un comportamiento, se puede cambiar el evento que desencadena la acción, añadir o eliminar acciones y cambiar los parámetros de las acciones.

### Para cambiar un comportamiento:

1. Seleccione un objeto con un comportamiento adjunto.
2. Elija Ventana > Comportamientos para abrir el panel de comportamientos.

Los comportamientos aparecerán en el panel ordenados alfabéticamente por eventos. Si hay varias acciones para un mismo evento, las acciones aparecen en el orden en que se ejecutarán.

3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Para editar los parámetros de una acción, haga doble clic en el nombre del comportamiento o selecciónelo y presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh); seguidamente, cambie los parámetros en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.
  - Para cambiar el orden de las acciones de un evento dado, seleccione una acción y haga clic en los botones de flecha arriba o abajo. También puede seleccionar la acción, cortarla y pegarla en la posición deseada entre las otras acciones.
  - Para eliminar un comportamiento, selecciónelo y haga clic en el botón de signo menos (–) o presione Suprimir.



# Actualización de un comportamiento

Si sus páginas contienen comportamientos creados con Dreamweaver 1 o Dreamweaver 2, dichos comportamientos no se actualizarán automáticamente al abrir las páginas con la versión actual de Dreamweaver. No obstante, al actualizar una aparición de un comportamiento en una página (siguiendo el procedimiento que se indica en esta sección) se actualizarán todas las demás apariciones de dicho comportamiento en la página. Los comportamientos creados en Dreamweaver 3 funcionan correctamente en Dreamweaver 4 sin necesidad de modificación.

NOTA

Como se ha dicho anteriormente, cuando actualice la aparición de un comportamiento en una página, se actualizarán también las demás apariciones de dicho comportamiento en esa página. No obstante, debe actualizar los comportamientos incluidos en cada página del sitio Web.

## Para actualizar un comportamiento en una página:

1. Seleccione un elemento que tenga el comportamiento adjunto.
2. Abra el panel Comportamientos.
3. Haga doble clic en el comportamiento.
4. Haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo del comportamiento.

Se actualizarán todas las apariciones del comportamiento en esa página.

# Creación de nuevas acciones

Las acciones constan de código JavaScript y HTML. Si posee los conocimientos necesarios sobre JavaScript, puede escribir nuevas acciones y añadirlas al menú emergente Acciones del panel Comportamientos. Para más información, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

# Descarga e instalación de comportamientos de terceros

Una de las características más interesantes de Dreamweaver es su capacidad de ampliación. Es decir, ofrece a aquellos usuarios que disponen de suficientes conocimientos de JavaScript la oportunidad de escribir código JavaScript y ampliar así las posibilidades de Dreamweaver. Muchos de estos usuarios han decidido compartir sus extensiones con otros usuarios enviándolas al sitio Web de Macromedia Exchange para Dreamweaver ([www.macromedia.com/go/dreamweaver\\_exchange\\_es/](http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_exchange_es/)).

## Para descargar e instalar nuevos comportamientos desde el sitio Web de Macromedia Exchange:

1. Abra el panel Comportamientos y elija Obtener más comportamientos en el menú emergente Acciones (+).

Se abrirá su navegador principal y aparecerá el sitio Exchange. (Para descargar comportamientos es necesario estar conectado a la Web.)

2. Examine o busque los paquetes.
3. Descargue e instale el paquete de extensiones que desee.

Para información detallada, véase [“Adición de extensiones a Dreamweaver” en la página 84](#).

# Utilización de las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver

Las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver han sido desarrolladas para que funcionen con todas las versiones de Netscape Navigator 4.0 e Internet Explorer 4.0 y posteriores. La mayoría de estas acciones de comportamiento también funcionan con Netscape Navigator versión 3.0 y posteriores. (Los comportamientos relacionados con capas no funcionan con Netscape Navigator 3.0.) La mayoría de estas acciones de comportamiento no producen resultados con Internet Explorer versión 3.0.

NOTA

Las acciones de Dreamweaver han sido cuidadosamente desarrolladas para funcionar en el mayor número posible de navegadores. Si elimina manualmente código de una acción de Dreamweaver o lo sustituye por su propio código, puede perderse la compatibilidad con múltiples navegadores.

Aunque las acciones de Dreamweaver han sido escritas para maximizar la compatibilidad con múltiples navegadores, hay algunas que no funcionan en los navegadores más antiguos. Por otra parte, algunos navegadores no son compatibles con JavaScript y, además, muchos usuarios navegan por la Web con JavaScript desactivado en sus navegadores. Para obtener la mejor compatibilidad en distintas plataformas, incorpore interfaces alternativas incluidas en etiquetas `noscript` para que puedan usar el sitio las personas que no tienen JavaScript.

## Llamar JavaScript

La acción Llamar JavaScript permite usar el panel Comportamientos para indicar que debe ejecutarse una función personalizada o línea de código JavaScript cuando se produce un evento determinado. (Puede escribir el código JavaScript usted mismo o usar el código que tiene a su disposición en diversas bibliotecas JavaScript de acceso gratuito en la Web.)

### Para usar la acción Llamar JavaScript:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Llamar JavaScript en el menú emergente Acciones.
3. Escriba el código JavaScript exacto que se ejecutará o el nombre de una función.  
Por ejemplo, para crear un botón Atrás, podría escribir `if (history.length > 0){history.back()}`. Si ha encapsulado el código en una función, escriba solamente el nombre de la función (por ejemplo, `hogback()`).
4. Haga clic en Aceptar.
5. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.  
Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Cambiar propiedad

Utilice la acción Cambiar propiedad para cambiar el valor de una de las propiedades de un objeto (por ejemplo, el color de fondo de una capa o la acción de un formulario). El navegador determina las propiedades que se pueden cambiar. Este comportamiento puede cambiar muchas más propiedades en Internet Explorer 4.0 que en Internet Explorer 3.0 o Netscape Navigator 3.0 o 4.0. Por ejemplo, puede configurar el color de fondo de una capa de forma dinámica.

NOTA

Utilice esta acción sólo si posee buenos conocimientos de HTML y JavaScript.

### Para usar la acción Cambiar propiedad:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Cambiar propiedad del menú emergente Acciones.

3. En el menú emergente Tipo de objeto, elija el tipo de objeto cuyas propiedades desea cambiar.

El menú emergente Objeto con nombre muestra ahora todos los objetos con nombre del tipo elegido.

4. Seleccione un objeto en el menú emergente Objeto con nombre.
5. Seleccione una propiedad en el menú emergente Propiedad, o introduzca el nombre de la propiedad en el cuadro de texto.

Para ver las propiedades que se pueden cambiar en cada navegador, elija diferentes navegadores o versiones de navegadores en el menú emergente de navegadores. Si introduce manualmente un nombre de propiedad, asegúrese de usar el nombre exacto JavaScript de la propiedad (y recuerde que las propiedades de JavaScript distinguen mayúsculas de minúsculas).

6. Introduzca el nuevo valor de la propiedad en el cuadro de texto Nuevo valor y haga clic en Aceptar.
7. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. (Cuando tiene lugar el evento, la acción se ejecuta y cambia la propiedad.)

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Comprobar navegador

Use la acción Comprobar navegador para enviar a los visitantes a distintas páginas, dependiendo de las marcas y versiones de sus navegadores. Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si su navegador es Netscape Navigator 4.0 o una versión posterior, que vayan a otra página si utilizan Internet Explorer 4.0 o una versión posterior o que permanezcan en la página actual si su navegador es de algún otro tipo.

Resulta útil adjuntar este comportamiento a la etiqueta `body` de una página que sea compatible prácticamente con cualquier navegador (y que no use ninguna otra secuencia JavaScript). De esta manera, los visitantes que visiten la página con JavaScript desactivado podrán ver algo de contenido.

Otra posibilidad consiste en adjuntar este comportamiento a un vínculo nulo (como `<a href="javascript:;">`) y que la acción determine el destino del vínculo en función de la marca y la versión del navegador del visitante.

### **Para usar la acción Comprobar navegador:**

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Comprobar navegador en el menú emergente Acciones.
3. Determine el criterio de separación que desea aplicar a los visitantes: por tipo de navegador, por versión de navegador o por ambas.  

Por ejemplo, ¿desea que todos los usuarios que tengan un navegador de la versión 4.0 vean una página y que los demás vean otra página distinta? ¿O prefiere quizá que los usuarios de Netscape Navigator vean una página y que los usuarios de Internet Explorer vean otra distinta?
4. Especifique una versión de Netscape Navigator.
5. En los menús emergentes adyacentes, seleccione las opciones sobre cómo proceder si el navegador corresponde a la versión de Netscape Navigator especificada o una versión posterior y cómo proceder en caso contrario.  

Las opciones son Ir a URL, Ir a Alt URL y Permanecer en esta página.
6. Especifique una versión de Internet Explorer.
7. En los menús emergentes contiguos, elija las opciones sobre cómo se debe proceder si el navegador corresponde a la versión de Internet Explorer especificada o es una versión posterior, y cómo se debe proceder en caso contrario.  

Las opciones son Ir a URL, Ir a Alt URL y Permanecer en esta página.
8. Elija una opción en el menú emergente Otros navegadores para especificar cómo se debe proceder si el navegador no es Netscape Navigator ni Internet Explorer. (Por ejemplo, el visitante puede estar utilizando un navegador basado en texto como Lynx.)  

Permanecer en esta página es la mejor opción para los navegadores distintos de Netscape Navigator e Internet Explorer, ya que la mayoría de ellos no son compatibles con JavaScript y, si no pueden leer este comportamiento, permanecerán en la misma página de todos modos.
9. Introduzca las rutas y los nombres de archivo de la URL y de la URL alternativa en los cuadros de texto situados en la parte inferior del cuadro de diálogo. Si introduce una URL remota, deberá introducir el prefijo `http://` además de la dirección `www`.
10. Haga clic en Aceptar.

11. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para. Recuerde que el objetivo de este comportamiento es comprobar las distintas versiones de los navegadores; por lo tanto, lo mejor es elegir un evento que funcione en los navegadores de la versión 3.0 y posteriores.

## Comprobar plug-in

Use la acción Comprobar plug-in para remitir a los visitantes a distintas páginas dependiendo de si tienen instalado el plug-in en cuestión. Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si tienen Shockwave y a otra distinta si no lo tienen.

NOTA

No es posible detectar plug-ins específicos en Internet Explorer con JavaScript. No obstante, la selección de Flash o Director hará que se añada el código VBScript adecuado a la página para detectar los plug-ins en Internet Explorer en Windows. La detección de plug-ins es imposible con Internet Explorer en Macintosh.

### Para usar la acción Comprobar plug-in:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Comprobar plug-in en el menú emergente Acciones.
3. Seleccione un plug-in en el menú emergente Plug-in o haga clic en Intro y escriba el nombre exacto del plug-in en el cuadro de texto contiguo.  
Deberá utilizar el nombre exacto del plug-in tal como se especifica en negrita en la página Acerca de los complementos en Netscape Navigator. En Windows, seleccione Ayuda > Acerca de los complementos en Navigator; en Macintosh, elija Acerca de los complementos en el menú Apple.
4. En el cuadro de texto Si se encuentra, ir a URL, especifique una URL para los visitantes que dispongan del plug-in.  
Si especifica una URL remota, deberá incluir el prefijo http:// en la dirección.  
Para hacer que los visitantes que disponen del plug-in permanezcan en la misma página, deje vacío este campo.
5. En el campo De lo contrario, Ir a URL, especifique una URL alternativa para los visitantes que no dispongan del plug-in.  
Para hacer que los visitantes que no disponen del plug-in permanezcan en la misma página, deje en blanco este campo.

6. La detección de plug-ins no es posible en Internet Explorer para Macintosh; además, Internet Explorer para Windows no permite detectar la mayoría de los plug-ins. De forma predeterminada, cuando la detección resulta imposible, se envía al visitante a la URL indicada en el cuadro de texto De lo contrario. Para enviar al visitante a la primera URL (si se encuentra), seleccione la opción Ir siempre al primer URL si no es posible detectar. Cuando está seleccionada, esta opción hace que se dé por hecho que el visitante dispone del plug-in, a no ser que el navegador indique explícitamente que el plug-in no está presente. En general, si el contenido del plug-in es parte integrante de la página, seleccione la opción “Ir siempre al primer URL si no es posible detectar”; los visitantes que no dispongan del plug-in recibirán normalmente un mensaje del navegador para indicarles que deben descargar el plug-in. Si el contenido del plug-in no es esencial para la página, desactive esta opción.

Esta opción afecta sólo a Internet Explorer; Netscape Navigator siempre detecta los plug-ins.

7. Haga clic en Aceptar.

8. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Controlar Shockwave o Flash

Use la acción Controlar Shockwave o Flash para reproducir, detener, rebobinar o ir a un fotograma de un archivo SWF de Macromedia Flash o Macromedia Shockwave. Para utilizar la acción Controlar Shockwave o Flash:

1. Seleccione Insertar > Media > Shockwave o Insertar > Media > Flash para insertar un archivo Shockwave o SWF de Flash respectivamente.
2. Seleccione Ventana > Propiedades e introduzca un nombre para la película en el cuadro de texto situado en la parte superior izquierda (junto al icono Shockwave o Flash). Debe asignar un nombre a la película para poder controlarla con la acción Controlar Shockwave o Flash.
3. Seleccione el elemento que desea usar para controlar el archivo SWF de Flash o Shockwave. Por ejemplo, si tiene una imagen de un botón Reproducir que se utilizará para reproducir la película, seleccione esa imagen.
4. Abra el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos).

5. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Controlar Shockwave o Flash en el menú emergente Acciones.  
Aparecerá un cuadro de diálogo de parámetros.
6. Seleccione una película en el menú emergente Película.  
Dreamweaver presenta automáticamente una lista con los nombres de todos los archivos SWF Flash o Shockwave que hay actualmente en el documento. (En concreto, Dreamweaver presenta una lista con todos los nombres de los archivos con las extensiones .dcr, .dir, .swf o .spl que estén en las etiquetas `object` o `embed`.)
7. Elija si desea reproducir, detener, rebobinar o ir a un fotograma de la película. La opción Reproducir reproduce la película empezando en el fotograma en que se produce la acción.
8. Haga clic en Aceptar.
9. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.  
Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el submenú Mostrar eventos para del menú emergente Eventos.

## Arrastrar capa

La acción Arrastrar capa permite al visitante arrastrar una capa. Use esta acción para crear puzzles, controles deslizantes y otros elementos móviles de interfaz.

Se puede especificar la dirección en la que el visitante puede arrastrar la capa (en horizontal, vertical o en cualquier dirección), un destino hasta el que el visitante debe arrastrar la capa, si la capa debe ajustarse al destino cuando aquélla se encuentra a un cierto número de píxeles de éste y qué sucederá cuando la capa llegue al destino, entre otras opciones.

Dado que la llamada a la acción Arrastrar capa debe producirse antes de que el visitante pueda arrastrar la capa, asegúrese de que el evento que desencadena la acción se produce antes de que el visitante intente arrastrar la capa. Es recomendable adjuntar la acción Arrastrar capa al objeto `body` (con el evento `onLoad`), aunque también puede adjuntarla a un vínculo que llene toda la capa (como, por ejemplo, un vínculo alrededor de una imagen) usando el evento `onMouseOver`.

### Para usar la acción Arrastrar capa:

1. Seleccione Insertar > Capa, o haga clic en el botón Dibujar capa de la barra Insertar y dibuje una capa en la vista de diseño de la ventana del documento.
2. Seleccione la etiqueta `body` haciendo clic en `<body>` en el selector de etiquetas que se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento.
3. Abra el panel Comportamientos.



4. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Arrastrar capa del menú emergente Acciones.

Si la acción Arrastrar capa no está disponible, es muy probable que haya una capa seleccionada. Dado que las capas no aceptan eventos en la versión 4.0 de ninguno de los dos navegadores, deberá seleccionar un objeto diferente, como por ejemplo la etiqueta `body` o un vínculo (etiqueta `a`), o bien cambiar el navegador de destino por Internet Explorer 4.0 en el menú emergente Mostrar eventos para.

5. Seleccione la capa que desea hacer desplazable en el menú emergente Capa.

6. Seleccione Restringido o Sin restricción en el menú emergente Movimiento.

El movimiento no restringido es adecuado para puzzles y otros juegos de arrastrar y soltar. Para los controles deslizantes y los escenarios móviles, como cajones de archivos, cortinas y minipersianas, elija movimiento restringido.

7. Para movimiento restringido, introduzca valores (en píxeles) en los cuadros de texto Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda.

Los valores son relativos a la posición inicial de la capa. Para restringir el movimiento a una región rectangular, introduzca valores positivos en los cuatro cuadros de texto. Para permitir solamente el movimiento vertical, introduzca valores positivos para Arriba y Abajo, y 0 para Izquierda y Derecha. Para permitir sólo el movimiento horizontal, introduzca valores positivos para Izquierda y Derecha, y 0 para Arriba y Abajo.

8. Introduzca valores (en píxeles) en los cuadros de texto Izquierdo y Superior para definir el destino de la capa.

El destino de la capa es la zona hasta la que usted desea que el visitante arrastre la capa. Se considera que una capa ha alcanzado el destino cuando sus coordenadas izquierda y superior coinciden con los valores introducidos en los cuadros de texto Izquierdo y Superior. Los valores son relativos a la esquina superior izquierda de la ventana del navegador. Haga clic en la opción Obtener posición actual para rellenar automáticamente los campos con la posición actual de la capa.

9. Introduzca un valor (en píxeles) en el campo Ajustar si a menos de para determinar a qué distancia del destino el visitante debe soltar la capa para que ésta se ajuste al destino.

Los valores grandes facilitan al visitante la localización el destino para soltar la capa.

10. Para obtener puzzles sencillos y manipulación de escenarios, puede detenerse aquí. Para definir el manejador de arrastre de una capa, controlar el movimiento de una capa mientras se arrastra y desencadenar una acción al soltar la capa, haga clic en la ficha Avanzado.

11. Para definir una zona determinada de la capa en la que el visitante debe hacer clic para arrastrarla, elija Interior de capa en el menú emergente Arrastrar selector; luego introduzca las coordenadas izquierda y superior, así como los valores de ancho y alto del selector de arrastre.

Esta opción resulta útil cuando la imagen contenida en la capa incluye un elemento que sugiere la posibilidad de arrastrarla, como una barra de título o un asa de cajón. No configure esta opción si desea que el visitante pueda hacer clic en algún lugar de la capa para arrastrarla.

12. Elija las opciones Al arrastrar que desee utilizar:

- Seleccione Traer la capa al frente si la capa debe desplazarse a la primera posición en el orden de apilamiento mientras se está arrastrando. Si selecciona esta opción, utilice el menú emergente para determinar si desea dejar la capa en la primera posición o devolverla a su posición original en el orden de apilamiento.
- Introduzca código JavaScript o un nombre de función (por ejemplo, `monitorLayer()`) en el cuadro de texto Llamar JavaScript para ejecutar repetidamente el código o función mientras se esté arrastrando la capa. Por ejemplo, podría escribir una función que controle las coordenadas de la capa y muestre mensajes y consejos como “ya está cerca” o “está lejísimos del destino donde soltar la capa” en el cuadro de texto. Para más información, consulte [“Recopilación de información sobre la capa desplazable” en la página 575](#).

13. Introduzca código JavaScript o un nombre de función (por ejemplo, `evaluateLayerPos()`) en el segundo cuadro de texto Llamar JavaScript para ejecutar el código o la función cuando se suelte la capa. Seleccione la opción Sólo si se ajusta cuando el código JavaScript deba ejecutarse solamente si la capa ha alcanzado a su destino.

14. Haga clic en Aceptar.

15. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para. Recuerde que las capas no son compatibles con los navegadores de la versión 3.0.

NOTA

No se puede adjuntar la acción Arrastrar capa a un objeto con los eventos `onMouseDown` u `onClick`.

## Recopilación de información sobre la capa desplazable

Cuando se adjunta a un objeto la acción Arrastrar capa, Dreamweaver inserta la función `MM_dragLayer()` en la sección `head` del documento. Además de registrar la capa como desplazable, esta función define tres propiedades para cada capa desplazable (`MM_LEFTRIGHT`, `MM_UPDOWN` y `MM_SNAPPED`) que usted puede usar en sus propias funciones JavaScript para determinar la posición horizontal relativa de la capa, la posición vertical relativa de la capa y si la capa ha alcanzado el destino en el que debe soltarse.

NOTA

La información que se ofrece en esta sección está destinada exclusivamente a programadores expertos de JavaScript.

Por ejemplo, la siguiente función muestra el valor de la propiedad `MM_UPDOWN` (la posición vertical actual de la capa) en un campo de formulario llamado `curPosField`. Los campos de formulario son útiles para mostrar información que se actualiza continuamente, ya que son dinámicos; es decir, se puede cambiar el contenido de los mismos una vez que la página ha terminado de cargarse, tanto en Netscape Navigator como en Internet Explorer.

```
function getPos(layername){
    var layerRef = MM_findObj(layername);
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

En lugar de mostrar el valor de `MM_UPDOWN` o `MM_LEFTRIGHT` en un campo de formulario, puede utilizar dichos valores de muchas otras maneras. Por ejemplo, puede crear una función que presente un mensaje en el campo de formulario dependiendo de lo próximo que esté el valor de la zona donde debe soltarse la capa, o bien puede llamar otra función para que muestre u oculte una capa dependiendo del valor.

Resulta especialmente útil leer la propiedad `MM_SNAPPED` cuando se tienen varias capas en la página y todas ellas deben alcanzar sus objetivos antes de que el visitante pueda pasar a la siguiente página o tarea. Por ejemplo, puede crear una función para determinar cuántas capas tienen un valor `MM_SNAPPED` igual a `true` (verdadero) y llamarlas cada vez que se suelte una capa. Cuando el recuento de capas ajustadas alcanza el número deseado, puede enviar al visitante a la página siguiente o presentarle un mensaje emergente de felicitación.

Si ha utilizado el evento `onMouseOver` para adjuntar la acción Arrastrar capa a vínculos contenidos en distintas capas, deberá realizar un pequeño cambio en la función `MM_dragLayer()` para evitar que la propiedad `MM_SNAPPED` de una capa ajustada se restablezca con el valor `false` al pasar el puntero del ratón sobre la capa. (Esto puede ocurrir si ha utilizado Arrastrar capa para crear un puzzle de imagen, ya que es probable que el visitante pase el puntero del ratón por encima de las piezas ajustadas al colocar otras piezas.) La función `MM_dragLayer()` no impide este comportamiento, ya que éste resulta a veces deseable (por ejemplo, si desea establecer múltiples destinos para soltar una misma capa).

### Para evitar que se vuelvan a registrar las capas ajustadas:

1. Realice una copia de seguridad del documento antes de modificar algún modo el código. (Puede hacerlo en el panel Sitio de Dreamweaver, o en el Explorador de Windows (Windows) o en el Finder (Macintosh).)
2. Seleccione Edición > Buscar.
3. Seleccione Código HTML en el menú emergente Buscar.
4. Escriba `!curDrag`, incluidos los paréntesis, en el cuadro de texto adyacente.
5. Haga clic en Buscar siguiente.

Si Dreamweaver le pregunta si desea continuar buscando desde el principio del documento, haga clic en Sí. Dreamweaver encontrará una declaración con el siguiente contenido:

```
if (!curDrag) return false;
```

6. Cierre el cuadro de diálogo Buscar y modifique la declaración en la vista Código de la ventana de documento o en el inspector de códigos, para que quede de la siguiente forma:

```
if (!curDrag || curDrag.MM_SNAPPED != null) return false;
```

Las dos barras paralelas verticales (`||`) significan *O* y `curDrag` es una variable que representa la capa que se está registrando como desplazable. La declaración viene a significar “Si `curDrag` no es un objeto o si ya tiene un valor `MM_SNAPPED`, no se ejecutará el resto de la función.”

## Ir a URL

La acción Ir a URL abre una nueva página en la ventana actual o en el marco especificado. Esta acción resulta especialmente útil para cambiar el contenido de dos o más marcos con un solo clic.

### Para usar la acción Ir a URL:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Ir a URL del menú emergente Acciones.
3. Elija un destino para la URL en la lista Abrir en.

La lista Abrir en muestra automáticamente los nombres de todos los marcos del conjunto de marcos actual y de la ventana principal. Si no hay marcos, la ventana principal es la única opción posible.

NOTA

Esta acción puede dar lugar a resultados inesperados si hay algún marco que se llame top, blank, self o parent. Los navegadores a veces confunden estos nombres con nombres de destino reservados.

4. Haga clic en Examinar para seleccionar el documento que desea abrir o introduzca la ruta y el nombre de archivo del documento en el cuadro de texto URL.
5. Repita los pasos 3 y 4 para abrir más documentos en otros marcos.
6. Haga clic en Aceptar.
7. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Menú de salto

Al crear un menú de salto mediante Insertar > Objetos de formulario > Menú de salto, Dreamweaver crea un objeto de menú y le adjunta el comportamiento del Menú de salto (o Menú de salto Ir). Normalmente no es preciso adjuntar manualmente la acción Menú de salto a un objeto. Para información sobre los menús de salto y la manera de crearlos, véase [“Menús de salto” en la página 479](#).

Un menú de salto existente se puede editar de dos formas:

- Se pueden editar y reorganizar los elementos del menú, cambiar los archivos a los que se salta y cambiar la ventana en la que esos archivos se abren haciendo doble clic en una acción de Menú de salto existente en el panel Comportamientos.
- Los elementos de este menú se editan igual que los de cualquier menú, es decir, seleccionando el menú y usando el botón Valores de lista del inspector de propiedades. Para más información, consulte [“Inserción de menús de formulario HTML” en la página 920](#).

### **Para editar un menú de salto utilizando el panel Comportamientos:**

1. Cree un objeto de menú de salto si es que no hay todavía ninguno en el documento.
2. Seleccione el objeto de menú de salto y abra el panel Comportamientos.
3. Haga doble clic en Menú de salto en la columna Acciones.
4. Lleve a cabo los cambios pertinentes en el cuadro de diálogo Menú de salto y luego haga clic en Aceptar.

## **Menú de salto Ir**

La acción Menú de salto ir está estrechamente relacionada con la acción Menú de salto. Menú de salto ir le permite asociar un botón Ir con un menú de salto. (Para utilizar esta acción debe existir ya un menú de salto en el documento.) Al hacer clic en el botón Ir, se abre el vínculo seleccionado en el menú de salto. Los menús de salto generalmente no necesitan un botón Ir; al seleccionar un elemento de un menú de salto, normalmente se carga una URL sin necesidad de que el visitante lleve a cabo ninguna otra acción. No obstante, si el visitante selecciona el mismo elemento que se encuentra ya seleccionado en el menú de salto, el salto no se producirá. En general, eso no importa, pero si aparece el menú de salto en un marco y los elementos del menú de salto contienen vínculos con páginas de otros marcos, suele ser útil disponer de un botón Ir para permitir a los visitantes volver a elegir un elemento que ya esté seleccionado en el menú de salto.

### **Para añadir una acción Menú de salto Ir:**

1. Seleccione un objeto para utilizarlo como botón Ir (generalmente una imagen de un botón) y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Menú de salto Ir del menú emergente Acciones.
3. En el menú emergente Elegir menú de salto, elija un menú para que se active el botón Ir.
4. Haga clic en Aceptar.

## Abrir ventana del navegador

Use la acción Abrir ventana del navegador para abrir una URL en una nueva ventana. Se pueden especificar las propiedades de la nueva ventana, incluidos su tamaño, sus atributos (si se puede cambiar su tamaño, si tiene barra de menús, etc.) y su nombre. Por ejemplo, este comportamiento se puede usar para abrir una imagen más grande en otra ventana distinta cuando el visitante hace clic en una imagen en miniatura. Con este comportamiento, puede hacer que la nueva ventana tenga el mismo tamaño que la imagen.

Si no se especifican los atributos de la ventana, se abrirá con el mismo tamaño y los mismos atributos de la ventana que la abrió. Al especificar algún atributo de la ventana, se desactivan automáticamente todos los demás atributos que no se activen explícitamente. Por ejemplo, si no se establecen los atributos de la ventana, puede abrirse con un tamaño de 640 x 480 píxeles y tener barra de navegación, barra de herramientas de ubicación, barra de estado y barra de menús. Si se establece explícitamente la anchura en 640 píxeles y la altura en 480 píxeles y no se establece ningún otro atributo, la ventana se abrirá con un tamaño de 640 x 480 píxeles y carecerá de barra de navegación, de barra de herramientas de ubicación, de barra de estado, de barra de menús, de manejadores de cambio de tamaño y de barras de desplazamiento.

### Para usar la acción Abrir ventana del navegador:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Abrir ventana del navegador en el menú emergente Acciones.
3. Haga clic en Examinar para seleccionar un archivo o introduzca la URL que desea ver.
4. Configure las siguientes opciones:

**Ancho de la ventana** Especifica el ancho de la ventana en píxeles.

**Alto de la ventana** Especifica el alto de la ventana en píxeles.

**Barra de herramientas de navegación** Es la fila de botones del navegador que incluye Atrás, Adelante, Inicio y Actualizar.

**Barra de herramientas de ubicación** Es la fila de opciones del navegador que incluye el cuadro de texto de ubicación.

**Barra de estado** Es la zona situada en la parte inferior de la ventana del navegador en la que aparecen mensajes (como el tiempo de carga restante y las URL asociadas a los vínculos).

**Barra de menús** Es la zona de la ventana del navegador (Windows) o del escritorio (Macintosh) en la que aparecen menús tales como Archivo, Edición, Ver, Ir a y Ayuda. Esta opción debe establecerse explícitamente si desea que los visitantes puedan navegar desde la nueva ventana. Si no establece esta opción, el usuario sólo podrá cerrar o minimizar la ventana (Windows) o cerrar la ventana y salir de la aplicación (Macintosh) desde la nueva ventana.

**Barras despl. si son necesarias** Especifica que deberán aparecer las barras de desplazamiento que sean precisas si el contenido se extiende más allá de la zona visible. Si no se establece explícitamente esta opción, no aparecerán barras de desplazamiento. Si la opción Selectores de cambio de tamaño también está desactivada, los visitantes no tendrán una forma fácil de ver el contenido situado más allá del tamaño original de la ventana. (Aunque siempre pueden desplazar la ventana arrastrando el borde de la misma.)

**Selectores de cambio de tamaño** Especifica que el usuario tiene la posibilidad de cambiar el tamaño de la ventana, bien arrastrando la esquina inferior derecha de la ventana, o bien haciendo clic en el botón Maximizar (Windows) o en el cuadro de tamaño (Macintosh) situado en la esquina superior derecha. Si esta opción no se establece explícitamente, los controles de cambio de tamaño no estarán disponibles y la esquina inferior derecha no se podrá arrastrar.

**Nombre de la ventana** Es el nombre de la nueva ventana. Es imprescindible asignar un nombre a la ventana si desea usarla como destino de vínculos o controlarla con código JavaScript. Este nombre no puede contener espacios ni caracteres especiales.

5. Haga clic en Aceptar.

6. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Reproducir sonido

Utilice la acción Reproducir sonido para reproducir un sonido. Por ejemplo, puede hacer que se reproduzca un efecto sonoro cuando el puntero del ratón pase por encima de un vínculo o que se reproduzca música al cargarse la página.

NOTA

Es posible que los navegadores precisen algún tipo de compatibilidad adicional con audio (como un plug-in de audio, por ejemplo) para reproducir sonidos. Por ello, es frecuente que diferentes navegadores con diferentes plug-ins reproduzcan el sonido de forma diferente. Es difícil predecir de manera fiable la manera en que las personas que visiten el sitio percibirán los sonidos que usted haya incluido.



### Para usar la acción Reproducir sonido:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Reproducir sonido en el menú emergente Acciones.
3. Haga clic en Examinar para seleccionar un archivo de sonido o introduzca la ruta y el nombre del archivo en el campo Reproducir sonido.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Mensaje emergente

La acción Mensaje emergente presenta una alerta de JavaScript con el mensaje que usted especifique. Dado que las alertas de JavaScript sólo tienen un botón (Aceptar), esta acción resulta más adecuada para proporcionar información que para proponer una elección.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\).

### Ejemplo

The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.

NOTA

No se puede controlar el aspecto de la alerta de JavaScript, puesto que está determinada por el navegador del visitante. Si desea tener un mayor control sobre el aspecto de su mensaje, puede usar el comportamiento Abrir ventana del navegador. Para información detallada, véase [“Abrir ventana del navegador” en la página 579](#).

### Para usar la acción Mensaje emergente:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Mensaje emergente del menú emergente Acciones.
3. Introduzca el mensaje en el cuadro de texto Mensaje.
4. Haga clic en Aceptar.

5. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Carga previa de imágenes

La acción Carga previa de imágenes carga imágenes que no aparecen de inmediato en la página (como aquellas que se intercambiarán por comportamientos o código JavaScript) en la memoria caché del navegador. Esto contribuye a evitar las demoras debidas a la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes.

NOTA

La acción Intercambiar imagen carga automáticamente todas las imágenes resaltadas cuando se selecciona la opción Carga previa de imágenes en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen, por lo que no es necesario añadir manualmente la acción Carga previa de imágenes al usar Intercambiar imagen.

### Para usar la acción Carga previa de imágenes:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Carga previa de imágenes del menú emergente Acciones.
3. Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de imagen que se va a precargar, o introduzca la ruta y el nombre de archivo de una imagen en el cuadro de texto Archivo de origen de imagen.
4. Haga clic en el botón de signo más (+), situado en la parte superior del cuadro de diálogo, para añadir la imagen a la lista Carga previa de imágenes.

NOTA

Si no hace clic en el botón de signo más antes de introducir la siguiente imagen, la imagen elegida será reemplazada en la lista por la siguiente imagen que elija.

5. Repita los pasos 3 y 4 para todas las imágenes restantes que desee cargar en la página actual.
6. Para eliminar una imagen de la lista Carga previa de imágenes, seleccione la imagen en la lista y haga clic en el botón de signo menos (-).
7. Haga clic en Aceptar.
8. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Establecer imagen de barra de navegación

Utilice la acción Establecer imagen de barra de navegación para convertir una imagen en una imagen de barra de navegación o para cambiar la visualización y las acciones de imágenes en una barra de navegación. (Para más información, consulte [“Inserción de una barra de navegación” en la página 502.](#))

Utilice la ficha Básico del cuadro de diálogo Establecer imagen de barra de navegación para crear o actualizar una imagen o grupo de imágenes de barra de navegación, cambiar la URL que debe mostrarse al hacer clic en un botón de una barra de navegación y seleccionar una ventana distinta para mostrar una URL.

Utilice la ficha Avanzado del cuadro de diálogo Establecer imagen de barra de navegación para cambiar el estado de las imágenes de un documento en función del estado del botón actual. De forma predeterminada, al hacer clic en un elemento de una barra de navegación, todos los demás elementos recuperan su estado Arriba. Utilice la ficha Avanzado si desea establecer un estado diferente para una imagen cuando la imagen seleccionada se encuentre su estado Abajo o Sobre.

### **Para editar una acción Establecer imagen de barra de navegación:**

1. Seleccione una imagen en la barra de navegación para editarla y abra el panel Comportamientos.
2. En la columna Acciones del panel Comportamientos, haga doble clic en la acción Establecer imagen de barra de navegación asociada al evento que está modificando.
3. En la ficha Básico del cuadro de diálogo Establecer imagen de barra de navegación, seleccione opciones de edición de la imagen.

### **Para configurar varias imágenes para un botón de la barra de navegación:**

1. Seleccione una imagen en la barra de navegación para editarla y abra el panel Comportamientos.
2. En la columna Acciones del panel Comportamientos, haga doble clic en la acción Establecer imagen de barra de navegación asociada al evento que está modificando.
3. Haga clic en la ficha Avanzado del cuadro de diálogo Establecer imagen de barra de navegación.

4. En el menú emergente Cuando el elemento está mostrado, elija un estado de imagen.
  - Elija Imagen abajo si desea cambiar la visualización de otra imagen cuando un usuario haya hecho clic en la imagen seleccionada.
  - Elija Sobre imagen o Sobre mientras imagen abajo si desea cambiar la visualización de otra imagen cuando el puntero pase sobre la imagen seleccionada.

Para información sobre los estados de las imágenes, véase [“Utilización de las barras de navegación” en la página 501](#).
5. En la lista También establecer imagen, seleccione otra imagen de la página que desee configurar.
6. Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de imagen que desea que aparezca o escriba la ruta del archivo de imagen en el cuadro de texto A archivo de imagen.
7. Si seleccionó Sobre imagen o Sobre mientras imagen abajo en el paso 4, dispondrá de otra opción. En el cuadro de texto Si abajo, a archivo de imagen, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de imagen o escriba la ruta del archivo de imagen que debe aparecer.

## Definir texto de marco

La acción Definir texto de marco permite definir de forma dinámica el texto de un marco mediante la sustitución del contenido y el formato de un marco con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML válido. Utilice esta acción para mostrar información de forma dinámica.

Aunque la acción Definir texto de marco sustituye el formato de un marco, puede seleccionar Conservar color de fondo para conservar los atributos de color del fondo y el texto de la página.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\).

### Ejemplo

The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.

### Para crear un conjunto de marcos:

- Elija Modificar > Conjunto de marcos > Dividir marco a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo.

Para más información, consulte [“Creación de marcos y conjuntos de marcos” en la página 316](#).

### Para utilizar la acción Definir texto de marco:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Definir texto > Definir texto de marco en el menú emergente Acciones.
3. En el cuadro de diálogo Establecer texto de marco, selecciona el marco de destino del menú emergente Marco.
4. Haga clic en el botón Obtener HTML actual para copiar el contenido actual de la sección `body` del marco de destino.
5. Introduzca un mensaje en el cuadro de texto Nuevo HTML y haga clic en Aceptar.
6. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente.

Si no aparecen los eventos que desea, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Definir texto de capa

La acción Definir texto de capa reemplaza el contenido y el formato de una capa existente en una página con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML válido.

Definir texto de capa sustituye el contenido y el formato de la capa, pero mantiene sus atributos, incluido el color. Puede aplicar formato al contenido mediante la inclusión de etiquetas HTML en el cuadro de texto Nuevo HTML del cuadro de diálogo Definir texto de capa.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves (`{}`). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (`\`).

### Ejemplo

The URL for this page is `{window.location}`, and today is `{new Date()}`.

### Para crear una capa:

1. Seleccione Insertar > Capa.  
Para más información, consulte [“Inserción de una capa” en la página 224](#).
2. En el inspector de propiedades, escriba un nombre para la capa.

### Para utilizar la acción Definir texto de capa:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Definir texto > Definir texto de capa en el menú emergente Acciones.
3. En el cuadro de diálogo Definir texto de capa, utilice el menú emergente Capa para elegir la capa de destino.
4. Introduzca un mensaje en el cuadro de texto Nuevo HTML y haga clic en Aceptar.
5. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente.

Si no aparecen los eventos que desea, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Establecer texto de la barra de estado

La acción Establecer texto de la barra de estado muestra un mensaje en la barra de estado, situada en la parte inferior izquierda de la ventana del navegador. Por ejemplo, puede usar esta acción para describir el destino de un vínculo en la barra de estado en lugar de mostrar la URL a la que está asociado. Para ver un ejemplo de mensaje de estado, pase el ratón por encima de cualquiera de los botones de exploración de *Utilización de Dreamweaver*. A menudo los visitantes omiten o no advierten los mensajes de la barra de estado (además, no todos los navegadores proporcionan soporte completo para introducir texto en la barra de estado). Si el mensaje es importante, puede mostrarlo en forma de mensaje emergente o como texto de una capa.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\).

### Ejemplo

The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.

### Para utilizar la acción Establecer texto de la barra de estado:

1. Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Definir texto > Establecer texto de la barra de estado en el menú emergente Acciones.
3. En el cuadro de diálogo Establecer texto de la barra de estado, escriba el mensaje en el cuadro de texto Mensaje.  
Escriba un mensaje corto. El navegador cortará el mensaje si no cabe en la barra de estado.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.  
Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Definir texto de campo de texto

La acción Definir texto de campo de texto sustituye el contenido del campo de texto de un formulario por el contenido que usted especifique.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\).

### Ejemplo

The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.

### Para crear un campo de texto con nombre:

1. Elija Insertar > Objetos de formulario > Campo de texto.  
Si Dreamweaver le pregunta si desea añadir una etiqueta de formulario, haga clic en Sí. Para más información, consulte [“Creación de formularios” en la página 911](#).
2. En el inspector de propiedades, introduzca un nombre para el campo de texto. Asegúrese de que el nombre no se repite en la página (no utilice el mismo nombre para varios elementos de la misma página aunque se encuentren en formularios distintos).

### **Para utilizar la acción Definir texto de campo de texto:**

1. Seleccione un campo de texto y abra el panel Comportamientos.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Definir texto > Definir texto de campo de texto en el menú emergente Acciones.
3. En el cuadro de diálogo Definir texto de campo de texto, seleccione el campo de texto de destino en el menú emergente Campo de texto.
4. Introduzca texto en el cuadro de texto Nuevo texto y luego haga clic en Aceptar.
5. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente.

Si no aparecen los eventos que desea, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Mostrar-Ocultar capas

La acción Mostrar-Ocultar capas muestra, oculta o restaura la visibilidad predeterminada de una o más capas. Esta acción resulta útil para mostrar información a medida que el usuario va interactuando con la página. Por ejemplo, cuando el usuario pasa el puntero del ratón por encima de la imagen de una planta, se puede mostrar una capa que le ofrezca información sobre la época y región de crecimiento de la planta, las horas de sol que necesita, el tamaño que suele alcanzar, etc.

La acción Mostrar-Ocultar capas también es útil para crear una capa de carga previa, es decir, una capa grande que en un principio oculta el contenido de la página y luego desaparece cuando todos los componentes de la página se han terminado de cargar.

### **Para utilizar la acción Mostrar-Ocultar capas:**

1. Elija Insertar > Capa, o haga clic en el botón Capa de la barra Insertar y dibuje una capa en la ventana de documento.  
Repita este paso para crear capas adicionales.
2. Haga clic en la ventana de documento para anular la selección de la capa y luego abra el panel Comportamientos.
3. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Mostrar-Ocultar capas en el menú emergente Acciones.

Si la acción Mostrar-Ocultar capas no está disponible, es muy probable que haya una capa seleccionada. Dado que las capas no aceptan eventos en la versión 4.0 de ninguno de los dos navegadores, deberá seleccionar un objeto diferente, como por ejemplo la etiqueta `body` o un vínculo (etiqueta `a`), o bien cambiar el navegador de destino por Internet Explorer 4.0 en el menú emergente Mostrar eventos para.



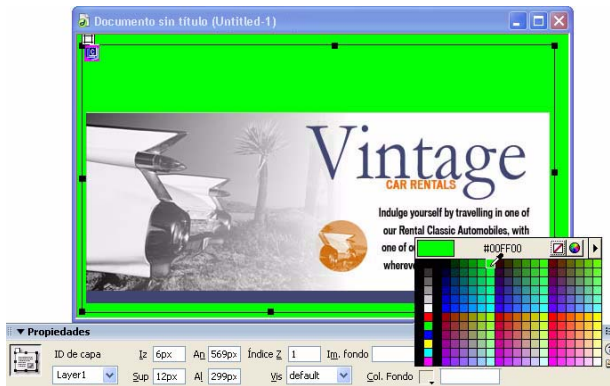
4. Seleccione la capa cuya visibilidad desea cambiar en la lista Capas con nombre.
5. Haga clic en Mostrar para mostrar la capa, en Ocultar para ocultarla o en Predeterminada para restaurar la visibilidad predeterminada de la capa.
6. Repita los pasos 4 y 5 para todas las capas restantes cuya visibilidad desee cambiar en este momento. (Se puede cambiar la visibilidad de múltiples capas con un solo comportamiento.)
7. Haga clic en Aceptar.
8. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.  
Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Puede que las capas reduzcan su tamaño para ajustarse al contenido cuando se muestren en una ventana de Netscape Navigator. Para evitar que esto ocurra, añada texto o imágenes a las capas o establezca valores de recorte de capa.

**Para crear una capa de carga previa:**

1. Haga clic en el botón Dibujar capa de la categoría Común de la barra Insertar y dibuje una capa grande en la vista Diseño de la ventana de documentos.  
Asegúrese de que la capa cubra todo el contenido de la página.
2. En el panel Capas, arrastre el nombre de la capa hasta la primera posición de la lista de capas para especificar que la capa debe estar encima de todas las demás en el orden de apilamiento.
3. Seleccione la capa si no está ya seleccionada, y asígnele el nombre *loading*, usando para ello el campo situado más a la izquierda del inspector de propiedades.

4. Con la capa todavía seleccionada, establezca el color de fondo de la capa con el mismo color que el del fondo de la página del inspector de propiedades.



5. Haga clic dentro de la capa (que ahora debe estar ocultando el resto del contenido de la página) y, si lo desea, escriba un mensaje.  
Por ejemplo, los mensajes “Espere a que se cargue la página” o “Cargando...” informan a los visitantes de lo que está ocurriendo para que sepan que la página tiene contenido.
6. Haga clic en la etiqueta `<body>` en el selector de etiquetas, situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.
7. En el panel Comportamientos, seleccione Mostrar-Ocultar capas en el menú emergente Acciones.
8. Seleccione la capa llamada `loading` en la lista de Capas con nombre.
9. Haga clic en Ocultar.
10. Haga clic en Aceptar.
11. Compruebe que el evento que aparece junto a la acción Mostrar-Ocultar capas en la lista de comportamientos es `onLoad`. (Si no lo es, seleccione el evento y haga clic en el triángulo que señala hacia abajo que aparece entre el evento y la acción. Elija `onLoad` en la lista de eventos del menú emergente.)

## Mostrar menú emergente

El comportamiento Mostrar menú emergente sirve para crear o editar un menú emergente de Dreamweaver o para abrir y modificar un menú emergente de Fireworks insertado en un documento de Dreamweaver.

Defina las opciones del cuadro de diálogo Mostrar menú emergente para crear un menú emergente horizontal o vertical. Puede utilizar este cuadro de diálogo para establecer o modificar el color, el texto y la posición de un menú emergente.

NOTA

Deberá utilizar el botón Editar del inspector de propiedades de Dreamweaver para editar las imágenes de un menú emergente basado en imágenes de Fireworks. Sin embargo, puede utilizar el comando Mostrar menú emergente para cambiar el texto de un menú emergente basado en imágenes. Para información sobre la edición de imágenes en Fireworks, véase [Capítulo 16, "Utilización con otras aplicaciones", en la página 511](#).

Para ver un menú emergente en un documento deberá abrir el documento en la ventana de una navegador y, a continuación, pasar el puntero sobre la imagen o el vínculo desencadenante.

### Para utilizar la acción Mostrar menú emergente:

1. Seleccione un objeto para adjuntar el comportamiento y abra el panel Comportamientos (Mayús+F4).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Mostrar menú emergente en el menú emergente Acciones.
3. En el cuadro de diálogo Mostrar menú emergente, utilice las fichas siguientes para establecer las opciones del menú emergente.

**Contenido** Permite establecer el nombre, la estructura, la URL y el destino de elementos de menú individuales.

**Aspecto** Permite establecer el aspecto del Estado Arriba y del Estado Sobre del menú y definir la selección de fuentes para el texto del elemento del menú.

**Avanzadas** Permite definir las propiedades de las celdas del menú. Por ejemplo, puede definir el alto, el ancho, el color y el ancho del borde de las celdas, la sangría del texto y la duración del período que debe transcurrir antes de que el menú aparezca cuando el usuario mueve el puntero sobre el desencadenante.

**Posición** Permite establecer dónde se sitúa el menú en relación con la imagen o el vínculo desencadenante.

## Adición, eliminación y cambio del orden de los elementos de un menú emergente

Utilice la ficha Contenido del cuadro de diálogo Mostrar menú emergente para crear elementos de menú. También puede emplear esta ficha para eliminar elementos existentes o para cambiar su orden de aparición en el menú.

### Para añadir elementos al menú emergente:

1. En la ficha Contenido, cree un elemento de menú emergente siguiendo este procedimiento:

En el cuadro de texto Texto, seleccione el texto predeterminado (Nuevo elemento) e introduzca el texto que desea que aparezca en el menú emergente.

2. Establezca las opciones adicionales deseadas:

Si desea que el elemento de menú abra otro archivo al hacer clic en él, escriba la ruta del archivo en el cuadro de texto Vínculo o haga clic en el icono de carpeta y acceda al documento que desea abrir.

Si desea establecer una ubicación para abrir el documento, por ejemplo, una nueva ventana o un marco específico, elija la ubicación deseada en el menú emergente Destino.

NOTA

Si el marco deseado no aparece en el menú emergente Destino, cierre el cuadro de diálogo Mostrar menú emergente y, en la ventana de documento, seleccione el marco y asígnele un nombre.

3. Haga clic en el botón de signo más (+) para añadir entradas adicionales a la lista de vista previa Mostrar menú emergente.

Cuando termine de añadir elementos de menú, haga clic en Aceptar para aceptar la configuración predeterminada o seleccione otra ficha de Mostrar menú emergente para definir opciones adicionales.

### Para crear un elemento de submenú:

En la lista Mostrar menú emergente, seleccione el elemento que desea convertir en un elemento de submenú y, a continuación, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para aplicar sangría a un elemento de la lista de menú, haga clic en el botón Aplicar sangría a elemento.
- Para eliminar una sangría, haga clic en el botón Anular sangría de elemento.

NOTA

No es posible convertir el primer elemento de menú de una lista en un elemento de submenú.

### Para cambiar el orden de un elemento del menú:

- En la lista Mostrar menú emergente, seleccione el elemento que desea desplazar hacia arriba o hacia abajo y, a continuación, haga clic en la flecha arriba o abajo para mover el elemento a la posición deseada.

### Para eliminar un elemento del menú:

1. En la ficha Contenido, seleccione la entrada de menú que desea eliminar de la lista Mostrar menú emergente.
2. Haga clic en el botón de signo menos (-).

## Configuración del aspecto de un menú emergente

Después de crear los elementos del menú, utilice la ficha Aspecto de Mostrar menú emergente para definir la orientación, los atributos de fuente y los atributos de estado de botón del menú emergente.

NOTA

El panel de vista previa de la ficha Aspecto ofrece una representación aproximada de las opciones definidas en esta ficha.

### Para definir el aspecto de un menú emergente:

1. En el menú emergente situado en la parte superior de la ficha Aspecto, elija Menú Vertical o Menú Horizontal para establecer la orientación del menú.
2. Defina las opciones de formato de texto que desee:

En el menú emergente Fuente, seleccione la fuente que desea aplicar a los elementos del menú.

NOTA

Si la fuente que desea aplicar no figura en la lista, utilice la opción Editar lista de fuentes para añadir la fuente deseada a la lista. Para asegurarse de que el menú aparecerá de la forma deseada, elija una fuente que puedan tener los visitantes del sitio.

Defina el tamaño de la fuente, los atributos de estilo, la alineación del texto y las opciones de justificación para el elemento de menú.

3. En los cuadros Estado Arriba y Estado Sobre, utilice el selector de color para establecer los colores del texto y las celdas de los botones del elemento de menú.
4. Cuando termine de definir las opciones de aspecto, haga clic en Aceptar o seleccione otra ficha de Mostrar menú emergente para definir opciones adicionales.

## Configuración de opciones avanzadas de aspecto

Utilice las opciones de la ficha Avanzadas para especificar atributos adicionales de las celdas del menú. Por ejemplo, puede establecer el ancho, el alto, el espaciado de las celdas o el relleno del botón del menú, la sangría de texto y atributos del borde.

### Para definir los atributos de formato avanzados de un menú emergente:

1. Haga clic en la ficha Avanzadas y defina las opciones que desea aplicar a los elementos del menú:

**Ancho de celda** Establece el ancho específico, en píxeles, de los botones del menú. El ancho de celda se establece automáticamente basándose en el elemento más ancho. Para incrementar el ancho de celda, seleccione Píxeles en el menú emergente e introduzca un valor mayor que el que aparece en el cuadro de texto Ancho de celda.

**Alto de celda** Establece el alto específico, en píxeles, de los botones del menú. Para incrementar el alto de celda, seleccione Píxeles en el menú emergente e introduzca un valor mayor que el que aparece en el cuadro de texto Alto de celda.

**Relleno celda** Especifica el número de píxeles entre el contenido de una celda y sus límites.

**Espacio celda** Especifica el número de píxeles entre celdas contiguas.

**Sangría de texto** Permite especificar, en píxeles, la cantidad de sangría que se aplica al texto de un elemento de menú en la celda.

**Demora de menú** Establece el período de tiempo entre el momento en que el usuario mueve el puntero sobre la imagen o el vínculo desencadenante y el momento de aparición del menú. Los valores se expresan en milisegundos, por lo que la opción predeterminada, 1000, equivale a un segundo. Por cada segundo de demora que desee definir, añada 000. Por ejemplo, para una demora de tres segundos, escriba 3000.

**Bordes de ventana emergente** Determina si aparece un borde alrededor de los elementos del menú. Si desea que aparezca un borde alrededor de los elementos del menú, active la casilla de verificación Mostrar bordes.

**Ancho del borde** Establece el ancho del borde en píxeles.

**Sombra, Color del borde y Resaltado** Permite seleccionar un color para estas opciones de borde. Sombra y resaltado no se reflejan en la vista previa.

2. Cuando termine de definir las opciones de aspecto avanzadas, haga clic en Aceptar o seleccione otra ficha de Mostrar menú emergente para definir opciones adicionales.

## Configuración de la posición de un menú emergente en un documento

Utilice las opciones de posición para establecer dónde desea mostrar el menú emergente en relación con la imagen o el vínculo desencadenante. También puede establecer si el menú se oculta o no cuando el usuario aleja el puntero del desencadenante.

### Para definir las opciones de posición del menú emergente:

1. En el cuadro de diálogo Mostrar menú emergente, haga clic en la ficha Posición.
2. Establezca la ubicación del menú emergente siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Seleccione una de las opciones predefinidas.
  - Establezca coordenadas de posición personalizadas escribiendo un número en el cuadro de texto X para establecer la coordenada horizontal, y un número en el cuadro de texto Y para establecer la coordenada vertical. Las coordenadas se cuentan a partir de la esquina superior izquierda del menú.
3. Para ocultar el menú emergente cuando el puntero no está sobre él, compruebe que la opción Ocultar menú con evento onMouseOut está activada. Para dejar que el menú siga mostrándose, desactive esta opción.
4. Cuando termine de crear o modificar el menú emergente, haga clic en Aceptar.

## Modificación de un menú emergente

El comportamiento Mostrar menú emergente permite editar o actualizar el contenido de un menú emergente. Puede añadir, eliminar o cambiar elementos del menú, reorganizarlos y establecer dónde se sitúa un menú en relación con la imagen o el vínculo desencadenante.

### Para abrir un menú emergente existente basado en HTML:

1. En el documento de Dreamweaver, seleccione el vínculo o la imagen que desencadena el menú emergente.
2. Abra el panel Comportamientos (Mayús+F4), si no está ya abierto y, en la lista Acciones, haga doble clic en Mostrar menú emergente.  
Se abre el cuadro de diálogo Mostrar menú emergente.
3. Realice las modificaciones que desee en el menú emergente.
4. Al terminar de modificar el menú emergente, haga clic en Aceptar.

Para información detallada sobre la configuración de las opciones de menú emergente, véase [“Mostrar menú emergente” en la página 591](#).

## Intercambiar imagen

La acción Intercambiar imagen sustituye una imagen por otra cambiando el atributo `src` de la etiqueta `img`. Use esta acción para crear sustituciones de botones y otros efectos de imágenes (incluido el intercambio de varias imágenes a la vez). Al insertar una imagen dinámica se añade automáticamente un comportamiento Intercambiar imagen a la página.

NOTA

Dado que sólo el atributo `src` se ve afectado por esta acción, el intercambio debe hacerse con imágenes que tengan las mismas dimensiones (altura y anchura) que la imagen original. En caso contrario, la imagen que se intercambia aparecerá reducida o ampliada para adaptarse a las dimensiones de la imagen original.

### Para usar la acción Intercambiar imagen:

1. Elija Insertar > Imagen o haga clic en el botón Imagen de la barra Insertar para insertar una imagen.
2. En el inspector de propiedades, introduzca un nombre para la imagen en el cuadro de texto situado más a la izquierda.

La acción Intercambiar imagen continuará funcionando aunque no asigne nombres a las imágenes, ya que asigna un nombre automáticamente a las imágenes sin nombre cuando se adjunta el comportamiento a un objeto. No obstante, resultará más fácil distinguir las imágenes en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen si todas ellas disponen ya de un nombre.

3. Repita los pasos 1 y 2 para insertar más imágenes.
4. Seleccione un objeto (normalmente, la imagen que va a intercambiar) y abra el panel Comportamientos.
5. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Intercambiar imagen del menú emergente Acciones.
6. Seleccione en la lista Imágenes la imagen cuyo origen desea cambiar.
7. Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de la nueva imagen o introduzca la ruta y el nombre de archivo de la nueva imagen en el cuadro de texto Definir origen como.
8. Repita los pasos 6 y 7 para todas las demás imágenes que desee cambiar. Puede usar la misma acción Intercambiar imagen para todas las imágenes que desee cambiar a la vez; en caso contrario, la acción correspondiente Restaurar imagen intercambiada no las restaurará todas.
9. Seleccione la opción Carga previa de imágenes para cargar las nuevas imágenes en la memoria caché del navegador al cargar la página.

Esto contribuye a evitar las demoras debidas a la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes.



10. Haga clic en Aceptar.
11. Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.  
Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## Restaurar imagen intercambiada

La acción Restaurar imagen intercambiada restaura el último conjunto de imágenes intercambiadas a sus archivos de origen anteriores. Esta acción se añade automáticamente siempre que se adjunta la acción Intercambiar imagen a un objeto; si dejó seleccionada la opción Restaurar al adjuntar Intercambiar imagen, no tendrá que seleccionar manualmente la acción Restaurar imagen intercambiada.

## Validar formulario

La acción Validar formulario comprueba el contenido de los campos de texto especificados para asegurarse de que el usuario ha introducido el tipo correcto de datos. Adjunte esta acción a campos de texto individuales con el evento `onBlur` para validar los campos conforme el usuario vaya rellenando el formulario, o adjúntela al formulario con el evento `onSubmit` para evaluar varios campos de texto cuando el usuario haga clic en el botón Enviar. Al adjuntar esta acción a un formulario se evita que éste sea enviado al servidor si alguno de los campos de texto especificados contiene datos no válidos.

### Para usar la acción Validar formulario:

1. Elija Insertar > Formulario, o haga clic en el botón Formulario de la barra Insertar para insertar un formulario.
2. Elija Insertar > Objetos de formulario > Campo de texto, o haga clic en el botón Campo de texto de la barra Insertar para insertar un campo de texto.  
Repita este paso para insertar más campos de texto.
3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Para validar campos individuales conforme el usuario va rellenándolos en el formulario, seleccione un campo de texto y elija Ventana > Comportamientos.
  - Para validar múltiples campos cuando el usuario envía el formulario, haga clic en la etiqueta `<form>` en el selector de etiquetas, situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento, y elija Ventana > Comportamientos.
4. Seleccione Validar formulario en el menú emergente Acciones.

5. Siga uno de estos procedimientos:
  - Si está validando campos individuales, seleccione el mismo campo que seleccionó en la ventana de documento en la lista de Campos con nombre.
  - Si está validando múltiples campos, seleccione un campo de texto en la lista de Campos con nombre.
6. Seleccione la opción Obligatorio si el campo debe contener algún dato.
7. Elija una de las siguientes opciones de Aceptar:

Use **Cualquier cosa** si el campo es obligatorio pero no tiene que contener ningún tipo de dato determinado. (Si no está seleccionado Obligatorio, esta opción carece de sentido (es lo mismo que si la acción Validar formulario no se hubiera adjuntado al campo).

Use **Dirección de correo electrónico** para comprobar si el campo contiene un símbolo arroba (@).

Use **Número** para comprobar que el campo contiene solamente caracteres numéricos.

Use **Número del** para comprobar que el campo contiene solamente caracteres numéricos dentro de un rango determinado.
8. Si está validando múltiples campos, repita los pasos 6 y 7 para cada uno de los campos que desee validar.
9. Haga clic en Aceptar.

Si está validando múltiples campos cuando el usuario envía el formulario, en el menú emergente Eventos aparecerá automáticamente el evento `onSubmit`.
10. Si está validando campos individuales, compruebe que el evento predeterminado sea `onBlur` u `onChange`.

En caso de que no lo sea, seleccione `onBlur` o `onChange` en el menú emergente Eventos. Cualquiera de estos dos eventos desencadena la acción Validar formulario cuando el usuario abandona el campo. La diferencia entre ellos estriba en que `onBlur` tiene lugar independientemente de que el usuario haya escrito algo en el campo, mientras que `onChange` sólo tiene lugar si el usuario ha cambiado el contenido del campo. El evento `onBlur` es preferible si ha configurado el campo como obligatorio.

PARTE 5

# Utilización del código de las páginas

Utilice las herramientas avanzadas de codificación de Macromedia Dreamweaver 8 para crear o modificar páginas.

**NOTA**

Para obtener ayuda sobre el material de referencia, presione Mayús+F1 en la vista Código.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

|   |     |
|---|-----|
| Capítulo 19: Configuración del entorno de codificación. . . . . | 601 |
| Capítulo 20: Codificación en Dreamweaver. . . . .               | 621 |
| Capítulo 21: Optimización y depuración del código . . . . .     | 653 |
| Capítulo 22: Edición de código en la vista Diseño . . . . .     | 663 |



# Configuración del entorno de codificación

Puede adaptar el entorno de codificación de Macromedia Dreamweaver 8 para ajustarlo a su manera de trabajar. Por ejemplo, puede cambiar la visualización de los códigos, configurar distintos métodos abreviados de teclado o importar y utilizar la biblioteca de etiquetas que desee.

Este capítulo trata los siguientes temas:

|   |     |
|---|-----|
| Visualización del código .....  | 601 |
| Utilización del espacio de trabajo orientado al codificador (sólo en Windows) ..... | 603 |
| Configuración de las preferencias de codificación .....                             | 604 |
| Personalización de los métodos abreviados de teclado .....                          | 608 |
| Cómo abrir archivos en la vista de código de forma predeterminada .....             | 608 |
| Configuración de las preferencias del validador .....                               | 609 |
| Administración de bibliotecas de etiquetas .....                                    | 609 |
| Importación de etiquetas personalizadas a Dreamweaver .....                         | 614 |
| Utilización de un editor de HTML externo con Dreamweaver .....                      | 617 |

## Visualización del código

Puede ver el código fuente del documento actual de varias formas: mostrarlo en la ventana de documento activando la vista Código, dividir la ventana de documento para mostrar tanto la página como el código asociado o trabajar en el Inspector de código, una ventana de codificación independiente. El inspector de código funciona igual que la vista de código; puede concebirlo como una vista de código separable para el documento actual.

Esta sección contiene instrucciones para cambiar la forma de visualización de los códigos.

### **Para ver los códigos en la ventana de documento:**

- Seleccione Ver > Código.

### **Para codificar y editar visualmente una página en la ventana de documento al mismo tiempo:**

1. Seleccione Ver > Código y diseño.

El código aparecerá en el panel superior y la página en el inferior.

2. Para mostrar la página en la parte superior, elija Ver > Vista de diseño encima.
3. Para ajustar el tamaño de los paneles en la ventana de documento, arrastre la barra de separación hasta la posición deseada.

La barra de separación se encuentra entre los dos paneles.

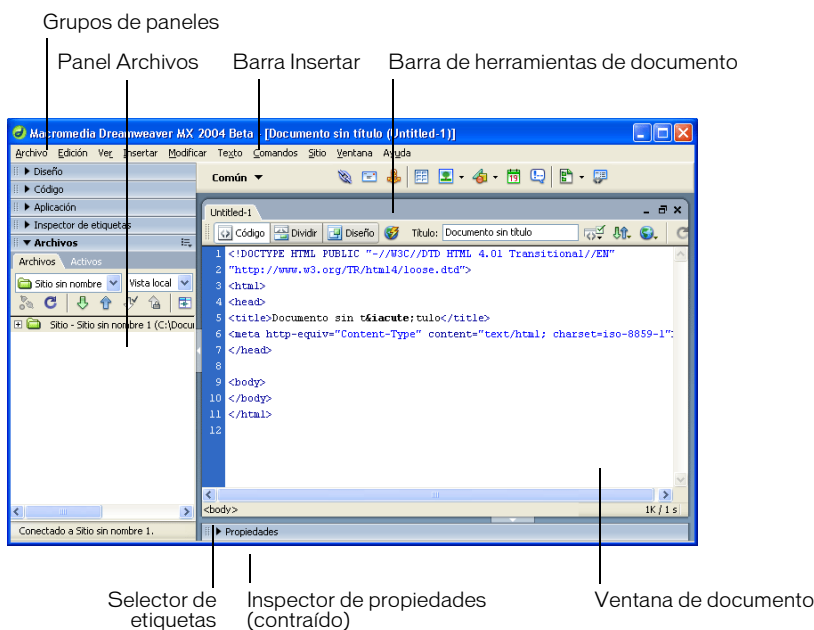
La vista Código se actualiza automáticamente al realizar cambios en la vista Diseño. Sin embargo, después de realizar cambios en la vista de código, deberá actualizar manualmente el documento en la vista de diseño; para ello haga clic en la vista de diseño o presione F5.

### **Para ver los códigos en una ventana independiente:**

- Seleccione Ventana > Inspector de código.

# Utilización del espacio de trabajo orientado al codificador (sólo en Windows)

En Windows, puede utilizar un espacio de trabajo muy parecido al de Macromedia HomeSite, pero con los grupos de paneles apilados en la parte izquierda de la ventana principal en lugar de en la parte derecha. En este diseño del espacio de trabajo, de forma predeterminada el inspector de propiedades está contraído y la ventana Documento aparecen en vista Código. Para información sobre la utilización de esta opción, véase [“Selección del diseño del espacio de trabajo \(sólo en Windows\)”](#) en la página 79.



## Temas relacionados

- [“Cómo abrir archivos en la vista de código de forma predeterminada”](#) en la página 608.

# Configuración de las preferencias de codificación

Puede personalizar el entorno de codificación de Dreamweaver para adaptarlo a sus necesidades. Para ello, configure las preferencias de formato de código, de reescritura, de aplicación de color, etc.

NOTA

Para establecer preferencias avanzadas, utilice el Editor de la biblioteca de etiquetas (véase [“Administración de bibliotecas de etiquetas” en la página 609](#)).

## Configuración de las opciones de vista de código

Puede establecer ajuste de texto, mostrar los números de línea del código, resaltar el código no válido, establecer la aplicación de color a la sintaxis de los elementos del código, establecer la aplicación de sangría y mostrar caracteres ocultos desde el menú Ver > Opciones de vista de Código.

### Para establecer las opciones de la vista Código y del Inspector de código:

1. Visualice un documento en la vista de código o en el inspector de código.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Ver > Opciones de vista de Código
  - Haga clic en el menú Ver opciones de la barra de herramientas situada en la parte superior de la vista Código o el inspector de código.
3. Para activar o desactivar una de las opciones siguientes, selecciónela en el menú.

**Ajustar texto** ajusta el código para que pueda verlo sin necesidad de desplazarse horizontalmente. Esta opción no inserta saltos de línea, pero facilita la lectura del código.

**Números de líneas** muestra números de línea al lado del código.

**Caracteres ocultos** muestra caracteres especiales en lugar de espacios en blanco. Por ejemplo, un punto sustituye a cada espacio, dos paréntesis angulares sustituyen a cada tabulador y un marcador de párrafo sustituye a cada salto de línea.

NOTA

Los saltos de línea automáticos que Dreamweaver utiliza para ajustar el texto no aparecen con un marcador de párrafo.

**Resaltar código no válido** hace que Dreamweaver resalte en color amarillo todo el código HTML que no sea válido. Al seleccionar una etiqueta no válida, el inspector de propiedades muestra información sobre cómo corregir el error.



**Aplicar colores a sintaxis** activa o desactiva los colores del código. Para información sobre cómo cambiar la combinación de colores, véase [“Configuración de las preferencias de colores de código” en la página 607](#).

**Sangría automática** aplica automáticamente sangría al código cuando presiona Intro mientras escribe el código. La nueva línea de código aplica sangría al mismo nivel que la línea anterior. Para información sobre cómo cambiar el espaciado de la sangría, véase la opción Tamaño de tabulación en [“Configuración de preferencias de formato de código” en la página 605](#).

#### Temas relacionados

- [“Visualización del código” en la página 601](#)
- [“Barra de herramientas Codificación” en la página 51](#)

## Configuración de preferencias de formato de código

Puede cambiar la apariencia de los códigos especificando preferencias de formato tales como la sangría, la longitud de línea y el uso de mayúsculas y minúsculas en nombres de etiquetas y atributos.

Observe que todas las preferencias salvo “Anular may/min de” sólo afectan a documentos nuevos y a adiciones nuevas a los documentos existentes. Es decir, cuando abra un documento HTML creado previamente, estas opciones de formato no le afectarán. Para cambiar el formato de documentos HTML existentes, utilice el comando Aplicar formato de origen. Para más información, consulte [“Aplicación de nuevas preferencias de formato a documentos existentes” en la página 606](#).

#### **Para establecer las preferencias de formato del código:**

1. Seleccione Edición > Preferencias.
2. Seleccione Formato de código en la lista Categoría de la izquierda.  
Aparecen las preferencias de Formato de código.
3. Ajuste los valores de configuración que desee en el cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

## Aplicación de nuevas preferencias de formato a documentos existentes

Las opciones de formato de código que especifique en las preferencias Formato de código se aplicarán automáticamente sólo a los documentos nuevos que cree posteriormente con Dreamweaver. No obstante, puede aplicar nuevas preferencias de formato a los documentos existentes.

### Para aplicar nuevas preferencias de formato a un documento existente:

1. Abra el documento en Dreamweaver.
2. Elija Comandos > Aplicar formato de origen.

## Configuración de las preferencias de sugerencias para el código

Las sugerencias para el código permiten insertar fácilmente nombres de etiquetas, atributos y valores mientras introduce el código en la vista Código o en Quick Tag Editor. Para más información, consulte [“Utilización de sugerencias para el código” en la página 631](#) o [“Utilización del menú de sugerencias en Quick Tag Editor” en la página 668](#).

SUGERENCIA

Aunque las sugerencias para el código estén desactivadas, puede visualizar una sugerencia emergente en la vista de código presionando Control+Barra espaciadora.

### Para establecer las preferencias de sugerencias para el código:

1. Seleccione Edición > Preferencias.
2. Seleccione Sugerencias para el código en la lista Categoría de la izquierda.  
Aparecen las preferencias de las sugerencias para el código.
3. Ajuste los valores de configuración que desee en el cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

### Temas relacionados

- [“Utilización de sugerencias para el código” en la página 631](#)

## Configuración de las preferencias de reescritura del código

Al abrir un documento, Dreamweaver soluciona (o *reescribe*) diversos tipos de código técnicamente ilegales, en función de las preferencias de reescritura de código especificadas. Estas preferencias no tienen ningún efecto cuando se edita código HTML o scripts en la vista Código.

Si desactiva las opciones de reescritura, Dreamweaver mostrará elementos de formato no válidos en la ventana de documento para el código HTML que habría reescrito.

### Para establecer las preferencias de reescritura del código:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Reescritura de código en la lista Categoría de la izquierda.  
Aparecen las preferencias de Reescritura de código.
3. Ajuste los valores de configuración que desee en el cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

### Temas relacionados

- [“Limpiar archivos HTML de Microsoft Word” en la página 108](#)

## Configuración de las preferencias de colores de código

Las preferencias de colores de código sirven para especificar colores para las categorías generales de etiquetas y elementos de código, como por ejemplo las etiquetas relacionadas con formularios o los identificadores de JavaScript. Para establecer las preferencias de colores de una etiqueta determinada, edite la definición de la etiqueta en el Editor de la biblioteca de etiquetas. Para más información, consulte [“Edición de bibliotecas, etiquetas y atributos” en la página 612](#).

### Para establecer las preferencias de colores del código:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Colores de código en la lista Categoría de la izquierda.  
Aparecen las preferencias de Colores de código.
3. Ajuste los valores de configuración que desee en el cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Temas relacionados

- [“Personalización de las preferencias de colores de código para una plantilla” en la página 349](#)

## Personalización de los métodos abreviados de teclado

En Dreamweaver puede utilizar los métodos abreviados de teclado que desee. Si está acostumbrado a utilizar métodos abreviados de teclado específicos, por ejemplo Control+Intro para añadir un salto de línea, Control+G para ir a una posición concreta del código o Mayús+F6 para validar un archivo, puede añadirlos a Dreamweaver mediante el editor de métodos abreviados de teclado. Para más información, consulte [“Personalización de los métodos abreviados de teclado” en la página 83](#).

Temas relacionados

[“Utilización de fragmentos de código” en la página 633](#)

## Cómo abrir archivos en la vista de código de forma predeterminada

Cuando abre un tipo de archivo que no suele contener HTML (por ejemplo, un archivo JavaScript), éste se abre en la vista Código (o en el Inspector de código) en lugar de en la vista Diseño. Puede especificar qué tipos de archivo desea abrir en la vista de código.

### **Para establecer la vista predeterminada para archivos no HTML:**

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Tipos de archivo/editores en la lista Categoría de la izquierda.

Aparecen las preferencias de Tipos de archivo/editores.

3. En el cuadro de texto Abrir en vista de código, añada la extensión de nombre de archivo del tipo de archivo que desea abrir automáticamente en la vista de código.

Deje un espacio entre las extensiones de nombre de archivo. Puede añadir tantas extensiones como desee.

# Configuración de las preferencias del validador

Puede utilizar el validador de Dreamweaver para localizar rápidamente errores en las etiquetas o la sintaxis del código (véase [“Validación de etiquetas” en la página 659](#)). Puede especificar los lenguajes basados en etiquetas que debe utilizar el validador durante la comprobación, los problemas específicos que debe comprobar y los tipos de errores sobre los que debe informar.

NOTA

Las preferencias del validador no se tienen en cuenta al validar un documento que especifique de forma explícita una declaración doctype.

## Para establecer las preferencias del validador:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Validador en la lista Categoría de la izquierda.  
Aparecen las preferencias del Validador.
3. Seleccione las bibliotecas de etiquetas que desea utilizar para la validación y establezca las opciones para dichas bibliotecas.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

# Administración de bibliotecas de etiquetas

En Dreamweaver, una biblioteca de etiquetas es una colección de etiquetas de un tipo determinado que, además, contiene información sobre la manera en que Dreamweaver debe formatearlas. Las bibliotecas de etiquetas proporcionan la información sobre las etiquetas que Dreamweaver utiliza para las sugerencias para el código, la revisión del navegador de destino, el selector de etiquetas y otras posibilidades de codificación. El Editor de la biblioteca de etiquetas permite añadir y eliminar bibliotecas de etiquetas, etiquetas y atributos, así como establecer las propiedades de una biblioteca de etiquetas y editar etiquetas y atributos.

Esta sección trata sobre los siguientes temas: Véase también [“Importación de etiquetas personalizadas a Dreamweaver” en la página 614](#).

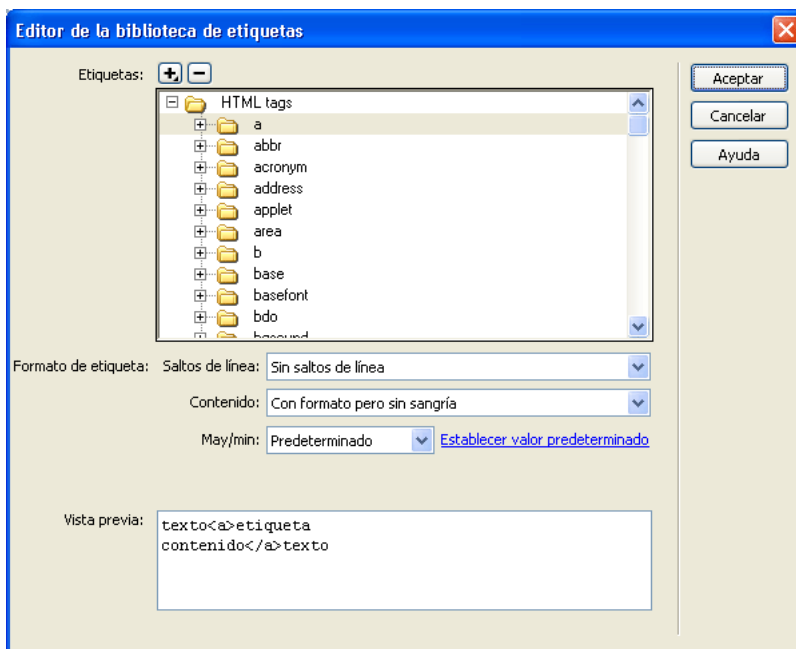
## Apertura y cierre del Editor de la biblioteca de etiquetas

El Editor de la biblioteca de etiquetas sirve para administrar bibliotecas de etiquetas.

### Para abrir el Editor de la biblioteca de etiquetas:

- Seleccione Edición > Bibliotecas de etiquetas.

Aparece el Editor de la biblioteca de etiquetas. El contenido de este cuadro de diálogo varía en función de la etiqueta seleccionada.



### Para cerrar el Editor de la biblioteca de etiquetas y guardar los cambios:

- Haga clic en Aceptar.

### Para cerrar el Editor de la biblioteca de etiquetas sin guardar los cambios:

- Haga clic en Cancelar.

**NOTA**

Al hacer clic en Cancelar, se descartarán todos los cambios realizados en el Editor de la biblioteca de etiquetas. Las etiquetas o bibliotecas de etiquetas que se hayan eliminado, se restaurarán.

## Adición de bibliotecas, etiquetas y atributos

El Editor de la biblioteca de etiquetas sirve para añadir bibliotecas de etiquetas, etiquetas y atributos a las bibliotecas de etiquetas de Dreamweaver.

NOTA

Para importar una etiqueta, véase [“Importación de etiquetas personalizadas a Dreamweaver” en la página 614](#).

### Para añadir una biblioteca de etiquetas:

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), haga clic en el botón de signo más (+) y elija Nueva biblioteca de etiquetas.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Nueva biblioteca de etiquetas.
2. En el cuadro de texto Nombre de la biblioteca, escriba un nombre (por ejemplo, **Etiquetas varias**).
3. Haga clic en Aceptar.

### Para añadir etiquetas a una biblioteca de etiquetas:

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), haga clic en el botón de signo más (+) y elija Nuevas etiquetas.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevas etiquetas.
2. Ajuste los valores de configuración que desee en el cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

### Para añadir uno o varios atributos a una etiqueta:

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), haga clic en el botón de signo más (+) y elija Nuevos atributos.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevos atributos.
2. Ajuste los valores de configuración que desee en el cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

### Temas relacionados

- [“Administración de bibliotecas de etiquetas” en la página 609](#)
- [“Eliminación de bibliotecas, etiquetas y atributos” en la página 614](#)

## Edición de bibliotecas, etiquetas y atributos

El Editor de la biblioteca de etiquetas sirve para establecer las propiedades de una biblioteca de etiquetas y editar las etiquetas y atributos de ésta, tanto los atributos y sus valores como su formato (lo que facilita su identificación en el código).

### Para establecer las propiedades de una biblioteca de etiquetas:

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), seleccione una biblioteca de etiquetas (no una etiqueta) en la lista de etiquetas.

NOTA

Las propiedades de las bibliotecas de etiquetas sólo aparecen cuando hay una biblioteca de etiquetas seleccionada. Las bibliotecas de etiquetas se representan mediante las carpetas de nivel superior de la lista de etiquetas. Por ejemplo, la carpeta Etiquetas HTML representa una biblioteca de etiquetas, mientras que la carpeta abbr de la carpeta Etiquetas HTML representa una etiqueta.

2. En la lista Utilizado en, seleccione todos los tipos de documento que deban utilizar dicha biblioteca de etiquetas.

En función de los tipos de documento que seleccione en la lista se determinará cuáles de ellos proporcionan sugerencias para el código de la biblioteca de etiquetas seleccionada. Por ejemplo, si para una biblioteca de etiquetas determinada no se selecciona la opción HTML, las sugerencias para el código de dicha biblioteca de etiquetas no aparecerán en los archivos HTML.

3. Si las etiquetas de la biblioteca de etiquetas necesitan un prefijo, introdúzcalo en el cuadro de texto Prefijo de etiqueta.

NOTA

Para identificar que una etiqueta del código forma parte de una biblioteca de etiquetas determinada, se utiliza un prefijo. Algunas bibliotecas de etiquetas no utilizan prefijos.

4. Cuando haya terminado de realizar cambios en el Editor de la biblioteca de etiquetas, haga clic en Aceptar.

### Para editar una etiqueta de una biblioteca de etiquetas:

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), expanda una biblioteca de etiquetas en la lista de etiquetas y seleccione una etiqueta.
2. Establezca las siguientes opciones de Formato de etiqueta:

**Salto de línea** especifica dónde inserta Dreamweaver los saltos de línea de una etiqueta.

**Contenido** especifica cómo inserta Dreamweaver el contenido de una etiqueta; es decir, si aplica en el contenido el salto de línea, el formato y las reglas de sangría.



**Mayúscula/minúscula** especifica si una etiqueta debe aparecer en mayúsculas o en minúsculas. Elija una de las siguientes opciones: Predeterminado, Minúsculas, Mayúsculas o Combinación de mayúsculas/minúsculas. Si elige Combinación de mayúsculas/minúsculas, aparecerá el cuadro de diálogo Combinación de mayúsculas/minúsculas en el nombre de la etiqueta. Escriba la etiqueta con el tipo de letra que Dreamweaver vaya a utilizar al insertarlo (por ejemplo, `getProperty`) y haga clic en Aceptar.

**Establecer valor predeterminado** establece si todas las etiquetas deben aparecer en mayúsculas o minúsculas de forma predeterminada. En el cuadro de diálogo Mayúsculas / minúsculas de etiqueta predeterminada que aparece, seleccione <MAYÚSCULAS> o <minúsculas> y haga clic en Aceptar.

SUGERENCIA

Si lo desea, puede establecer que el valor predeterminado sea minúsculas para ajustarse a las normas XML y XHTML.

### Para editar un atributo de una etiqueta:

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), expanda una biblioteca de etiquetas en el cuadro Etiquetas, expanda una etiqueta y seleccione un atributo.
2. En el menú emergente Mayúsculas/minúsculas de atributo, elija Predeterminado, Minúsculas, Mayúsculas o Combinación de mayúsculas/minúsculas.  
Si elige Combinación de mayúsculas/minúsculas, aparecerá el cuadro de diálogo Combinación de mayúsculas/minúsculas en el nombre del atributo. Escriba el atributo con el tipo de letra que Dreamweaver vaya a utilizar al insertarlo (por ejemplo, `onClick`) y haga clic en Aceptar.  
Haga clic en el vínculo Establecer valor predeterminado para establecer que todos los nombres de atributo vayan en mayúsculas o minúsculas de forma predeterminada.
3. En el menú emergente Tipo de atributo, seleccione el tipo de atributo.  
Si elige Enumerado(s), introduzca los valores admitidos para el atributo en el cuadro de texto Valores. Separe los valores por comas, no con espacios. Por ejemplo, los valores enumerados del atributo `showborder` de la etiqueta `cfchart` figuran como `yes,no`.

### Temas relacionados

- [“Administración de bibliotecas de etiquetas” en la página 609](#)
- [“Adición de bibliotecas, etiquetas y atributos” en la página 611](#)

## Eliminación de bibliotecas, etiquetas y atributos

El Editor de la biblioteca de etiquetas sirve para eliminar bibliotecas de etiquetas, etiquetas y atributos.

### Para eliminar una biblioteca, etiqueta o atributo:

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), seleccione una biblioteca de etiquetas, una etiqueta o un atributo en el cuadro Etiquetas.
2. Haga clic en el botón de signo menos (-).
3. Si se le solicita que confirme la eliminación, haga clic en Aceptar para eliminar el elemento de forma permanente.  
Se eliminará el elemento del cuadro Etiquetas.
4. Haga clic en Aceptar para cerrar el Editor de la biblioteca de etiquetas y completar el proceso de eliminación.

### Temas relacionados

- [“Administración de bibliotecas de etiquetas” en la página 609](#)
- [“Adición de bibliotecas, etiquetas y atributos” en la página 611](#)
- [“Edición de bibliotecas, etiquetas y atributos” en la página 612](#)

## Importación de etiquetas personalizadas a Dreamweaver

Puede importar etiquetas personalizadas a Dreamweaver para que formen parte del entorno de creación. Por ejemplo, al empezar a escribir una etiqueta personalizada importada en la vista Código, aparece un menú de sugerencias para el código en el que se enumeran los atributos de la etiqueta y en el que podrá seleccionar uno de ellos.

## Importación de etiquetas de archivos XML

Puede importar etiquetas de un archivo XML DTD (Definición de tipo de documento, Document Type Definition) o de un esquema.

### Para importar etiquetas de un archivo XML DTD o de esquema:

1. Abra el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Esquema DTD > Importar XML DTD o archivo de esquema.

3. Introduzca el nombre de archivo o el URL del archivo DTD o de esquema.
4. Introduzca el prefijo que se utilizará con las etiquetas.

NOTA

Para identificar que una etiqueta del código forma parte de una biblioteca de etiquetas determinada, se utiliza un prefijo. Algunas bibliotecas de etiquetas no utilizan prefijos.

5. Haga clic en Aceptar.

## Importación de etiquetas ASP.NET personalizadas

Puede importar etiquetas ASP.NET personalizadas en Dreamweaver.

Antes de comenzar, asegúrese de que la etiqueta personalizada está instalada en el servidor de prueba definido en el cuadro de diálogo Definición del sitio (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)). Las etiquetas compiladas (archivos .dll) deben colocarse en la carpeta bin del directorio raíz del sitio. Las etiquetas no compiladas (archivos .ascx) pueden residir en cualquier directorio virtual o subdirectorio del servidor. Para más información, consulte la documentación de Microsoft ASP.NET.

### Para importar etiquetas personalizadas ASP.NET en Dreamweaver:

1. Abra una página ASP.NET en Dreamweaver.
2. Abra el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas).
3. Haga clic en el botón de signo más (+) y siga uno de estos procedimientos:
  - Para importar todas las etiquetas ASP.NET personalizadas del servidor de aplicaciones, elija ASP.NET > Importar todas las etiquetas ASP.NET personalizadas.
  - Para importar sólo algunas de las etiquetas personalizadas del servidor de aplicaciones, elija ASP.NET > Importar las etiquetas ASP.NET personalizadas seleccionadas.

Aparecerá el cuadro de diálogo Importar las etiquetas ASPNet personalizadas seleccionadas, mostrando todas las etiquetas ASPNet personalizadas instaladas en el servidor de aplicaciones. Haga clic en las etiquetas de la lista mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y, a continuación, haga clic en Aceptar.

## Importación de etiquetas JSP de un archivo

Puede importar una biblioteca de etiquetas JSP en Dreamweaver desde varios tipos de archivo.

### Para importar una biblioteca de etiquetas JSP en Dreamweaver:

1. Abra una página JSP en Dreamweaver.
2. Abra el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas).
3. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija JSP > Importar de archivo (\*.tld, \*.jar, \*.zip).
4. Introduzca un nombre de archivo, un URI y un prefijo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
5. Haga clic en Aceptar.

## Importación de etiquetas JSP de un servidor (web.xml)

Puede importar una biblioteca de etiquetas JSP en Dreamweaver desde un archivo web.xml de un servidor JSP.

### Para importar etiquetas JSP de un servidor:

1. Abra una página JSP en Dreamweaver.
2. Abra el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas).
3. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija JSP > Importar del servidor (web.xml).  
Aparecerá el cuadro de diálogo Importar del servidor (web.xml).
4. Introduzca un nombre de archivo y un URI.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
5. Haga clic en Aceptar.

## Importación de etiquetas JRun

Si utiliza Macromedia JRun, puede importar etiquetas JRun en Dreamweaver.

### Para importar etiquetas JRun en Dreamweaver:

1. Abra una página JSP en Dreamweaver.
2. Abra el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas).
3. En el Editor de la biblioteca de etiquetas, haga clic en el botón de signo más (+) y elija JSP > Importar etiquetas de JRun Server de la carpeta.

4. Introduzca un nombre de carpeta, un URI y un prefijo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
5. Haga clic en Aceptar.

## Utilización de un editor de HTML externo con Dreamweaver

Puede iniciar un editor de texto o de HTML externo desde Dreamweaver para editar el código fuente del documento actual y después volver a Dreamweaver para continuar realizando la edición de forma gráfica. Dreamweaver detecta los cambios guardados externamente en el documento y solicita que vuelva a cargar el documento al regresar.

Puede utilizar los siguientes editores de HTML integrados: Macromedia HomeSite (sólo Windows) o BBEdit (sólo Macintosh). También puede utilizar cualquier otro editor de texto, como por ejemplo Notepad, WordPad, TextPad, TextEdit, SimpleText, vi o emacs.

## Utilización de un editor de HTML integrado

Al instalar Dreamweaver, puede instalar HomeSite en Windows o una versión de prueba de BBEdit en Macintosh. Dreamweaver se integra perfectamente con ambos productos.

Esto permite editar un documento tanto en Dreamweaver como en HomeSite/BBEdit, cambiando de una aplicación a otra, y el documento se mantiene sincronizado automáticamente en ambas aplicaciones. Además, ambas aplicaciones realizan un seguimiento de la selección actual. Por ejemplo, si selecciona texto en Dreamweaver y cambia a BBEdit, en BBEdit se seleccionará el mismo elemento.

Desde Dreamweaver puede abrir otros editores externos (aparte de HomeSite o BBEdit) pero el documento no se mantendrá sincronizado en ambas aplicaciones, como ocurre con HomeSite o BBEdit. Cuando haya terminado de realizar cambios en un editor externo distinto de HomeSite o BBEdit, deberá actualizar manualmente el documento en Dreamweaver.

## Utilización de HomeSite (sólo Windows)

No es necesario activar la integración con HomeSite: se integra automáticamente al instalar ambas aplicaciones.

### **Para utilizar HomeSite:**

1. Seleccione Edición > Editar con HomeSite.
2. Edite el documento en HomeSite y guarde los cambios.
3. Para regresar a Dreamweaver, haga clic en Dreamweaver en la barra de herramientas del editor.

## Utilización de BBEdit (sólo Macintosh)

Si prefiere no utilizar BBEdit, puede desactivar la integración con BBEdit. Si se desactiva la integración con BBEdit, no se realizará un seguimiento de las selecciones entre Dreamweaver y BBEdit. No obstante, la edición en Dreamweaver puede ser más rápida si se desactiva la integración con BBEdit.

### **Para utilizar BBEdit con Dreamweaver:**

1. Seleccione Edición > Editar con BBEdit.
2. Edite el documento en BBEdit.
3. Haga clic en el botón Dreamweaver de la paleta Herramientas HTML de BBEdit para regresar a Dreamweaver.

### **Para desactivar la integración con BBEdit:**

1. Seleccione Edición > Preferencias o Dreamweaver > Preferencias (Mac OS X), y elija Tipos de archivo/editores.
2. Desactive Activar integración con BBEdit y haga clic en Aceptar.

# Configuración de las preferencias del tipo de archivo y el editor externo

Puede especificar la aplicación externa que desea utilizar para editar cada una de las extensiones de nombre de archivo.

## Para seleccionar un editor de HTML externo:

1. Seleccione Edición > Preferencias.
2. Seleccione Tipos de archivo/editores en la lista Categoría de la izquierda.  
Aparecen las preferencias de Tipos de archivo/editores.
3. Ajuste los valores de configuración que desee en el cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

## Para iniciar un editor de HTML externo:

- Elija Edición > Editar con [nombre del editor].

## Temas relacionados

- [“Cómo abrir archivos en la vista de código de forma predeterminada” en la página 608](#)
- [“Inicio de un editor externo de archivos multimedia” en la página 537](#)
- [“Utilización de un editor de HTML integrado” en la página 617](#)





Macromedia Dreamweaver 8 ofrece un entorno de codificación completo diseñado para cualquier tipo de desarrollo Web, desde la creación de páginas HTML sencillas hasta el diseño, comprobación e implementación de aplicaciones Web complejas.

NOTA

Para información sobre la migración de Macromedia HomeSite a Dreamweaver, visite el Centro de soporte de Dreamweaver en [www.macromedia.com/go/migrate\\_from\\_homesite](http://www.macromedia.com/go/migrate_from_homesite).

Este capítulo contiene los siguientes temas:

|   |     |
|---|-----|
| Codificación en Dreamweaver .....                         | 622 |
| Escritura y edición de código .....                       | 631 |
| Búsqueda y reemplazo de etiquetas y atributos .....       | 647 |
| Cambios rápidos en una selección de código .....          | 649 |
| Utilización del material de consulta para lenguajes ..... | 650 |
| Impresión del código .....                                | 651 |

## Temas relacionados

- “Configuración del entorno de codificación” en la página 601
- “Optimización y depuración del código” en la página 653
- “Edición de código en la vista Diseño” en la página 663
- “Comparación de archivos para detectar diferencias” en la página 125

# Codificación en Dreamweaver

El entorno de codificación en Dreamweaver permite escribir, editar y comprobar el código (en diversos lenguajes) de sus páginas. Dreamweaver no cambia el código escrito por el usuario a menos que active opciones específicas de reescritura de determinados tipos de código que no sea válido.

## Temas relacionados

- [“Visualización del código” en la página 601](#)

## Lenguajes compatibles

Además de las posibilidades de edición de texto, Dreamweaver proporciona diversas funciones, como por ejemplo sugerencias para el código, a fin de ayudarle a codificar en determinados lenguajes. Estos lenguajes son:

- HTML
- XHTML
- CSS
- JavaScript
- ColdFusion Markup Language (CFML)
- Visual Basic (para ASP y ASP.NET)
- C# (para ASP.NET)
- JSP
- PHP

Otros lenguajes, como Perl, no son compatibles con las funciones de codificación específicas del lenguaje de Dreamweaver; puede crear y editar archivos en Perl mediante Dreamweaver, pero las sugerencias para el código (por ejemplo) no son aplicables a ese lenguaje.

## Temas relacionados

- [“Modificación automática del código en Dreamweaver” en la página 623](#)
- [“Utilización de sugerencias para el código” en la página 631](#)

## Acerca de la reparación de formatos no válidos

Si el documento contiene código que no es válido, Dreamweaver muestra dicho código en la vista Diseño y, opcionalmente, lo resalta en la vista Código. Si selecciona el código en alguna de las vistas, el inspector de propiedades muestra información sobre por qué no es válido y cómo se puede arreglar.

Puede especificar preferencias en Dreamweaver para la reescritura automática de diversos tipos de código no válido al abrir un documento.

### Temas relacionados

- [“Configuración de las preferencias de reescritura del código” en la página 607](#)

## Modificación automática del código en Dreamweaver

Puede establecer opciones que indiquen a Dreamweaver que limpie automáticamente el código escrito por el usuario según los criterios que se hayan especificado. No obstante, Dreamweaver nunca reescribe el código a menos que se hayan activado las opciones de reescritura de código o que realice una acción que cambie el código. Por ejemplo, Dreamweaver no modifica los espacios en blanco ni el uso de mayúsculas o minúsculas en los atributos a menos que utilice el comando Aplicar formato de origen.

Algunas de estas opciones de reescritura de código están activadas de forma predeterminada. Para información sobre cómo desactivar estas opciones, o cómo activar otras, véase [“Configuración de las preferencias de reescritura del código” en la página 607](#).

Roundtrip HTML en Dreamweaver permite pasar los documentos de un editor de HTML basado en texto a Dreamweaver y a la inversa sin que se vean prácticamente afectados el contenido y la estructura del código fuente HTML original del documento. Entre dichos recursos figuran los siguientes:

- Dreamweaver permite iniciar un editor de texto de otro proveedor para editar el documento actual. Para más información, consulte [“Utilización de un editor de HTML externo con Dreamweaver” en la página 617](#).
- De forma predeterminada, Dreamweaver no realiza cambios en código creado o editado en otros editores de HTML, aunque el código no sea válido, a menos que se activen las opciones de reescritura de código.
- Dreamweaver no cambia las etiquetas que no reconoce (incluidas las etiquetas XML), ya que carece de criterios para juzgar cuáles son válidas o no. Si una etiqueta no reconocida se superpone a otra (por ejemplo, `<MyNewTag><em>text</MyNewTag></em>`), Dreamweaver la marca como un error, pero no reescribe el código.

- Opcionalmente, puede establecer que Dreamweaver resalte en amarillo el código no válido en la vista Código. Al seleccionar una sección resaltada, el inspector de propiedades muestra información sobre cómo corregir el error.

### Temas relacionados

- [“Configuración de las preferencias de codificación” en la página 604](#)
- [“Código de comportamiento de servidor” en la página 631](#)

## Código XHTML generado por Dreamweaver

Dreamweaver genera código XHTML y limpia el código existente, de forma que cumpla la mayoría de los requisitos del lenguaje XHTML. Dreamweaver también proporciona las herramientas que necesita para cumplir los requisitos XHTML restantes.

**NOTA**

Algunos requisitos descritos en esta sección también son obligatorios en distintas versiones de HTML.

En la siguiente tabla se describen los requisitos XHTML que Dreamweaver cumple automáticamente.

| Requisito XHTML  | Acciones que Dreamweaver realiza para cumplir este requisito  |
|--|---|
| <p>Antes del elemento raíz del documento, debe haber una declaración DOCTYPE que haga referencia a uno de los tres archivos DTD (Definición de tipo de documento, Document Type Definition) para XHTML: strict (estricta), transicional (transitoria) o frameset (conjunto de marcos).</p> | <p>Añade una declaración DOCTYPE de XHTML a un documento XHTML:</p> <pre data-bbox="677 986 1135 1055">&lt;!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd"&gt;</pre> <p>O, si el documento XHTML tiene un conjunto de marcos:</p> <pre data-bbox="677 1116 1135 1185">&lt;!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Frameset//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-frameset.dtd"&gt;</pre> |
| <p>El elemento raíz del documento debe ser <code>html</code>, y el elemento <code>html</code> debe designar el atributo <code>namespace</code> de XHTML.</p>   | <p>Añade el atributo <code>namespace</code> al elemento <code>html</code> de la siguiente forma:</p> <pre data-bbox="677 1263 1081 1307">&lt;html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"&gt;</pre>  |
| <p>Un documento estándar debe incluir los elementos estructurales <code>head</code>, <code>title</code> y <code>body</code>. Un documento de conjunto de marcos debe incluir los elementos estructurales <code>head</code>, <code>title</code> y <code>frameset</code>.</p>                | <p>En un documento estándar, incluye los elementos <code>head</code>, <code>title</code> y <code>body</code>. En un documento de conjunto de marcos, incluye los elementos <code>head</code>, <code>title</code> y <code>frameset</code>.</p>   |

---

## Requisito XHTML

## Acciones que Dreamweaver realiza para cumplir este requisito

---

Todos los elementos de un documento deben estar correctamente anidados.

```
<p>This is a <i>bad example.</p></i>  
<p>This is a <i>good example.</i></p>
```

Genera código correctamente anidado y, cuando limpia el XHTML, corrige la anidación de cualquier código no generado por Dreamweaver.

Todos los nombres de elementos y atributos deben estar en minúsculas.

Obliga a utilizar las minúsculas en los nombres de elementos y atributos HTML del código XHTML que genera y cuando limpia el XHTML, al margen de las preferencias especificadas para las etiquetas y atributos.

Todos los elementos deben incluir una etiqueta de cierre, salvo que se especifique EMPTY (vacío) en la DTD.

Inserta etiquetas de cierre en el código que genera, y cuando limpia el XHTML.

Los elementos vacíos deben incluir una etiqueta de cierre o la etiqueta de apertura debe terminar con `</>`. Por ejemplo, `<br>` no es válido, la forma correcta es `<br></br>` o `<br/>`.

Inserta elementos vacíos con un espacio delante de la barra diagonal de cierre en el código que genera, y cuando limpia el XHTML.

Los elementos vacíos son los siguientes:

area, base, basefont, br, col, frame, hr, img, input, isindex, link, meta y param.

Y para la compatibilidad con navegadores que no admiten XML, debe haber un espacio delante de `</>` (por ejemplo, `<br />`, no `<br/>`).

Los atributos no pueden abreviarse; por ejemplo, `<td nowrap>` no es válido; la forma correcta es `<td nowrap="nowrap">`.

Inserta pares completos atributo-valor en el código que genera, y cuando limpia el XHTML.

Esto afecta a los siguientes atributos: checked, compact, declare, defer, disabled, ismap, multiple, noresize, noshade, nowrap, readonly y selected.

*Nota:* si un navegador HTML no admite HTML 4, podría no interpretar estos atributos booleanos cuando aparecen en su forma completa.

Todos los valores de atributo deben estar entre comillas.

Coloca comillas en los valores de atributo en el código que genera y cuando limpia el XHTML.

Los siguientes elementos deben incluir un atributo `id` y un atributo `name`. a, applet, form, frame, iframe, img y map. Por ejemplo, `<a name="intro">Introduction</a>` no es válido; la forma correcta es

Establece el mismo valor para los atributos `name` e `id`, siempre que el atributo `name` esté definido por un inspector de propiedades, en el código que genera Dreamweaver y cuando limpia el XHTML.

```
<a id="intro">Introduction</a> o  
<a id="section1" name="intro">  
Introduction</a>
```

| Requisito XHTML  | Acciones que Dreamweaver realiza para cumplir este requisito  |
|--|---|
| <p>Para atributos con valores <code>type</code> enumerados, éstos deben aparecer en minúsculas.</p> <p>Un valor <code>type</code> enumerado forma parte de una lista especificada de valores permitidos; por ejemplo, los valores posibles del atributo <code>align</code> son: <code>center</code>, <code>justify</code>, <code>left</code> y <code>right</code>.</p> | <p>Obliga a utilizar minúsculas en los valores <code>type</code> enumerados del código que genera, y cuando limpia el XHTML.</p>  |
| <p>Todos los elementos <code>script</code> y <code>style</code> deben incluir un atributo <code>type</code>.</p> <p>El atributo <code>type</code> del elemento <code>script</code> es obligatorio desde HTML 4, cuando el atributo <code>language</code> dejó de utilizarse.</p>   | <p>Establece los atributos <code>type</code> y <code>language</code> de los elementos <code>script</code>, y el atributo <code>type</code> de los elementos <code>style</code>, en el código que genera y cuando limpia el XHTML.</p> |
| <p>Todos los elementos <code>img</code> y <code>area</code> deben incluir un atributo <code>alt</code>.</p>  | <p>Establece estos atributos en el código que genera y, cuando limpia el XHTML, informa de los atributos <code>alt</code> que faltan.</p>   |

## Server-side includes

Un server-side include es un archivo que el servidor incorpora en el documento cuando un navegador solicita el documento del servidor.

Cuando el navegador de un visitante solicita el documento que contiene la instrucción del `include`, el servidor la procesa y crea un documento nuevo en el que la instrucción del `include` se sustituye por el contenido del archivo incluido. A continuación, el servidor envía este nuevo documento al navegador del visitante. Sin embargo, al abrir un documento local directamente en un navegador, no hay ningún servidor que procese las instrucciones del `include` en dicho documento, por lo que el navegador abre el documento sin procesar esas instrucciones y el archivo que supuestamente debería ser incluido no aparece en el navegador. Por eso, puede resultar difícil, sin usar Dreamweaver, mirar archivos locales y verlos tal como los verán los visitantes una vez que se hayan colocado en el servidor.

Con Dreamweaver se puede obtener una vista previa de los documentos tal como aparecerán en el servidor, tanto en la vista Diseño como al realizar una vista previa en un navegador.

Al colocar un server-side include en un documento se inserta una referencia a un archivo externo y no se inserta el contenido del archivo especificado en el documento actual.

Dreamweaver muestra el contenido del archivo externo en la vista Diseño, lo cual facilita el diseño de páginas.

No puede editar el archivo incluido directamente en un documento. Para editar el contenido de un server-side include, deberá editar directamente el archivo que desea incluir. Los cambios realizados en el archivo externo se reflejarán automáticamente en todos los documentos que lo incluyan.

Hay dos tipos de server-side include: Virtual y Archivo. Seleccione el más adecuado para el tipo de servidor Web que utilice:

- Si se trata de un servidor Web Apache, elija el tipo Virtual. En Apache, Virtual funciona en todos los casos, mientras que Archivo sólo funciona en algunos casos.
- Si su servidor es Microsoft Internet Information Server (IIS), elija Archivo. (Virtual funciona con IIS sólo en ciertos casos determinados.)

NOTA

Lamentablemente, IIS no le permitirá incluir un archivo en una carpeta de una jerarquía superior a la de la carpeta actual, salvo en el caso de que se haya instalado un software especial en el servidor. Si es necesario incluir un archivo desde una carpeta de una jerarquía superior en un servidor IIS, pregunte al administrador del sistema si está instalado el software necesario.

- Para otros tipos de servidores, o si desconoce el tipo de servidor que está usando, pregunte al administrador del sistema la opción que debe emplear.

Algunos servidores están configurados de manera que examinan todos los archivos para ver si contienen server-side includes; otros servidores están configurados para examinar solamente los archivos con una extensión determinada, como .shtml, .shtm o .inc. Si un server-side include no le funciona, pregunte al administrador del sistema si es necesario utilizar una extensión concreta en el nombre del archivo que usa el server-side include. (Por ejemplo, si el archivo se llama canoe.html, puede ser necesario cambiarle el nombre por canoe.shtml.) Si desea que los archivos conserven las extensiones .html o .htm, solicite al administrador del sistema que configure el servidor para examinar todos los archivos (no sólo los archivos con extensiones determinadas) para comprobar si contienen server-side includes. Sin embargo, el análisis de un archivo para comprobar si contiene server-side includes implica un poco más de tiempo de proceso, por lo que las páginas que el servidor analiza tardan un poco más en estar disponibles que las otras; por ello, algunos administradores de sistemas no proporcionarán la opción de analizar todos los archivos.

## Temas relacionados

- [“Inserción de un server-side include” en la página 672](#)
- [“Edición del contenido de un server-side include” en la página 673](#)

## Expresiones regulares

Las expresiones regulares son modelos que describen las combinaciones de caracteres en el texto. Utilícelas en las búsquedas para describir conceptos como “frases que comiencen por ‘El’” y “valores de atributo que contengan un número”. Para más información sobre las búsquedas, consulte [“Búsqueda y reemplazo de etiquetas y atributos” en la página 647](#).

La tabla siguiente contiene los caracteres especiales de las expresiones regulares, su significado y ejemplos de uso. Para buscar texto que contenga uno de los caracteres especiales de la tabla, anule el valor del carácter colocando una barra invertida delante de él. Por ejemplo, para buscar el asterisco en la frase `some conditions apply*`, el modelo de búsqueda deberá ser el siguiente: `apply\*`. Si no anula el valor del asterisco, encontrará todas las apariciones de “apply” (así como de “appl”, “applyy” y “applyyy”), no sólo las que van seguidas de asterisco.

| Carácter           | Texto buscado   | Ejemplo  |
|--------------------|---|--|
| <code>^</code>     | Principio de entrada o línea.   | <code>^T</code> encontrará “T” en “This good earth”, pero no en “Uncle Tom’s Cabin”  |
| <code>\$</code>    | Fin de entrada o línea.   | <code>h\$</code> encontrará “h” en “teach”, pero no en “teacher”   |
| <code>*</code>     | El carácter anterior 0 o más veces.   | <code>um*</code> encontrará “um” en “rum”, “umm” en “yummy” y “u” en “huge”  |
| <code>+</code>     | El carácter anterior 1 o más veces.   | <code>um+</code> encontrará “um” en “rum” y “umm” en “yummy”, pero no en “huge”  |
| <code>?</code>     | El carácter anterior una vez como máximo (es decir, indica que el carácter anterior es opcional). | <code>st?on</code> encontrará “son” en “Johnson” y “ston” en “Johnston”, pero no en “Appleton” o “tension”                       |
| <code>.</code>     | Cualquier carácter individual, salvo el de salto de línea.  | <code>.an</code> encontrará “ran” y “can” en la frase “bran muffins can be tasty”  |
| <code>x y</code>   | <code>x</code> o <code>y</code> .   | <code>FF0000 0000FF</code> encontrará “FF0000” en <code>bgcolor="#FF0000"</code> y “0000FF” en <code>font color="#0000FF"</code> |
| <code>{n}</code>   | Exactamente <code>n</code> apariciones del carácter anterior.                                     | <code>o{2}</code> encontrará “oo” en “loom” y las dos primeras oes de “mooooo”, pero no “money”                                  |
| <code>{n,m}</code> | Como mínimo <code>n</code> y como máximo <code>m</code> apariciones del carácter anterior.        | <code>F{2,4}</code> encontrará “FF” en “#FF0000” y las cuatro primeras efes de #FFFFFF   |



| Carácter | Texto buscado   | Ejemplo   |
|----------|---|---|
| [abc]    | Cualquiera de los caracteres entre corchetes. Especifique un rango de caracteres con un guión (por ejemplo, [a-f] es equivalente a [abcdef]).     | [e-g] encontrará “e” en “bed”, “f” en “folly”, y “g” en “guard”                         |
| [^abc]   | Cualquier carácter que no esté entre corchetes. Especifique un rango de caracteres con un guión (por ejemplo, [^a-f] es equivalente a [^abcdef]). | [^aeiou] encontrará inicialmente “r” en “orange”, “b” en “book” y “k” en “eek!”         |
| \b       | Límite de palabra (como un espacio o un retorno de carro).  | \bb encontrará “b” en “book”, pero no en “goober” ni “snob”                             |
| \B       | Cualquiera que no sea un límite de palabra.   | \Bb encontrará “b” en “goober”, pero no en “book”                                       |
| \d       | Cualquier carácter de dígito. Equivalente a [0-9].  | \d encontrará “3” en “C3PO” y “2” en “apartment 2G”                                     |
| \D       | Cualquier carácter que no sea de dígito. Equivalente a [^0-9].  | \D encontrará “S” en “900S” y “Q” en “Q45”  |
| \f       | Salto de página.  |   |
| \n       | Salto de línea.   |   |
| \r       | Retorno de carro.   |   |
| \s       | Cualquier carácter individual de espacio en blanco (espacios, tabulaciones, saltos de página o saltos de línea).                                  | \sbook encontrará “book” en “blue book”, pero no en “notebook”                          |
| \S       | Cualquier carácter individual que no sea un espacio en blanco.  | \Sbook encontrará “book” en “notebook”, pero no en “blue book”                          |
| \t       | Tabulación.   |   |
| \w       | Cualquier carácter alfanumérico, incluido el de subrayado. Equivalente a [A-Za-z0-9_].  | b\w* encontrará “barking” en “the barking dog” y “big” y “black” en “the big black dog” |

| Carácter   | Texto buscado  | Ejemplo  |
|--|--|--|
| \W   | Cualquier carácter que no sea alfanumérico. Equivalente a [^A-Za-z0-9_].   | \W encontrará “&” en “Jake&Mattie” y “%” en “100%” |
| Control+Intro o Mayús+Intro (Windows), o Control+Retorno o Mayús+Retorno o Comando+Retorno (Macintosh) | Carácter de retorno. Desactive la opción Omitir espacio en blanco cuando realice esta búsqueda si no utiliza expresiones regulares. Observe que este método busca un determinado carácter, no un salto de línea. Por ejemplo, no busca etiquetas <br> o <p>. Los caracteres de retorno aparecen como espacios en la vista Diseño, no como saltos de línea. |  |

Utilice paréntesis para destacar agrupaciones dentro de la expresión regular a las que podrá hacer referencia posteriormente. A continuación, utilice \$1, \$2, \$3, etc. en el campo Reemplazar con para hacer referencia a la primera, segunda, tercera y posteriores agrupaciones entre paréntesis.

**NOTA**

En el campo Buscar, para hacer referencia a una agrupación entre paréntesis anterior en la expresión regular, utilice \1, \2, \3, etc. en lugar de \$1, \$2, \$3.

Por ejemplo, si busca `(\d+)\V(\d+)\V(\d+)` y lo reemplaza por `$2/$1/$3`, cambiará el día y el mes de una fecha separada por barras y, de esta manera, el formato de fechas americano se convertirá en formato europeo.

## Temas relacionados

- [“Búsqueda de etiquetas, atributos o texto contenidos en etiquetas específicas” en la página 647](#)
- [“Almacenamiento de modelos de búsqueda” en la página 648](#)

## Código de comportamiento de servidor

Cuando desarrolla una página dinámica o elige un comportamiento del servidor en el panel Comportamientos del servidor, Dreamweaver inserta uno o varios bloques de código en la página para que funcione el comportamiento del servidor.

Si cambia manualmente el código dentro de un bloque de código, ya no podrá utilizar paneles tales como Vinculaciones o Comportamientos del servidor para editar el comportamiento del servidor. Dreamweaver busca patrones específicos en el código de la página para detectar comportamientos del servidor y mostrarlos en el panel Comportamientos del servidor. Si cambia el código de un bloque de código, Dreamweaver ya no puede detectar el comportamiento del servidor y mostrarlo en el panel Comportamientos del servidor. Sin embargo, el comportamiento del servidor se encuentra aún en la página y podrá editarlo en el entorno de codificación de Dreamweaver.

## Escritura y edición de código

Dreamweaver incluye varias funciones para ayudarle a escribir y editar código de forma eficaz.

### Utilización de sugerencias para el código

Esta función le ayuda a insertar y editar código rápidamente y sin errores. Cuando escribe determinados caracteres en la vista Código, como las primeras letras de una etiqueta o atributo o nombre de propiedades CSS, se muestra una lista en la que se sugieren opciones para completar la entrada. Puede utilizar esta función para insertar o editar código, o simplemente para ver los atributos disponibles para una etiqueta, los parámetros disponibles para una función o los métodos disponibles para un objeto.

Las sugerencias para el código están disponibles para diversos tipos de código. Si escribe un determinado carácter que indica el principio de una parte de código, se muestra la lista correspondiente de elementos. Por ejemplo, si desea ver una lista de sugerencias para código de nombres de etiquetas HTML, teclee un paréntesis angular de apertura (<).

#### SUGERENCIA

Para obtener los mejores resultados, especialmente cuando se utilizan sugerencias para código de funciones y objetos, establezca la opción Demora, en el cuadro de diálogo de preferencias de sugerencias para código, con una demora de 0 segundos. Para más información, consulte [“Configuración de las preferencias de sugerencias para el código” en la página 606](#).

La lista de sugerencias para el código desaparece cuando se presiona Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh).

### Para ver un menú de sugerencias para el código si no aparece automáticamente:

- Presione Control+Barra espaciadora (Windows) o Comando+Barra espaciadora (Macintosh).

### Para insertar formato u otro código en la vista Código mediante sugerencias para el código:

1. Escriba el principio de una parte del código. Por ejemplo, para insertar una etiqueta, teclee un paréntesis angular de apertura (<). Para insertar un atributo, sitúe el punto de inserción inmediatamente después de un nombre de etiqueta y presione la barra espaciadora.

Se muestra una lista de elementos (como nombres de etiqueta o nombres de atributo).

SUGERENCIA

Para cerrar la lista, presione la tecla Escape.

2. Desplácese por la lista mediante la barra de desplazamiento o con las teclas de flecha arriba y flecha abajo.
3. Para insertar un elemento de la lista, haga doble clic en él o selecciónelo y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

SUGERENCIA

Si un estilo CSS creado recientemente no aparece en una lista de sugerencias para el código de estilos CSS, seleccione Actualizar lista de estilos en la lista de sugerencias para el código. Si se tiene visualizada la vista Diseño, es posible que aparezca temporalmente algún código no válido en dicha vista tras seleccionar Actualizar lista de estilos; para eliminar dicho código no válido de la vista Diseño, una vez que haya insertado el estilo, presione F5 para actualizar de nuevo la vista Diseño.

### Para insertar una etiqueta de cierre:

- Escriba </ (barra inclinada).

De forma predeterminada, Dreamweaver determina qué etiqueta debe cerrarse y el programa lo hace por usted. Puede cambiar este comportamiento predeterminado para que Dreamweaver inserte la etiqueta de cierre tras escribir el paréntesis angular final (>) de la etiqueta de apertura o para que no se inserte ninguna etiqueta. Seleccione Edición > Preferencias > Sugerencias para el código y, a continuación, seleccione una de las opciones del área Cerrar etiquetas.

**Para editar una etiqueta a partir de sugerencias para el código, siga uno de estos procedimientos:**

- Para reemplazar un atributo por otro, primero elimine el atributo y su valor y, a continuación, añada un nuevo atributo y su valor tal como se describe en el procedimiento anterior.
- Para cambiar un valor, primero elimine el valor y, a continuación, añada el nuevo valor tal como se describe en el procedimiento anterior.

Temas relacionados

- [“Configuración de las preferencias de sugerencias para el código” en la página 606](#)

## Utilización de fragmentos de código

Los fragmentos de código permiten almacenar contenido para volverlo a utilizar posteriormente. Puede crear e insertar fragmentos de HTML, JavaScript, CFML, ASP y JSP, entre otros. Dreamweaver también contiene algunos fragmentos predefinidos que puede utilizar como punto de partida.

En esta sección se describe cómo insertar, crear, editar o eliminar fragmentos de código. También se describe cómo administrar los fragmentos de código y compartirlos con otros miembros del equipo.

NOTA

Con Dreamweaver 8, los fragmentos de código con etiquetas <font> y otros elementos y atributos que ya no se utilizan se han desplazado a la carpeta Legacy del panel Fragmentos.

**Para insertar un fragmento de código:**

1. Sitúe el punto de inserción donde desee insertar el fragmento de código, o seleccione código para ajustar un fragmento alrededor.
2. En el panel Fragmentos (Ventana > Fragmentos), haga doble clic en el fragmento. También puede hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presionar la tecla Control y hacer clic (Macintosh) en el fragmento y, a continuación, elegir Insertar en el menú emergente.

### Para crear un fragmento de código:

1. En el panel Fragmentos, haga clic en el icono Nuevo fragmento situado en la parte inferior del panel.

Aparecerá el cuadro de diálogo Fragmento.

2. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

### Para editar un fragmento de código:

- En el panel Fragmentos, seleccione un fragmento y haga clic en el botón Editar fragmento situado en la parte inferior del panel.



### Para eliminar un fragmento de código:

- En el panel Fragmentos, seleccione un fragmento y haga clic en el botón Quitar situado en la parte inferior del panel.



### Para crear carpetas de fragmentos de código y administrar fragmentos de código.

1. En el panel Fragmentos, haga clic en el icono Nueva carpeta de fragmentos situado en la parte inferior del panel.

2. Arrastre los fragmentos que desee a la nueva carpeta o a otras carpetas.

### Para añadir o editar un método abreviado de teclado para un fragmento:

1. En el panel Fragmentos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Editar métodos abreviados de teclado.

Aparecerá el editor de métodos abreviados de teclado.

2. En el menú emergente Comandos, seleccione Fragmentos.

Aparecerá una lista de fragmentos.

3. Seleccione un fragmento y asígnele un método abreviado de teclado.

Para más información, consulte [“Personalización de los métodos abreviados de teclado” en la página 83.](#)

### Para compartir un fragmento con otros miembros del equipo:

1. Busque el archivo correspondiente al fragmento que desea compartir en la carpeta Configuration\Snippets de la carpeta de la aplicación Dreamweaver.
2. Copie el archivo del fragmento en una carpeta compartida de su equipo o de un equipo de red.
3. Solicite a los demás miembros del equipo que copien el archivo del fragmento en sus carpetas Configuration\Snippets.

## Inserción rápida de código con la barra de herramientas Codificación

Puede utilizar la barra de herramientas Codificación para añadir código rápidamente a una página.

### Para insertar código rápidamente:

1. Asegúrese que está en la vista Código (Ver > Código).
2. Sitúe el punto de inserción en el código o seleccione un bloque de código.
3. Haga clic en un botón de la barra de herramientas Codificación o seleccione un elemento de un menú emergente de la barra de herramientas.

Para averiguar la función de cada botón, sitúe el puntero sobre él para que aparezca una descripción de la herramienta. Los botones siguientes se muestran en la barra de herramientas de codificación de forma predeterminada.

**Abrir documentos** muestra los documentos abiertos. Al seleccionar uno, éste se muestra en la ventana de documento.

**Contraer etiqueta completa** contrae el contenido situado entre un conjunto de etiquetas inicial y final (por ejemplo, el contenido situado entre `<table>` y `</table>`). Debe situar el punto de inserción en la etiqueta inicial o final y luego hacer clic en el botón Contraer etiqueta completa para contraer la etiqueta.

#### SUGERENCIA

También puede contraer el código situado fuera de una etiqueta completa situando el punto de inserción dentro de una etiqueta inicial o final, manteniendo presionada la tecla Alt y haciendo clic (Windows) o manteniendo presionada la tecla Opción y haciendo clic (Macintosh) en el botón Contraer etiqueta completa. Asimismo, al mantener presionada la tecla Control mientras se presiona este botón, se desactiva la “contracción inteligente”, por lo que Dreamweaver no ajusta el contenido que contrae fuera de las etiquetas completas. Para más información, consulte [“Acerca de la contracción del código” en la página 640](#).

**Contraer selección** contrae el código seleccionado.

SUGERENCIA

También puede contraer el código situado fuera de una selección manteniendo la tecla Alt presionada y haciendo clic (Windows) o manteniendo la tecla Opción presionada y haciendo clic (Macintosh) en el botón Contraer selección. Asimismo, al mantener presionada la tecla Control mientras se presiona este botón, se desactiva la contracción inteligente, lo que le permite contraer exactamente lo que ha seleccionado sin ninguna manipulación por parte de Dreamweaver. Para más información, consulte [“Acerca de la contracción del código” en la página 640](#).

**Expandir todo** restaura todo el código contraído.

**Seleccionar etiqueta padre** selecciona el contenido y las etiquetas inicial y final circundantes de la línea en la que ha situado el punto de inserción. Si hace clic repetidamente en este botón y las etiquetas están equilibradas, Dreamweaver seleccionará las etiquetas `html` y `/html` más externas.

**Equilibrar llaves** selecciona el contenido y los paréntesis, llaves o corchetes inicial y final de la línea en la que ha situado el punto de inserción. Si hace clic repetidas veces en este botón y los símbolos están equilibrados, Dreamweaver seleccionará en último término las llaves, los paréntesis o los corchetes más externos del documento.

**Mostrar números de línea** le permite ocultar o mostrar números al comienzo de cada línea de código.

**Resaltar código no válido** resalta el código no válido en amarillo.

**Aplicar comentario** le permite incluir etiquetas de comentario alrededor del código seleccionado o abrir etiquetas de comentario nuevas.

- Apply HTML Comment (Aplicar comentario HTML) envuelve el código seleccionado con `<!-- --!>` o abre una nueva etiqueta si no hay código seleccionado.
- Aplicar comentario // inserta // al comienzo de cada línea del código CSS o JavaScript seleccionado o inserta una sola etiqueta // si no hay código seleccionado.
- Apply /\* \*/ (Aplicar /\* \*/) envuelve el código CSS o JavaScript seleccionado con /\* y \*/.
- Aplicar comentario ' se utiliza en el código de Visual Basic. Inserta una comilla simple al comienzo de cada línea de script Visual Basic o inserta una comilla simple en el punto de inserción si no hay código seleccionado.
- Cuando esté trabajando en un archivo ASP, ASP.NET, JSP, PHP o Macromedia ColdFusion y seleccione la opción Aplicar comentario de servidor, Dreamweaver detectará automáticamente la etiqueta de comentario correcta y la aplicará a la selección.

**Quitar comentario** elimina las etiquetas de comentario del código seleccionado. Si una selección contiene comentarios anidados, sólo se eliminarán las etiquetas de comentario externas.



**Ajustar etiqueta** ajusta al código seleccionado la etiqueta seleccionada de Quick Tag Editor.

**Fragmentos recientes** le permite insertar un fragmento de código utilizado recientemente del panel Fragmentos. Para más información, consulte [“Utilización de fragmentos de código” en la página 633](#).

**Sangrar código** desplaza la selección a la derecha.

**Anular sangría de código** desplaza la selección a la izquierda.

**Formatear código fuente** aplica los formatos de código previamente especificados al código seleccionado o a toda la página si no hay código seleccionado. También puede definir rápidamente las preferencias de formato de código seleccionando Configuración de formato de código en el botón Aplicar formato de origen, o editar las bibliotecas de etiquetas mediante el comando Edición > Bibliotecas de etiquetas.

El número de botones disponibles en la barra de herramientas Codificación depende del tamaño de la vista Código en la ventana de documento. Para ver todos los botones disponibles, puede cambiar el tamaño de la ventana de la vista Código o hacer clic en el botón de flecha de ampliación situado en la parte inferior de la barra de herramientas Codificación.

También puede modificar la barra de herramientas Codificación para que muestre más botones (como Ajustar texto, Caracteres ocultos y Sangría automática) u ocultar botones que no desea utilizar. Para ello, no obstante, deberá editar el archivo XML que genera la barra de herramientas. Para más información, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

NOTA

La opción para ver los caracteres ocultos (no es un botón predeterminado de la barra de herramientas de codificación) está disponible en el menú Ver (Ver > Opciones de vista de código > Caracteres ocultos).

## Temas relacionados

- [“Barra de herramientas Codificación” en la página 51](#)
- [“Visualización de barras de herramientas” en la página 58](#)
- [“Verificación de que las etiquetas y llaves están equilibradas” en la página 654](#)

## Utilización de la barra Insertar para insertar código fácilmente

Puede utilizar la barra Insertar para añadir código fácilmente a una página.

### Para insertar código rápidamente:

1. Sitúe el punto de inserción en el código.
2. Seleccione una categoría en la barra Insertar.
3. Haga clic en un botón de la barra Insertar, o seleccione un elemento de un menú emergente de la barra Insertar.

Cuando hace clic en un icono, puede que aparezca inmediatamente el código en la página o que un cuadro de diálogo solicite información adicional para completar el código.

Para saber qué realiza cada botón, señale al botón con el puntero del ratón y espere a que aparezca una descripción de herramienta. El número y el tipo de botones disponibles en la barra Insertar varía en función del tipo de documento actual. También depende de si utiliza la vista Código o la vista Diseño.

Aunque la barra Insertar proporciona una colección de las etiquetas utilizadas habitualmente, no se incluyen todas. Para elegir entre una selección más completa de etiquetas, utilice el Selector de etiquetas.

### Temas relacionados

- [“Barra Insertar” en la página 49](#)

## Utilización del Selector de etiquetas para insertar etiquetas

Puede utilizar el Selector de etiquetas para insertar en una página cualquier etiqueta de las bibliotecas de etiquetas de Dreamweaver (incluidas las bibliotecas de etiquetas de ColdFusion y ASP.NET). Para más información sobre las bibliotecas de etiquetas, consulte [“Administración de bibliotecas de etiquetas” en la página 609](#).

## Para insertar una etiqueta mediante el Selector de etiquetas:

1. Sitúe el punto de inserción en el código, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y elija Insertar etiqueta.

Aparecerá el Selector de etiquetas. El panel izquierdo contiene una lista de las bibliotecas de etiquetas admitidas y el derecho las etiquetas de la carpeta de biblioteca de etiquetas seleccionada.

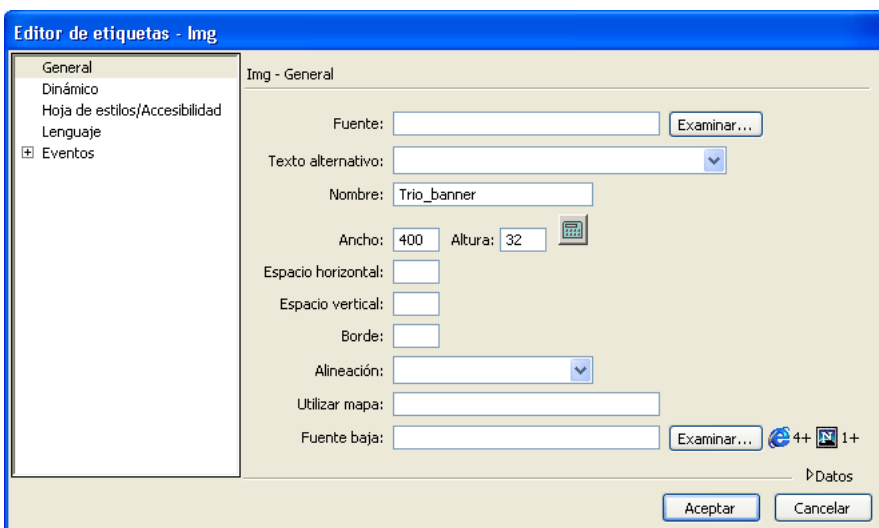
2. Seleccione e inserte una etiqueta.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Para cerrar el Selector de etiquetas, haga clic en el botón Cerrar.

## Edición de etiquetas mediante editores de etiquetas

Los editores de etiquetas permiten ver, especificar y editar los atributos de una etiqueta.



### Para editar una etiqueta mediante un Quick tag editor:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en una etiqueta de la vista Código o en un objeto de la vista Diseño y seleccione Editar etiqueta en el menú emergente.
2. Especifique o edite los atributos de la etiqueta y haga clic en Aceptar.

SUGERENCIA

Para más información sobre la etiqueta en el Quick tag editor, haga clic en Datos de etiqueta.

## Contracción del código

Puede optimizar la vista Código para que muestre poco código o gran cantidad de código, según prefiera, contrayendo o ampliando los fragmentos de código seleccionados. También es posible cortar, pegar o desplazar secciones contraídas de código.

Esta sección contiene los siguientes temas:

- [“Acerca de la contracción del código” en la página 640](#)
- [“Contracción y ampliación de fragmentos de código” en la página 641](#)
- [“Pegado y desplazamiento de fragmentos de código contraídos” en la página 643](#)

## Acerca de la contracción del código

Dreamweaver le permite contraer y ampliar fragmentos de código con el fin de ver diferentes secciones del documento sin necesidad de utilizar la barra de desplazamiento. Por ejemplo, si desea ver todas las reglas CSS de la etiqueta `head` que afectan a una etiqueta `div` más adelante en la página, puede contraerlo todo entre la etiqueta `head` y la etiqueta `div` para que pueda ver ambas secciones de código a la vez. Aunque se pueden seleccionar fragmentos de código desde la vista Diseño y la vista Código, sólo es posible contraer código en la vista Código.

Al seleccionar código, Dreamweaver añade un conjunto de botones de contracción junto a la selección (con un símbolo de signo menos en Windows y triángulos verticales en Macintosh). Para contraer la selección haga clic en uno de los botones. Una vez contraído el código, los botones de contracción pasan a ser de ampliación (un botón de signo más en Windows y un triángulo horizontal en Macintosh). Para ampliar la selección contraída haga clic en el botón de ampliación. Para información acerca de otras formas de trabajar con código contraído, consulte [“Contracción y ampliación de fragmentos de código” en la página 641](#).

En ocasiones, es posible que Dreamweaver no contraiga exactamente el fragmento de código que ha seleccionado. Dreamweaver utiliza la “contracción inteligente” para contraer la selección más habitual y que resulte más agradable a la vista. Por ejemplo, si selecciona una etiqueta sangrada y también selecciona los espacios sangrados situados delante de la etiqueta, Dreamweaver no contraerá los espacios sangrados, ya que la mayoría de los usuarios esperan que se conserve la sangría. Si desea desactivar la contracción inteligente y hacer que Dreamweaver contraiga exactamente lo que ha seleccionado, puede hacerlo manteniendo presionada la tecla Control antes de contraer el código.

Asimismo, Dreamweaver sitúa un icono de advertencia en los fragmentos de código contraídos si un fragmento contiene errores o código no admitido por determinados navegadores.

NOTA

Los archivos creados a partir de plantillas de Dreamweaver muestran todo el código totalmente ampliado aunque el archivo de plantilla (.dwt) contenga fragmentos de código contraídos.

### Temas relacionados

- [“Pegado y desplazamiento de fragmentos de código contraídos” en la página 643](#)
- [“Limpieza del código” en la página 653](#)
- [“Inserción rápida de código con la barra de herramientas Codificación” en la página 635](#)

## Contracción y ampliación de fragmentos de código

### Para contraer código:

1. Seleccione un fragmento de código.
2. Seleccione Edición > Contraer código > Contraer selección, o bien haga clic en alguno de los botones situados junto a la selección.

### Para contraer el código situado fuera de una selección:

1. En la vista Código, seleccione código.
2. Seleccione Edición > Contraer código > Contraer selección externa.

SUGERENCIA

También puede contraer el código situado fuera de una selección manteniendo la tecla Alt presionada y haciendo clic (Windows) o manteniendo la tecla Opción presionada y haciendo clic (Macintosh) en uno de los botones de contracción o en el botón Contraer selección de la barra de herramientas de codificación.

### Para contraer una etiqueta y todo el contenido que encierra:

1. En la vista Código, sitúe el punto de inserción dentro de una etiqueta inicial o final (por ejemplo, dentro de la etiqueta `<table>` o `</table>`).
2. Seleccione Edición > Contraer código > Contraer etiqueta completa.

SUGERENCIA

También puede contraer una etiqueta completa haciendo clic con el botón derecho del ratón en la etiqueta en el selector de etiquetas y seleccionando Contraer etiqueta completa.

### Para contraer el código situado fuera de una etiqueta completa:

1. Siga uno de estos procedimientos:
  - En la vista Código, sitúe el punto de inserción dentro de una etiqueta inicial o final (por ejemplo, dentro de la etiqueta `<table>` o `</table>`).
  - En la vista Código, seleccione parte de una etiqueta inicial o final.
2. Seleccione Edición > Contraer código > Contraer etiqueta completa externa.

SUGERENCIA

También puede contraer el código situado fuera de una etiqueta completa haciendo clic con el botón derecho del ratón en la etiqueta en el selector de etiquetas y seleccionando Contraer etiqueta completa externa o situando el punto de inserción dentro de una etiqueta inicial o final, manteniendo presionada la tecla Alt y haciendo clic en el botón Contraer etiqueta completa de la barra de herramientas Codificación.

### Para seleccionar un fragmento de código contraído:

- En la vista Código, haga clic en el fragmento de código contraído.

NOTA

Cuando realice una selección en la vista Diseño que forme parte de un fragmento de código contraído, Dreamweaver ampliará automáticamente el fragmento en la vista Código. Cuando realice una selección en la vista Diseño que constituya un fragmento de código completo, el fragmento permanecerá contraído en la vista Código.

### Para ampliar un fragmento de código:

- Siga uno de estos procedimientos:
  - En la vista Código, haga doble clic en el fragmento de código.
  - Seleccione Edición > Contraer código > Expandir selección.

### Para ver el código de un fragmento de código contraído sin ampliarlo:

- Pase el punto del ratón por encima del fragmento de código contraído.

## Para ampliar todos los fragmentos de código contraídos:

- Seleccione Edición > Contraer código > Expandir todo.

También puede utilizar los siguientes métodos abreviados de teclado para ejecutar cualquiera de los comandos anteriores:

| Comando                            | Windows         | Macintosh       |
|------------------------------------|-----------------|-----------------|
| Contraer selección                 | Control+Mayús+C | Comando+Mayús+C |
| Contraer selección externa         | Control+Alt+C   | Comando+Alt+C   |
| Expandir selección                 | Control+Mayús+E | Comando+Mayús+E |
| Contraer etiqueta completa         | Control+Mayús+J | Comando+Mayús+J |
| Contraer etiqueta completa externa | Control+Alt+J   | Comando+Alt+J   |
| Expandir todo                      | Control+Alt+E   | Comando+Alt+E   |

## Temas relacionados

- [“Acerca de la contracción del código” en la página 640](#)
- [“Limpieza del código” en la página 653](#)
- [“Inserción rápida de código con la barra de herramientas Codificación” en la página 635](#)

## Pegado y desplazamiento de fragmentos de código contraídos

### Para copiar y pegar un fragmento de código contraído:

1. Seleccione el fragmento de código contraído.
2. Seleccione Edición > Copiar.
3. Sitúe el punto de inserción en el lugar en que desea pegar el código.
4. Seleccione Edición > Pegar.

NOTA

Es posible pegar en otras aplicaciones, pero el estado contraído del fragmento de código no se conserva.

### Para arrastrar un fragmento de código contraído:

1. Seleccione el fragmento de código contraído.
2. Arrastre la selección hasta la nueva ubicación.

SUGERENCIA

Para arrastrar una copia de la selección, utilice Control-arrastrar (Windows) o Alt-arrastrar (Macintosh).

NOTA

No es posible arrastrar a otros documentos.

### Temas relacionados

- [“Acerca de la contracción del código” en la página 640](#)
- [“Contracción y ampliación de fragmentos de código” en la página 641](#)
- [“Limpieza del código” en la página 653](#)
- [“Inserción rápida de código con la barra de herramientas Codificación” en la página 635](#)

## Aplicación de sangría a los bloques de código

A medida que escribe y edita código en la vista Código o en el inspector de código, puede cambiar el nivel de sangría de un bloque o línea de código seleccionados, desplazándolo una tabulación hacia la derecha o hacia la izquierda.

### Para aplicar una sangría al bloque de código seleccionado, siga uno de estos procedimientos:

- Presione la tecla Tab.
- Seleccione Edición > Sangrar código.

### Para anular la sangría del bloque de código seleccionado, siga uno de estos procedimientos:

- Presione Mayús+Tab.
- Seleccione Edición > Anular sangría de código.

### Temas relacionados

- [“Cambios rápidos en una selección de código” en la página 649](#)



## Cómo copiar y pegar código

Puede copiar y pegar código desde otra aplicación o desde la vista Código.

### Para copiar y pegar código como texto:

1. Copie el código desde Dreamweaver o desde otra aplicación.
2. Sitúe el punto de inserción en la vista Código y elija Edición > Pegar.

### Temas relacionados

- [“Pegado y desplazamiento de fragmentos de código contraídos” en la página 643](#)

## Inserción de comentarios HTML

Un comentario es un texto descriptivo que se inserta en el código HTML para explicar el código o facilitar otra información. El texto del comentario aparece sólo en la vista Código y no se muestra en los navegadores.

### Para insertar un comentario en el punto de inserción:

- Seleccione Insertar > Comentario.  
En la vista Código, Dreamweaver inserta una etiqueta de comentario y sitúa el punto de inserción en medio de la etiqueta. Escriba el comentario.  
En la vista Diseño, Dreamweaver muestra el cuadro de diálogo Comentario. Introduzca el comentario y haga clic en Aceptar.

### Para ver los marcadores de comentario en la vista Diseño:

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.  
No olvide seleccionar la opción Comentarios en las preferencias de los elementos invisibles ya que, de lo contrario, no aparecerá el marcador de comentario.

### Para editar un comentario existente, siga uno de estos procedimientos:

- En la vista Diseño, seleccione el marcador de comentario y edite el texto del comentario en el inspector de propiedades.
- En la vista Código, busque el comentario y edite el texto correspondiente.

## Desplazamiento a una función de JavaScript o VBScript

Tanto en la vista Código como en el inspector de código, es posible ver una lista de todas las funciones de JavaScript o VBScript del código y desplazarse a cualquiera de ellas.

### Para desplazarse hasta una función de JavaScript o VBScript del código:

1. Abra el documento en vista Código (Ver > Código) o en el inspector de código (Ventana > Inspector de código).
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Si utiliza la vista Código, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cualquier punto de la vista Código y, seguidamente, seleccione el submenú Funciones en el menú contextual.

NOTA

El submenú Funciones no aparece en la vista Diseño.

Si el código contiene funciones JavaScript o VBScript, aparecerán en el submenú.

SUGERENCIA

Para ver las funciones clasificadas por orden alfabético, haga clic con el botón derecho del ratón mientras pulsa la tecla Control (Windows) o mantenga presionadas las teclas Opción y Control y haga clic (Macintosh) en la vista Código y, a continuación, seleccione el submenú Funciones.

- Si utiliza el inspector de código, haga clic en el botón Navegación por el código de la barra de herramientas.  
Este botón está representado por un par de llaves ({}).
3. En el submenú, seleccione el nombre de la función al que desea desplazarse.

# Búsqueda y reemplazo de etiquetas y atributos

Puede utilizar Dreamweaver para buscar y reemplazar etiquetas y atributos en el código.

Temas relacionados

- [“Expresiones regulares” en la página 628](#)
- [“Cómo buscar y reemplazar texto” en la página 457](#)
- [“Comparación de archivos para detectar diferencias” en la página 125](#)

## Búsqueda de etiquetas, atributos o texto contenidos en etiquetas específicas

Puede buscar etiquetas, atributos y valores de atributo específicos. Por ejemplo, puede buscar todas las etiquetas `img` que no tengan ningún atributo `alt`.

También puede buscar cadenas de texto específicas que estén dentro o fuera de una serie de etiquetas contenedoras. Por ejemplo, puede buscar la palabra `sin título` entre etiquetas `title` para localizar todas las páginas sin título del sitio.

### Para buscar etiquetas, atributos o texto en el código:

1. Abra el documento en el que se debe realizar la búsqueda o seleccione los documentos o una carpeta del panel Archivos.
2. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.  
Se abre el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar.
3. Especifique los archivos en los que se debe buscar y, a continuación, indique el tipo de búsqueda que desea realizar, así como el texto o las etiquetas que desea buscar.  
Opcionalmente, especifique el texto de sustitución. A continuación, haga clic en uno de los botones de búsqueda o uno de los botones de sustitución.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda.
4. Una vez que haya terminado, haga clic en el botón Cerrar para salir de este cuadro de diálogo.

### Para volver a buscar sin visualizar el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar:

- Presione F3 (Windows) o Comando+G (Macintosh).

Temas relacionados

- [“Expresiones regulares” en la página 628](#)

# Almacenamiento de modelos de búsqueda

Puede guardar un modelo de búsqueda y utilizarlo más adelante.

## Para guardar un modelo de búsqueda:

1. En el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar (Edición > Buscar y reemplazar), establezca los parámetros de la búsqueda.

Si realiza una búsqueda avanzada de texto o de etiquetas, véase [“Búsqueda de etiquetas, atributos o texto contenidos en etiquetas específicas” en la página 647](#) para información sobre la configuración de parámetros adicionales de búsqueda.

2. Haga clic en el botón Guardar consulta (icono de disco).
3. En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, vaya hasta la carpeta en la que desea guardar las consultas. A continuación, escriba un nombre de archivo por el que se identificará la consulta y haga clic en Guardar.

Por ejemplo, si el modelo de búsqueda implica buscar etiquetas `img` sin el atributo `alt`, puede asignar el nombre `img_no_alt.dwr` a la consulta.

NOTA

Las consultas guardadas tienen la extensión de nombre de archivo `.dwr`. Algunas consultas guardadas de versiones anteriores de Dreamweaver pueden tener la extensión `.dwq`.

## Para recuperar un modelo de búsqueda:

1. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
2. Haga clic en el botón Cargar consulta (identificado con un icono de carpeta).
3. Vaya a la carpeta donde se guardan las consultas. Seleccione un archivo de consulta y haga clic en Abrir.
4. Haga clic en Buscar siguiente, Buscar todos, Reemplazar o Reemplazar todos para iniciar la búsqueda.

## Temas relacionados

- [“Búsqueda de etiquetas, atributos o texto contenidos en etiquetas específicas” en la página 647](#)
- [“Expresiones regulares” en la página 628](#)

# Cambios rápidos en una selección de código

Puede seleccionar código y realizar cambios rápidos mediante un menú contextual.

## Para realizar cambios rápidos en el código seleccionado:

1. En la vista Código, seleccione el código y haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh). En el menú contextual, seleccione el submenú Selección.
2. Seleccione una de las siguientes opciones del submenú.

**Comentar líneas** añade etiquetas de comentario al principio y final de las líneas seleccionadas. Si una línea se ha seleccionado sólo parcialmente, se comenta toda la línea. Puede utilizar esta herramienta para comentar código que puede ser incorrecto al depurar una página.

**Anular comentario de líneas** elimina las marcas de comentario del principio y final de las líneas que se encuentren dentro de la selección comentada. Sólo funciona en líneas completas, no en comentarios dentro de las líneas.

**Convertir tabulaciones en espacios** convierte cada etiqueta de la selección en un número de espacios igual al valor de Tamaño de tabulación definido en las preferencias de formato de código. Para más información, consulte [“Configuración de preferencias de formato de código” en la página 605](#).

**Convertir espacios en tabulaciones** convierte las series de espacios de la selección en tabulaciones. Cada serie de espacios que tiene un número de espacios igual al tamaño de etiqueta se convierte en una tabulación.

**Sangría** aplica sangría a la selección, desplazándola a la derecha. Para más información sobre las sangrías, consulte [“Aplicación de sangría a los bloques de código” en la página 644](#).

**Anular sangría** desplaza la selección a la izquierda.

**Quitar todas las etiquetas** elimina todas las etiquetas de la selección.

**Convertir líneas en tabla** especifica la selección en una etiqueta `table` sin atributos.

**Añadir saltos de línea** añade una etiqueta `br` al final de cada línea de la selección.

**Convertir en mayúsculas** convierte todas las letras de la selección (incluidos los nombres de atributos y etiquetas y los valores) en mayúsculas.

**Convertir en minúsculas** convierte todas las letras de la selección (incluidos los nombres de atributos y etiquetas y los valores) en minúsculas.

**Convertir etiquetas en mayúsculas** convierte todos los nombres de atributos y etiquetas y los valores de atributo de la selección en mayúsculas.

**Convertir etiquetas en minúsculas** convierte todos los nombres de atributos y etiquetas y los valores de atributo de la selección en minúsculas.

## Utilización del material de consulta para lenguajes

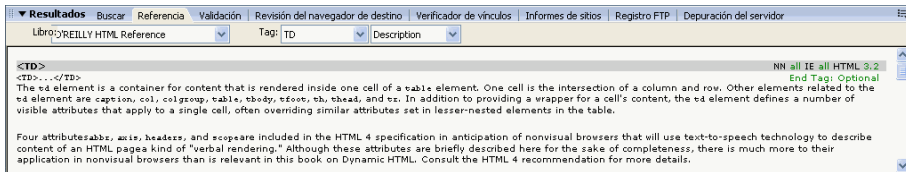
El panel Referencia proporciona una herramienta de referencia rápida para lenguajes de marcado, de programación y estilos CSS. Incluye información acerca de etiquetas específicas, objetos y estilos con los que se trabaja en la vista Código (o en el inspector de código). El panel Referencia también contiene código de muestra que puede pegar en sus documentos.

### Para abrir el panel Referencia:

1. Siga uno de estos procedimientos en la vista Código:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en una etiqueta, un atributo o una palabra clave y seleccione Referencia en el menú contextual.
- Sitúe el punto de inserción en una etiqueta, un atributo o una palabra clave y presione Mayús+F1.

Se abrirá el panel Referencia, mostrando información sobre la etiqueta, el objeto o estilo que ha seleccionado.



2. Para ajustar el tamaño del texto en el panel Referencia, seleccione Fuente grande, Fuente mediana o Fuente pequeña en el menú de opciones (una flecha pequeña situada en la parte superior derecha del panel).

### Para pegar código de muestra en el documento:

1. Haga clic en cualquier lugar del código de muestra del contenido de referencia.

Dreamweaver resalta todo el código de muestra.

2. Seleccione Edición > Copiar y, a continuación, pegue el código de muestra en su documento en la vista Código.

### **Para acceder al contenido de referencia:**

1. Para mostrar etiquetas, objetos o estilos de otro libro, seleccione el libro que desee en el menú emergente Libro.
2. Para ver la información relativa a un elemento concreto, selecciónelo en el menú emergente Etiqueta, Objeto, Estilo o CFML (en función del libro que haya seleccionado).
3. Para ver información sobre un atributo del elemento seleccionado, seleccione el atributo del menú emergente que aparece junto al menú emergente Etiqueta, Objeto o Estilo o CFML. Este menú contiene la lista de atributos del elemento seleccionado. La selección predeterminada es Descripción, que muestra una descripción del elemento seleccionado.

## **Impresión del código**

Puede imprimir el código para editarlo fuera de línea, archivarlo o distribuirlo.

### **Para imprimir código:**

1. Abra una página en la vista de Código.
2. Seleccione Archivo > Imprimir código.
3. Especifique las opciones de impresión y haga clic en Aceptar (Windows) o en Imprimir (Macintosh).





# Optimización y depuración del código

Puede utilizar Macromedia Dreamweaver 8 para optimizar y depurar el código. Por ejemplo, puede validar etiquetas, hacer un documento compatible con XHTML o depurar código de Macromedia ColdFusion.

Este capítulo trata los siguientes temas:

|   |     |
|---|-----|
| Limpieza del código . . . . .   | 653 |
| Verificación de que las etiquetas y llaves están equilibradas . . . . . | 654 |
| Comprobación de la compatibilidad con los navegadores . . . . .         | 655 |
| Validación de etiquetas . . . . .                                       | 659 |
| Creación de páginas compatibles con XHTML . . . . .                     | 660 |
| Utilización del depurador de ColdFusion (sólo Windows) . . . . .        | 661 |

## Limpieza del código

Dreamweaver puede eliminar automáticamente etiquetas vacías, combinar etiquetas `font` anidadas y en general mejorar códigos HTML o XHTML desordenados o ilegibles.

Para información sobre cómo limpiar HTML generado a partir de un documento de Microsoft Word, véase [“Cómo abrir documentos existentes” en la página 107](#).

### Para limpiar el código:

1. Abra un documento:
  - Si el documento está en HTML, seleccione Comandos > Limpiar HTML.
  - Si el documento está en XHTML, elija Comandos > Limpiar XHTML.

En un documento XHTML, el comando Limpiar XHTML soluciona errores de sintaxis, establece que los atributos de etiqueta aparezcan en minúsculas y añade o informa de los atributos obligatorios de una etiqueta que faltan, además de realizar operaciones de limpieza de HTML.

2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione una de las opciones.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.  
Según el tamaño del documento y el número de opciones seleccionadas, la operación de limpieza puede tardar varios segundos en realizarse.

#### Temas relacionados

- [“Configuración de preferencias de formato de código” en la página 605](#)
- [“Configuración de las preferencias de colores de código” en la página 607](#)

## Verificación de que las etiquetas y llaves están equilibradas

Puede realizar una comprobación para asegurarse de que las etiquetas, paréntesis (( )), llaves ({ }) y corchetes ([ ]) de la página estén equilibrados. Equilibrados significa que todos los paréntesis, etiquetas, llaves y corchetes de apertura tienen uno de cierre, y viceversa.

#### **Para comprobar si las etiquetas están equilibradas:**

1. Abra el documento en la vista Código.
2. Sitúe el punto de inserción en el código anidado que desea comprobar.
3. Seleccione Edición > Seleccionar etiqueta padre.  
Se resaltarán las etiquetas de apertura y cierre (y su contenido) en el código. Si elige Edición > Seleccionar etiqueta padre y las etiquetas están equilibradas, Dreamweaver resaltará las etiquetas `html` y `/html` más externas.

#### **Para comprobar si los paréntesis, llaves y corchetes están equilibrados:**

1. Abra el documento en la vista Código.
2. Sitúe el punto de inserción en el código que desea comprobar.
3. Seleccione Edición > Equilibrar llaves.  
Se resaltará todo el código comprendido dentro de los paréntesis, llaves y corchetes. Si vuelve a elegir Edición > Equilibrar llaves se resaltará todo el código comprendido dentro de los paréntesis, llaves y corchetes de la nueva selección.

# Comprobación de la compatibilidad con los navegadores

Dreamweaver permite crear páginas Web con elementos que admiten todos los navegadores (por ejemplo, imágenes y texto), así como con elementos que sólo admiten los navegadores más recientes (por ejemplo, estilos CSS).

Debe determinar el público potencial de su página, y qué navegadores es probable que utilicen. Si la mayoría de sus usuarios usan Netscape 4 (como sucede en la mayoría de entornos intranet académicos, por ejemplo), debe evitar utilizar etiquetas que este navegador no acepta.

La función Comprobar navegadores de destino prueba el código de los documentos para ver si hay etiquetas, atributos, propiedades CSS o valores CSS que el navegador de destino no acepta. La comprobación no altera el documento.

El navegador de destino ofrece información sobre tres niveles de problemas potenciales: errores, advertencias y mensajes informativos. En las descripciones siguientes se explican las diferencias entre estos niveles:

- Un error indica código que puede causar un problema visible grave en un navegador concreto, como hacer desaparecer partes de una página. (En algunos casos, también se marca como error el código con un efecto desconocido.)
- Una advertencia señala una parte de código que no se visualizará correctamente en un navegador concreto, pero eso no causará ningún problema de visualización grave.
- Un mensaje informativo señala código que no es compatible con un navegador determinado, pero que no tiene ningún efecto visible; por ejemplo, el atributo `galleryimg` de la etiqueta `img` no es compatible con algunos navegadores, pero algunos navegadores pasan por alto ese atributo, así que no tiene ningún efecto visible.

De forma predeterminada, Dreamweaver realiza automáticamente una comprobación del navegador de destino siempre que abre un documento. También puede comprobar manualmente un documento, un directorio o todo el sitio con el navegador de destino.

NOTA

La revisión del navegador de destino no se actualiza continuamente. Después de realizar cambios en el código, ejecute manualmente la revisión del navegador de destino para confirmar que ha eliminado código que no funciona con los navegadores de destino.

La revisión del navegador de destino no verifica los scripts del sitio. Además, la revisión del navegador de destino no es un validador de sintaxis; sólo detecta formatos no aceptados por los navegadores de destino.

NOTA

La función Comprobar navegadores de destino utiliza archivos de texto denominados perfiles de navegador para determinar qué etiquetas son compatibles con los navegadores. Para información sobre cómo modificar los perfiles existentes o crear perfiles nuevos, véase “Personalización de Dreamweaver” en [www.macromedia.com/go/dreamweaver\\_support\\_es/](http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_support_es/).

### Para seleccionar navegadores para que Dreamweaver los compruebe:

1. Seleccione Configuración en el menú Comprobar navegadores de destino en la barra de herramientas Documento.



Aparecerá el cuadro de diálogo Comprobar navegadores de destino.

2. Seleccione la casilla de verificación de los navegadores que desee comprobar.
3. Para cada navegador, seleccione una versión mínima para comprobar el correspondiente menú emergente.

Por ejemplo, si desea verificar que todo el formato del documento es compatible con Microsoft Internet Explorer 3.0 y posteriores y Netscape Navigator 4.0 y posteriores, seleccione las casillas de verificación que aparecen junto a los nombres de los navegadores, y seleccione 3.0 del menú emergente Microsoft Internet Explorer y 4.0 del menú emergente Netscape Navigator.

### Para ver los resultados de una comprobación automática de navegador, siga uno de estos procedimientos:

- Abra un archivo y examínelo en vista de código (Ver > Código o Ver > Código y diseño).
- Después de realizar un cambio en la vista de código, haga clic en el botón Actualizar del inspector de propiedades o presione F5.

Aparecerá una línea roja ondulada debajo del nombre de cada elemento que se considere un error en uno de los navegadores destino. (Las advertencias y los mensajes informativos no se marcan en la vista Código; para ver las advertencias y los mensajes informativos, visualice el informe para todo el documento.) Si Dreamweaver no encuentra formatos incompatibles, entonces no se subraya nada, y cambia el icono de menú Revisión del navegador de destino de la barra de herramientas Documento para indicar que no hay errores.

SUGERENCIA

Para utilizar fácilmente comandos relacionados con la revisión de navegadores de destino, seleccione un comando del menú contextual haciendo clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haciendo clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) sobre cualquier elemento subrayado en rojo.

### **Para comprobar qué navegadores no admiten un elemento concreto subrayado en rojo:**

- Sitúe el puntero señalando el texto subrayado en rojo.

Aparecerá una descripción de herramienta que le indicará qué navegadores no admiten este elemento.

### **Para ver el informe de Comprobar navegador de destino para todo el documento:**

- En el menú Comprobar navegador de destino de la barra de herramientas Documento, seleccione Mostrar todos los errores.

Aparecerá el grupo de paneles Resultado, con el panel Revisión del navegador de destino seleccionado. Los errores se marcan con un icono de signo de exclamación rojo, las advertencias se marcan con un icono de signo de exclamación amarillo y los mensajes informativos, con un icono de globo de palabras.

### **Para ver un mensaje de error largo en el panel Revisión del navegador de destino:**

1. Abra el panel Revisión del navegador de destino.
2. Seleccione un mensaje de error que sea demasiado largo para leerlo en el panel.



3. Haga clic en el botón Más info.

Aparecerá un cuadro de diálogo de descripción que mostrará el texto completo del mensaje de error seleccionado.

### **Para desactivar la comprobación automática de navegador de destino:**

- Desactive Comprobación automática al abrir en el menú Comprobar navegadores de destino de la barra de herramientas Documento.

### **Para saltar al error siguiente o anterior del código:**

- Seleccione Error siguiente o Error anterior del menú Revisión del navegador de destino de la barra de herramientas Documento.

### **Para saltar a un error específico del panel Revisión del navegador de destino:**

- Haga doble clic sobre el mensaje de error.

El formato incompatible queda seleccionado en la vista de código.

**Para ejecutar manualmente una revisión del navegador de destino en el archivo actual:**

- Seleccione Archivo > Comprobar página > Comprobar navegadores de destino.

El informe aparecerá en el panel Revisión del navegador de destino (en el grupo de paneles Resultados).

**Para ejecutar manualmente una revisión del navegador de destino en un sitio o un conjunto de archivos seleccionados:**

1. En la vista local del panel Archivos, seleccione un conjunto de archivos o seleccione la carpeta que contiene todo el sitio.
2. Seleccione Archivo > Comprobar página > Comprobar navegadores de destino.  
El informe aparecerá en el panel Revisión del navegador de destino (en el grupo de paneles Resultados).
3. Para cancelar un informe en ejecución, haga clic en el botón Detener del panel Revisión del navegador de destino.

**Para alternar entre la vista del informe del documento actual y la vista del informe del sitio entero:**

- En el panel Revisión del navegador de destino, seleccione Documento actual o Informe del sitio del menú emergente.

**Para guardar un informe de comprobación de navegadores de destino:**

- Haga clic en el botón Guardar informe del panel Revisión del navegador de destino.

NOTA

El informe de comprobación de navegadores de destino no se guarda automáticamente. Si desea tener una copia como referencia en el futuro, guárdelo.

**Para ver un informe de comprobación de navegadores de destino en un navegador:**

- Haga clic en el botón Examinar informe del panel Revisión del navegador de destino.

**Para reparar un error:**

- Elimine el código incompatible o cámbielo por otro código que sea compatible con sus navegadores de destino.

### Para especificar que Dreamweaver pase por alto un tipo concreto de error:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el código subrayado en rojo y seleccione Ignore error del menú contextual.

Ese tipo de error pasa a ser una advertencia y Dreamweaver para de subrayar ese tipo de error en todos los documentos.

## Validación de etiquetas

Puede utilizar Dreamweaver para descubrir si su código contiene errores de etiquetas o de sintaxis. Dreamweaver puede validar documentos en varios lenguajes, entre ellos HTML, XHTML, ColdFusion Markup Language (CFML), JavaServer Pages (JSP), Wireless Markup Language (WML) y XML.

NOTA

Para validar la accesibilidad del documento consulte [“Comprobación del sitio” en la página 173](#).

Puede validar el documento actual o una etiqueta seleccionada.

### Para validar sus etiquetas:

1. Siga uno de estos procedimientos:
  - Para un archivo XML (o XHTML), seleccione Archivo > Comprobar página > Validar como XML.
  - O seleccione Archivo > Comprobar página > Validar formato.
2. Haga doble clic sobre un mensaje de error para seleccionar el error en el documento.
3. Para guardar el informe como un archivo XML, haga clic en el botón Guardar informe.
4. Para ver el informe en su navegador principal (así podrá imprimir el informe), haga clic en el botón Examinar informe.

Puede establecer las preferencias del validador, por ejemplo especificar el lenguaje basado en etiquetas que debe utilizarse para la validación, los problemas específicos que deben comprobarse y los tipos de errores de los que debe informarse. Para más información, consulte [“Configuración de las preferencias del validador” en la página 609](#).

### Temas relacionados

- [“Comprobación de la compatibilidad con los navegadores” en la página 655](#)

# Creación de páginas compatibles con XHTML

Cuando crea una página nueva, puede hacer que sea compatible con XHTML. También puede hacer que un documento HTML existente sea compatible con XHTML.

## Para crear un nuevo documento compatible con XHTML:

1. Seleccione Archivo > Nuevo.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevo documento.

2. Seleccione la categoría y el tipo de página que va a crear.
3. Seleccione una de las definiciones de tipo de documento XHTML (DTD) en el menú emergente Tipo de documento (DTD).

Por ejemplo, puede hacer que un documento HTML sea compatible con XHTML seleccionando XHTML 1.0 de transición o XHTML 1.0 estricto del menú emergente.

NOTA

No todas las clases de documentos pueden hacerse compatibles con XHTML.

4. Haga clic en Aceptar.

## Para crear documentos compatibles con XHTML de forma predeterminada:

1. Seleccione Edición > Preferencias o Dreamweaver > Preferencias (Mac OS X) y seleccione la categoría Nuevo documento.
2. En la categoría Nuevo documento, seleccione un documento predeterminado y una de las definiciones de tipo de documento XHTML (DTD) en el menú emergente Tipo de documento predeterminado (DTD).

Por ejemplo, puede hacer que un documento HTML sea compatible con XHTML seleccionando XHTML 1.0 de transición o XHTML 1.0 estricto del menú emergente.

3. Haga clic en Aceptar.



## Para crear un documento un documento compatible con XHTML a partir de un documento HTML:

- Abra un documento y siga uno de estos procedimientos:
  - En el caso de documentos sin marcos, seleccione Archivo > Convertir y, a continuación, seleccione una de las definiciones de tipo de documento XHTML. Por ejemplo, puede hacer que un documento HTML sea compatible con XHTML seleccionando XHTML 1.0 de transición o XHTML 1.0 estricto del menú emergente.
  - En el caso de documentos con marcos, seleccione un marco y, después, seleccione Archivo > Convertir. A continuación, seleccione una de las definiciones de tipo de documento XHTML. Para convertir todo el documento, repite este paso con todos los marcos y con el documento de conjunto de marcos.

NOTA

No se puede convertir una instancia (copia) de una plantilla, ya que debe estar en el mismo lenguaje que la plantilla en que se basa. Por ejemplo, un documento basado en una plantilla XHTML siempre estará en XHTML, y un documento basado en una plantilla HTML no compatible con XHTML siempre será HTML y no se podrá convertir a XHTML o cualquier otro lenguaje.

### Temas relacionados

- [“Código XHTML generado por Dreamweaver” en la página 624](#)

## Utilización del depurador de ColdFusion (sólo Windows)

Si es desarrollador de ColdFusion y utiliza Macromedia ColdFusion como servidor de prueba de Dreamweaver, podrá ver esta información y reparar la página sin salir de Dreamweaver.

NOTA

Esta función no puede utilizarse en un Macintosh. Los desarrolladores de Macintosh pueden utilizar Vista previa en el navegador (F12) para abrir una página de ColdFusion en otro navegador. Si la página contiene errores, aparecerá información acerca de las posibles causas de los errores en la parte inferior de la página.

Si ejecuta ColdFusion MX 6.1 o anterior, asegúrese de que la configuración de depuración está activada en ColdFusion Administrator antes de comenzar a depurar. Para más información, consulte la documentación de ColdFusion en *Utilización de Dreamweaver* (Ayuda > Utilización de ColdFusion). Si ejecuta ColdFusion MX 7 o superior, Dreamweaver activará la configuración automáticamente.

Asegúrese también de que el servidor de prueba de Dreamweaver ejecuta ColdFusion. Para más información sobre el servidor de prueba de Dreamweaver, consulte [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690.](#)

**SUGERENCIA**

Para garantizar que la información de depuración se actualiza al mostrar una página en el navegador interno, asegúrese de que Internet Explorer comprueba si hay nuevas versiones del archivo cada vez que éste se solicita. En Internet Explorer, seleccione Herramientas > Opciones de Internet, seleccione la ficha General y haga clic en el botón Configuración del área Archivos temporales de Internet. En el cuadro de diálogo Configuración, seleccione la opción Cada vez que se visita la página.

**Para depurar una página de ColdFusion:**

1. Abra la página de ColdFusion en Dreamweaver.



2. Haga clic en el icono Depuración del servidor en la barra de herramientas Documento.

Dreamweaver solicita el archivo del servidor de ColdFusion y lo muestra en una ventana de navegador interna de Internet Explorer. Si la página contiene errores, aparecerán las posibles causas en la parte inferior de la misma.

Al mismo tiempo, se abrirá un panel de Depuración del servidor. Dicho panel ofrece una gran cantidad de información útil, por ejemplo todas las páginas procesadas por el servidor para mostrar la página, todas las consultas SQL ejecutadas en la página y todas las variables de servidor con sus valores, si los hubiere. El panel incluye también un resumen de los tiempos de ejecución.

3. Si aparece una categoría Excepciones en el panel Depuración del servidor, haga clic en el icono de signo Más (+) para ampliar la categoría.

La categoría Excepciones aparece si el servidor tiene algún problema con la página. Amplíe la categoría para averiguar más sobre el problema.

4. En la columna Ubicación del panel Depuración del servidor, haga clic en el URL de la página para abrirla en la vista de código y repararla.

Si Dreamweaver puede localizar la página, ésta se abrirá con las líneas en las que se encuentra el problema resaltadas. Si Dreamweaver no puede localizar la página, le pedirá que lo haga usted.

5. Solucione el error, guarde el archivo en el servidor y haga clic en Examinar.

Dreamweaver volverá a mostrar la página en el navegador interno y actualizará el panel Depuración del servidor. Si no hay más problemas en la página, la categoría Excepciones no aparecerá de nuevo en el panel.

6. Para salir del modo de depuración, cambie a la vista Código (Ver > Código) o a la vista Diseño (Ver > Diseño).

# Edición de código en la vista Diseño

Macromedia Dreamweaver 8 permite crear y editar visualmente páginas Web sin tener que preocuparse del código fuente subyacente, pero a veces es necesario editar el código para tener un mayor control o para resolver problemas de la página Web. Dreamweaver permite editar parte del código desde la vista Diseño.

Este capítulo está pensado para quienes prefieren trabajar en la vista Diseño pero también desean poder acceder al código con rapidez.

Este capítulo contiene los siguientes temas:

|   |     |
|---|-----|
| Edición de código con el inspector de propiedades . . . . . | 664 |
| Cambio de atributos con el inspector de etiquetas . . . . . | 664 |
| Edición de código con Quick Tag Editor . . . . .            | 666 |
| Edición de código con el selector de etiquetas . . . . .    | 670 |
| Edición de scripts . . . . .                                | 671 |
| Utilización de server-side includes . . . . .               | 672 |
| Utilización de comportamientos JavaScript . . . . .         | 674 |
| Visualización y edición del contenido de Head . . . . .     | 674 |

# Edición de código con el inspector de propiedades

Puede utilizar el inspector de propiedades para inspeccionar y editar los atributos del texto o de los objetos de la página. Las propiedades mostradas en el inspector de propiedades se suelen corresponder con los atributos de las etiquetas: si se cambia una propiedad en el inspector de propiedades, normalmente esto produce el mismo efecto que si se cambia el atributo correspondiente en la vista Código.

NOTA

El inspector de etiquetas y el inspector de propiedades permiten ver y editar los atributos de las etiquetas. El inspector de etiquetas permite ver y editar cada atributo asociado a una determinada etiqueta. El inspector de propiedades muestra sólo los atributos más habituales, pero proporciona un conjunto más amplio de controles para cambiar dichos valores de atributo; además, permite editar determinados objetos (como columnas de tabla) que no corresponden a etiquetas específicas.

## Para utilizar el inspector de propiedades:

1. Haga clic en el texto o seleccione un objeto de la página.  
El inspector de propiedades del texto o el objeto aparece bajo la ventana de documento. Si el inspector de propiedades no está visible, seleccione Ventana > Propiedades.
2. Modifique los atributos en el inspector de propiedades.

## Temas relacionados

- [“Utilización del inspector de propiedades” en la página 64](#)

# Cambio de atributos con el inspector de etiquetas

Puede utilizar el inspector de etiquetas para editar etiquetas y objetos mediante una hoja de propiedades parecida a las que se pueden encontrar en otros IDE (Entorno de desarrollo integrado, Integrated Development Environment).

NOTA

El inspector de etiquetas y el inspector de propiedades permiten ver y editar los atributos de las etiquetas. El inspector de etiquetas permite ver y editar cada atributo asociado a una determinada etiqueta. El inspector de propiedades muestra sólo los atributos más habituales, pero proporciona un conjunto más amplio de controles para cambiar dichos valores de atributo; además, permite editar determinados objetos (como columnas de tabla) que no corresponden a etiquetas específicas.

## Para editar atributos mediante el inspector de etiquetas:

1. Siga uno de estos procedimientos en la ventana de documento:
  - En la vista Código (o en el inspector de código), haga clic en un nombre de etiqueta o en su contenido.
  - En la vista Diseño, seleccione un objeto o elija una etiqueta en el selector de etiquetas.
2. Abra el Inspector de etiquetas (Ventana > Inspector de etiquetas) y seleccione la ficha Atributos.

Los atributos de la selección y sus valores actuales aparecen en el inspector de etiquetas.

3. Siga uno de estos procedimientos en el inspector de etiquetas:
  - Para ver los atributos organizados por categoría, haga clic en el botón Mostrar vista de categoría.
  - Para ver los atributos en una lista ordenada alfabéticamente, haga clic en el botón Mostrar vista de lista.
  - Para cambiar un valor de atributo, seleccione el valor y edítelo (véase el siguiente procedimiento).
  - Para añadir un valor para un atributo sin un valor, haga clic en la columna atributo-valor a la derecha del atributo y añada un valor (véase el siguiente procedimiento).
  - Para eliminar un valor de atributo, seleccione el valor y presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh).
  - Para cambiar el nombre de un atributo, seleccione el atributo y edítelo.

NOTA

Si cambia el nombre de un atributo estándar y a continuación añade un valor para dicho atributo, el atributo y su nuevo valor pasan a la categoría adecuada.

- Para añadir un atributo nuevo que no aparece enumerado, haga clic en el espacio vacío que se encuentra debajo del último nombre de atributo enumerado y escriba el nombre del nuevo atributo.
4. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) o haga clic en cualquier punto del inspector de etiquetas para actualizar la etiqueta en el documento.

### Para editar o añadir un valor de atributo, siga uno de estos procedimientos:

- Escriba un valor nuevo para el atributo en la columna atributo-valor, a la derecha del nombre de atributo.
- Si el atributo toma valores predefinidos, seleccione un valor en el menú emergente (o el selector de color) a la derecha de la columna atributo-valor.
- Si el atributo toma un valor de URL, haga clic en el botón Examinar o utilice el icono de señalización de archivo para seleccionar un archivo o bien escriba el URL en el cuadro de texto.
- Si el atributo toma un valor de una fuente de contenido dinámico (como una base de datos), haga clic en el botón Datos dinámicos a la derecha de la columna atributo-valor. A continuación, seleccione una fuente.



Para información sobre cómo definir fuentes de contenido dinámico, véase [“Definición de fuentes de contenido dinámico”](#) en la página 781.

### Temas relacionados

- [“Edición de código con el inspector de propiedades”](#) en la página 664
- [“Utilización de comportamientos JavaScript”](#) en la página 559
- [“Utilización de hojas de estilos en cascada para aplicar formato al texto”](#) en la página 444

## Edición de código con Quick Tag Editor

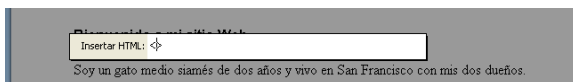
Puede utilizar Quick Tag Editor para inspeccionar y editar etiquetas HTML de forma rápida sin salir de la vista Diseño. Para abrir Quick Tag Editor, presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh). Para más información, consulte *Utilización de Dreamweaver*.

## Inserción de una etiqueta HTML con Quick Tag Editor

Puede utilizar Quick Tag Editor para insertar una etiqueta HTML en el documento.

### Para insertar una etiqueta HTML con Quick Tag Editor:

1. En la vista Diseño, haga clic en la página para colocar el punto de inserción donde desee insertar código.
2. Presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).  
Quick Tag Editor se abre en modo Insertar HTML.



3. Introduzca la etiqueta HTML y, a continuación, presione Intro.  
La etiqueta se inserta en el código junto con la correspondiente etiqueta de cierre, si procede.
4. Presione Escape para salir sin realizar ningún cambio.

#### Temas relacionados

- [“Aplicación de HTML a una selección con Quick Tag Editor” en la página 668](#)
- [“Utilización del menú de sugerencias en Quick Tag Editor” en la página 668](#)

## Edición de una etiqueta HTML con Quick Tag Editor

Puede utilizar Quick Tag Editor para editar una etiqueta HTML en el documento.

### Para editar una etiqueta HTML con Quick Tag Editor:

1. Seleccione un objeto en la vista Diseño.  
También puede seleccionar la etiqueta que desea editar en el selector de etiquetas situado en la parte inferior de la ventana de documento. Para más información, consulte [“Edición de código con el selector de etiquetas” en la página 670](#).
2. Presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).  
Quick Tag Editor se abre en modo Editar etiqueta.
3. Introduzca nuevos atributos, edite atributos existentes o edite el nombre de la etiqueta.
4. Presione Tab para pasar de un atributo al siguiente; presione Mayús+Tab para retroceder.  
De forma predeterminada, los cambios se aplican al documento al presionar Tab o Mayús+Tab. Para desactivar las actualizaciones automáticas, seleccione Edición > Preferencias > Quick Tag Editor o Dreamweaver > Preferencias > Quick Tag Editor (Mac OS X). Se abre el cuadro de diálogo Preferencias de Quick Tag Editor. Desactive la opción Aplicar cambios inmediatamente al editar y haga clic en Aceptar.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
5. Para cerrar Quick Tag Editor y aplicar todos los cambios, presione Intro.
6. Para salir sin hacer ningún otro cambio, presione Escape.

#### Temas relacionados

- [“Inserción de una etiqueta HTML con Quick Tag Editor” en la página 666](#)
- [“Utilización del menú de sugerencias en Quick Tag Editor” en la página 668](#)

# Aplicación de HTML a una selección con Quick Tag Editor

Puede utilizar Quick Tag Editor para encerrar la selección actual entre etiquetas HTML de apertura y cierre.

## Para aplicar HTML a una selección con Quick Tag Editor:

1. Seleccione texto sin formato o un objeto en la vista Diseño.

NOTA

Si ha seleccionado texto o un objeto que incluya una etiqueta HTML de apertura o cierre, Quick Tag Editor se abrirá en modo Editar etiqueta en lugar del modo Ajustar etiqueta.

2. Presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh), o bien haga clic en el botón Quick Tag Editor del inspector de propiedades.  
Quick Tag Editor se abre en modo Ajustar etiqueta.
3. Especifique una etiqueta de apertura, como **strong**, y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

La etiqueta se insertará al principio de la selección actual y se insertará la correspondiente etiqueta de cierre al final.

4. Para salir sin realizar ningún cambio, en lugar de presionar Intro, presione Escape.

## Utilización del menú de sugerencias en Quick Tag Editor

Mientras se encuentra en Quick Tag Editor, puede acceder a un menú de sugerencias sobre atributos que muestra todos los atributos válidos de la etiqueta que está editando o insertando.

También puede desactivar el menú de sugerencias o ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de que aparezca el menú en Quick Tag Editor.

Para ver un menú de sugerencias que enumere los atributos válidos para una etiqueta, no olvide hacer una breve pausa al editar un nombre de atributo en Quick Tag Editor. Aparecerá un menú de sugerencias con todos los atributos válidos para la etiqueta que está editando.

De modo parecido, para ver un menú de sugerencias con los nombres de etiqueta válidos, haga una breve pausa al especificar o editar un nombre de etiqueta en Quick Tag Editor.

NOTA

Las preferencias de sugerencias de código de Quick Tag Editor están regidas por las preferencias de sugerencias de código habituales. Para más información, consulte [“Configuración de las preferencias de sugerencias para el código” en la página 606](#).



### **Para utilizar un menú de sugerencias:**

1. Siga uno de estos procedimientos:
  - Empiece a escribir un nombre de etiqueta o atributo. La selección del menú Sugerencias para el código salta al primer elemento que empieza por las letras que ha escrito.
  - Utilice las teclas de flecha hacia arriba y flecha hacia abajo para seleccionar un elemento.
  - Utilice la barra de desplazamiento para buscar un elemento.
2. Presione Intro para insertar el elemento seleccionado o haga doble clic en un elemento para insertarlo.
3. Para prescindir del menú de sugerencias sin insertar ningún elemento, presione Escape o bien continúe escribiendo.

### **Para prescindir del menú de sugerencias o modificar el tiempo que debe transcurrir antes de que aparezca:**

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y seleccione Quick Tag Editor.  
Se abre el cuadro de diálogo Preferencias de Quick Tag Editor.
2. Para desactivar el menú de sugerencias, anule la selección de la opción Activar sugerencias de etiquetas.
3. Para modificar el tiempo que debe transcurrir antes de que el menú aparezca, ajuste el control deslizante Demora.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

### **Temas relacionados**

- [“Edición de una etiqueta HTML con Quick Tag Editor” en la página 667](#)

# Edición de código con el selector de etiquetas

Puede utilizar el selector de etiquetas para seleccionar, editar o quitar etiquetas sin salir de la vista Diseño. El selector de etiquetas está situado en la barra de estado de la parte inferior de la ventana de documento y muestra una serie de etiquetas, como se detalla a continuación:

```
<body> <form> <table> <tr>
```

## Para editar una etiqueta:

1. Haga clic en el documento.

Las etiquetas presentes en el punto de inserción aparecen en el selector de etiquetas.

2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en una etiqueta del selector de etiquetas.

Aparece un menú emergente.

3. En dicho menú, seleccione Editar etiqueta.

Se abre Quick Tag Editor. Para más información, consulte [“Edición de una etiqueta HTML con Quick Tag Editor” en la página 667](#).

## Para eliminar una etiqueta:

1. Haga clic en el documento.

Las etiquetas presentes en el punto de inserción aparecen en el selector de etiquetas.

2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en una etiqueta del selector de etiquetas.

Aparece un menú emergente.

3. En dicho menú, seleccione Quitar etiqueta.

## Para seleccionar un objeto correspondiente a una etiqueta:

1. Haga clic en el documento.

Las etiquetas presentes en el punto de inserción aparecen en el selector de etiquetas.

2. Haga clic en una etiqueta del selector de etiquetas.

El objeto representado por la etiqueta se selecciona en la página.

SUGERENCIA

Utilice esta técnica para seleccionar filas (etiquetas `tr`) o celdas (etiquetas `td`) de tabla.

# Edición de scripts

Puede trabajar con JavaScripts y VBScripts en el lado del cliente tanto en la vista Código como en la vista Diseño.

## Cómo escribir un script en el lado del cliente en la vista Diseño

Puede escribir un script JavaScript o VBScript para la página sin salir de la vista Diseño.

Antes de empezar, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para garantizar que los marcadores de scripts aparecerán en la página.

### Para insertar un script en el lado del cliente en la vista Diseño:

1. Sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea introducir el script.
2. Seleccione Insertar > Objetos de script > Script.

Se abre el cuadro de diálogo Script.

3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

## Vinculación con un archivo de script externo

En el documento, puede crear un vínculo con un archivo de script externo sin salir de la vista Diseño.

Antes de empezar, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para garantizar que los marcadores de scripts aparecerán en la página.

### Para establecer un vínculo con un archivo de script externo:

1. Sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea introducir el script.
2. Seleccione Insertar > Objetos de script > Script.

Se abre el cuadro de diálogo Script.

3. Haga clic en Aceptar sin escribir nada en el cuadro Contenido.
4. Seleccione el marcador de scripts en la vista Diseño de la ventana de documento.
5. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para acceder y seleccionar el archivo de script externo o escriba el nombre de archivo en el cuadro Origen.

## Edición de un script en la vista Diseño

Puede editar un script sin salir de la vista Diseño.

Antes de empezar, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para garantizar que los marcadores de scripts aparecerán en la página.

### Para editar el script en la vista Diseño:

1. Seleccione el marcador de scripts.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Editar.  
El script aparece en el cuadro de diálogo Propiedades del script.

Si ha establecido un vínculo con un archivo de script externo, dicho archivo se abre en la vista Código, donde podrá editarlo.

NOTA

Si hay código entre las etiquetas de script, se abre el cuadro de diálogo Propiedades del script, incluso aunque haya también un vínculo con un archivo de script externo.

3. Edite el script y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

## Utilización de server-side includes

Server-side includes son instrucciones al servidor Web para que incluya un archivo especificado en una página Web antes de servir la página al navegador. Para más información, consulte [“Server-side includes” en la página 626](#).

Puede utilizar Dreamweaver para insertar server-side includes en sus páginas, editar los includes u obtener una vista previa de páginas que contengan includes.

## Inserción de un server-side include

Puede utilizar Dreamweaver para insertar server-side includes en la página.

### Para insertar un server-side include:

1. Seleccione Insertar > Server-Side Include.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, localice y seleccione un archivo.  
De forma predeterminada, Dreamweaver inserta un include de tipo Archivo.

3. Para cambiar el tipo del include, seleccione el server-side include en la ventana de documento y cambie el tipo en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) tal como se indica a continuación:

- Si se trata de un servidor Web Apache, elija el tipo Virtual. En Apache, Virtual funciona en todos los casos, mientras que Archivo sólo funciona en algunos casos.
- Si su servidor es Microsoft Internet Information Server (IIS), elija Archivo. (Virtual funciona con IIS sólo en ciertos casos determinados.)

NOTA

Lamentablemente, IIS no le permitirá incluir un archivo en una carpeta de una jerarquía superior a la de la carpeta actual, salvo en el caso de que se haya instalado un software especial en el servidor. Si es necesario incluir un archivo desde una carpeta de una jerarquía superior en un servidor IIS, pregunte al administrador del sistema si está instalado el software necesario.

- Para otros tipos de servidores, o si desconoce el tipo de servidor que está usando, pregunte al administrador del sistema la opción que debe emplear.

#### Para cambiar el archivo incluido:

1. Seleccione el server-side include en la ventana de documento.
2. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
3. Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar un nuevo archivo para incluir.
  - En el cuadro de texto, escriba la ruta y el nombre del nuevo archivo para incluir.

#### Temas relacionados

- [“Server-side includes” en la página 626](#)

## Edición del contenido de un server-side include

Puede utilizar Dreamweaver para editar server-side includes. Para editar el contenido asociado al archivo incluido, deberá abrir el archivo.

#### Para editar un server-side include:

1. Seleccione el server-side include en la vista Diseño o la vista Código y haga clic en Editar en el inspector de propiedades.

El archivo incluido se abrirá en una nueva ventana de documento.

2. Edite el archivo y, a continuación, guárdelo.  
Los cambios se reflejarán inmediatamente en el documento actual y en los documentos que abra posteriormente que contengan el archivo.
3. Cargue el archivo include en el sitio remoto, si es necesario.

Temas relacionados

- [“Server-side includes” en la página 626](#)

## Utilización de comportamientos JavaScript

La ficha Comportamientos del inspector de etiquetas permite adjuntar fácilmente comportamientos JavaScript (lado del cliente) a elementos de página. Para más información, consulte [“Utilización de las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver” en la página 566](#).

## Visualización y edición del contenido de Head

Puede ver los elementos de la sección `head` de un documento utilizando el menú Ver, la vista de Código de la ventana de documento o el inspector de código.

### Para ver los elementos de la sección head de un documento:

- Seleccione Ver > Contenido de Head. Por cada elemento del contenido de la sección `head`, aparecerá una marca en la parte superior de la vista Diseño de la ventana de documento.

NOTA

Si la ventana de documento está configurada para mostrarse sólo en la vista Código, la opción Ver > Contenido de Head aparecerá atenuada.

### Para insertar un elemento en la sección head de un documento:

1. Siga uno de estos procedimientos:
  - En la categoría Head de la barra Insertar, haga clic en uno de los botones.
  - Seleccione un elemento en el submenú Insertar > Etiquetas Head.
2. Introduzca opciones para el elemento en el cuadro de diálogo que aparece a continuación o en el inspector de propiedades.

**Para editar un elemento de la sección head de un documento:**

1. Seleccione Ver > Contenido de Head.
2. Haga clic en uno de los iconos de la sección head para seleccionarlo.
3. Defina o modifique las propiedades del elemento en el inspector de propiedades.

Para información acerca de las propiedades de elementos concretos de la sección head, consulte *Utilización de Dreamweaver*





# Preparación para crear sitios dinámicos

Si desea crear una aplicación Web dinámica, deberá en primer lugar configurar un servidor de aplicaciones y conectar con una base de datos.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

|   |     |
|---|-----|
| Capítulo 23: Configuración de una aplicación Web .....                            | 679 |
| Capítulo 24: Conexiones de base de datos para desarrolladores de ColdFusion ..... | 693 |
| Capítulo 25: Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP.NET .....    | 697 |
| Capítulo 26: Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP .....        | 703 |
| Capítulo 27: Conexiones de base de datos para desarrolladores de JSP .....        | 717 |
| Capítulo 28: Conexiones de base de datos para desarrolladores de PHP .....        | 727 |
| Capítulo 29: Solución de problemas de conexiones de base de datos .....           | 731 |



En este capítulo se describe cómo configurar el sistema para crear aplicaciones Web en Macromedia Dreamweaver 8.

## Lo que necesita para crear aplicaciones Web

Para crear aplicaciones Web en Dreamweaver, necesitará el siguiente software:

- Un servidor Web (véase [“Configuración de un servidor Web” en la página 680](#))
- Un servidor de aplicaciones que se ejecute en el servidor Web (véase [“Configuración de un servidor de aplicaciones” en la página 681](#))

**NOTA**

En el contexto de las aplicaciones Web, los términos *servidor Web* y *servidor de aplicaciones* se refieren a software y no a hardware.

Si desea utilizar una base de datos con la aplicación, necesitará además el siguiente software:

- Un sistema de bases de datos
- Un controlador de base de datos compatible con la base de datos

Para información sobre cómo configurar una base de datos para la aplicación Web, véase [“Conexión con una base de datos” en la página 691](#).

Varias empresas que proporcionan alojamiento Web ofrecen planes que le permitirán utilizar su software para probar e implementar aplicaciones Web. En algunos casos, puede instalar el software necesario en el mismo equipo que Dreamweaver para realizar tareas de desarrollo. También puede instalarlo en un equipo de red (habitualmente en un equipo con Windows 2000 o XP) para que otros desarrolladores puedan trabajar en el mismo proyecto.

# Configuración de un servidor Web

Para ejecutar aplicaciones Web, necesitará un servidor Web. Un servidor Web es una aplicación de software que suministra archivos en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. En ocasiones, también se hace referencia a un servidor Web como servidor HTTP. Entre los servidores Web más utilizados se incluyen Microsoft Internet Information Server (IIS), Netscape Enterprise Server, Sun ONE Web Server y Apache HTTP Server.

Si no utiliza un servicio de alojamiento Web, elija un servidor Web e instálelo en el equipo local o en un equipo remoto. Los usuarios de Windows que deseen desarrollar aplicaciones Web ColdFusion pueden utilizar el servidor Web incluido en la edición del desarrollador del servidor de aplicaciones ColdFusion MX 7, que se puede instalar y utilizar gratuitamente. Para más información, consulte [“Instalación de un servidor de aplicaciones ColdFusion” en la página 682](#).

El resto de usuarios de Windows pueden ejecutar un servidor Web en el equipo local si instalan IIS. Es posible que ya haya instalado este servidor Web en su equipo. Compruebe la estructura de carpetas para averiguar si contiene una carpeta denominada C:\Inetpub o D:\Inetpub. IIS crea esta carpeta durante la instalación. Si desea instalar IIS, consulte [“Instalación de un servidor Web” en \*Primeros pasos con Dreamweaver\*](#).

Las páginas ASP.NET sólo funcionan con un servidor Web: Microsoft IIS 5 o posterior. Como IIS 5 es un servicio de los sistemas operativos Windows 2000 y Windows XP Professional, podrá utilizar estas dos versiones de Windows para hospedar aplicaciones ASP.NET. No obstante, podrá desarrollar (aunque no hospedar) aplicaciones ASP.NET en cualquier equipo que ejecute Dreamweaver, incluido un Macintosh.

Si es usuario de Macintosh, puede utilizar un servicio de alojamiento Web o instalar el software necesario en un equipo remoto. También puede desarrollar localmente sitios PHP mediante el servidor Web Apache y un servidor de aplicaciones PHP instalado con el sistema operativo. Para más información, consulte [“Instalación de un servidor de aplicaciones PHP” en la página 684](#).

Para información sobre cómo instalar y configurar otros servidores Web, véase la documentación del proveedor del servidor o solicite ayuda al administrador del sistema.

# Configuración de un servidor de aplicaciones

Para ejecutar aplicaciones Web, el servidor Web deberá funcionar con un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es una aplicación de software que ayuda a un servidor Web a procesar páginas dinámicas.

## Elección de un servidor de aplicaciones

El servidor de aplicaciones que seleccione depende de varios factores, entre los que se incluyen el presupuesto, la tecnología de servidor que desea utilizar (ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP o PHP) y el servidor Web elegido.

**Presupuesto** Algunos proveedores disponen de servidores de aplicaciones de gama alta que resultan muy costosos de adquirir y administrar. Otros ofrecen soluciones más económicas y sencillas (por ejemplo, Macromedia ColdFusion Server y JRun Server). Algunos servidores de aplicaciones están integrados en servidores Web (por ejemplo, Microsoft IIS) y otros pueden descargarse gratuitamente de Internet (por ejemplo, Jakarta Tomcat y PHP).

**Tecnología de servidor** Los servidores de aplicación utilizan distintas tecnologías. Dreamweaver admite cinco de ellas: ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP y PHP. Para más información, consulte “Elección de una tecnología de servidor” en *Primeros pasos con Dreamweaver*. La siguiente tabla muestra algunos de los servidores de aplicaciones más utilizados para las cinco tecnologías de servidor admitidas por Dreamweaver:

| Tecnología de servidor | Servidor de aplicaciones  |
|------------------------|---|
| ColdFusion             | Macromedia ColdFusion MX 7  |
| ASP.NET                | Microsoft IIS 6 con .NET Framework  |
| ASP                    | Microsoft IIS<br>SUN ONE Active Server Pages  |
| JSP                    | Macromedia JRun<br>Sun ONE Application Server<br>IBM WebSphere<br>Apache Tomcat<br>BEA WebLogic |
| PHP                    | Servidor PHP  |

**Servidor Web** La elección de un servidor de aplicaciones también puede depender del servidor Web que desee utilizar. Compruebe que la aplicación es compatible con el servidor Web. Por ejemplo, .NET Framework sólo funciona con IIS 5 o posterior.

## Instalación de un servidor de aplicaciones ColdFusion

Para ejecutar páginas de ColdFusion, necesitará el servidor de aplicaciones ColdFusion. Este servidor está disponible para los sistemas operativos Windows, Linux, Solaris y HP-UX.

Los usuarios de Windows pueden descargar e instalar una edición de desarrollador completa, la edición del desarrollador de ColdFusion MX 7 desde el sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/software/coldfusion/](http://www.macromedia.com/software/coldfusion/). También dispone de una copia de ColdFusion MX 7 Developer Edition en el CD de Dreamweaver (sólo para Windows).

NOTA

Developer Edition es una edición de uso no comercial que se utiliza para desarrollar y probar aplicaciones Web. No tiene licencia para implementarla. Admite solicitudes del host local y de dos direcciones IP remotas. Puede utilizarlo para desarrollar y probar sus aplicaciones Web siempre que quiera; el software no caduca. Para más información, consulte el apartado “Versiones de producto de ColdFusion MX 7” en *Utilización de ColdFusion* (Ayuda > Utilización de ColdFusion).

Durante la instalación, puede configurar ColdFusion para utilizar el servidor Web incorporado en ColdFusion u otro servidor instalado en el sistema. Por lo general, es mejor que el entorno de desarrollo y el entorno de producción se correspondan lo máximo posible. Por tanto, si dispone de un servidor Web como Microsoft IIS en el equipo de desarrollo, selecciónelo en lugar de utilizar el servidor Web de ColdFusion incorporado.

Los usuarios de Macintosh pueden utilizar un servicio de alojamiento Web con un plan ColdFusion o instalar ColdFusion en un equipo Windows, Linux, Solaris o HP-UX remoto que ejecute un servidor Web. También puede instalar ColdFusion en un equipo Mac OS X que ejecute un servidor J2EE, como JRun o Tomcat. Para más información, consulte el sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/go/cfm7\\_mac](http://www.macromedia.com/go/cfm7_mac).

Después de instalar el servidor de aplicaciones, cree una carpeta raíz para la aplicación Web. Véase “[Creación de una carpeta raíz para la aplicación](#)” en la [página 685](#).

## Instalación de un servidor de aplicaciones ASP.NET

Para desarrollar y ejecutar páginas ASP.NET, necesitará el siguiente software:

- Un equipo Windows 2000 o Windows XP Professional que ejecute IIS 5 o posterior
- Microsoft .NET Framework 1.1, que puede descargarse desde el sitio Web de Microsoft
- Microsoft .NET Framework 1.1 Software Development Kit (SDK), que puede descargarse desde el sitio Web de Microsoft

Asegúrese de que Framework y SDK estén instalados y en funcionamiento en un sistema Windows 2000 o Windows XP Professional que ejecute IIS 5 o superior

## Para instalar .NET Framework y SDK:

1. Compruebe si .NET Framework está instalado en el sistema revisando la lista de aplicaciones del cuadro de diálogo Agregar o quitar programas (inicio > Panel de control > Agregar o quitar programas).

Si Microsoft .NET Framework 1.1 aparece en la lista, Framework ya está instalado, por lo que no tendrá que volver a instalarlo. Continúe con el paso 3.

2. Si .NET Framework no está instalado en el sistema, instale Microsoft .NET Framework 1.1 Redistributable Package (Paquete redistribuible de Microsoft .NET Framework 1.1) del sitio Web de Microsoft [http://msdn.microsoft.com/netframework/downloads/framework1\\_1/](http://msdn.microsoft.com/netframework/downloads/framework1_1/) y siga las instrucciones de instalación que aparecen en el sitio Web.

Framework se instala como una actualización de Windows.

3. Descargue Microsoft .NET Framework 1.1 Software Development Kit (SDK) del mismo sitio Web y siga las instrucciones de instalación.

Se recomienda encarecidamente instalar también el paquete Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.7 después de instalar .NET Framework y SDK. Puede descargar e instalar el paquete MDAC 2.7 gratis del sitio Web de Microsoft <http://msdn.microsoft.com/data/mdac/downloads/>.

Los usuarios de Macintosh pueden utilizar un servicio de alojamiento Web con un plan ASP.NET o instalar .NET Framework y SDK en un equipo Windows 2000 o Windows XP Professional remoto que ejecute IIS 5 o posterior.

Después de instalar .NET Framework y SDK, cree una carpeta raíz para la aplicación Web. Véase “Creación de una carpeta raíz para la aplicación” en la página 685.

## Instalación de un servidor de aplicaciones ASP

Para ejecutar páginas ASP, necesitará un servidor de aplicaciones compatible con Microsoft Active Server Pages 2.0., como Microsoft IIS, que se suministra con Windows 2000 y Windows XP Professional.

Los usuarios de Windows pueden instalar y ejecutar IIS en un equipo local. Para más información, consulte “Instalación de un servidor Web” en *Primeros pasos con Dreamweaver*.

Los usuarios de Macintosh pueden utilizar un servicio de alojamiento Web con un plan ASP o instalar IIS en un equipo remoto.

Después de instalar IIS, cree una carpeta raíz para la aplicación Web. Véase “Creación de una carpeta raíz para la aplicación” en la página 685.

## Instalación de un servidor de aplicaciones JSP

Para ejecutar páginas JSP, necesitará un servidor de aplicaciones compatible con JavaServer Pages. Entre los más utilizados se encuentran los siguientes:

- Macromedia JRun para Windows, Mac OS X, Linux, Solaris o UNIX. Puede descargar una versión de prueba de JRun del sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/es/software/jrun/](http://www.macromedia.com/es/software/jrun/).
- Tomcat para Windows y UNIX (incluido Mac OS X). Puede descargar una copia de Tomcat del sitio Web Jakarta Project en la dirección <http://jakarta.apache.org/tomcat/>. Para más información sobre la instalación de Tomcat en un Macintosh, consulte el sitio Web de Apple en <http://developer.apple.com/internet/java/tomcat1.html>.

Después de instalar un servidor de aplicaciones JSP, cree una carpeta raíz para la aplicación Web. Véase “[Creación de una carpeta raíz para la aplicación](#)” en la [página 685](#).

## Instalación de un servidor de aplicaciones PHP

Para ejecutar páginas PHP, necesitará el servidor de aplicaciones PHP, una aplicación de software de código fuente abierto que está disponible en la Web. Existen ediciones de esta aplicación para los sistemas Windows, Linux, UNIX, HP-UX, Solaris y Mac OS X. Los servidores de aplicaciones son compatibles con los siguientes servidores Web: Apache, Microsoft IIS, Netscape y Sun ONE, y casi todos los servidores Web que admiten la interfaz CGI.

Puede descargar un servidor de aplicaciones PHP del sitio Web PHP en [www.php.net/downloads.php](http://www.php.net/downloads.php). Con PHP 5, la extensión MySQL que permite que PHP funcione con un servidor de base de datos MySQL no se instala ni se activa de manera predeterminada con el instalador de Windows. Deberá instalarlo y activarlo por separado. Para más información, consulte “[Instalación de un servidor de aplicaciones PHP \(Windows\)](#)” en *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información sobre la extensión MySQL, consulte el sitio Web de PHP [www.php.net/manual/en/ref.mysql.php](http://www.php.net/manual/en/ref.mysql.php).

Los usuarios de Macintosh, pueden utilizar el servidor de aplicaciones PHP instalado con el sistema operativo. Para más información, consulte los siguientes sitios Web:

- [www.macromedia.com/go/php\\_macintosh/](http://www.macromedia.com/go/php_macintosh/)
- <http://developer.apple.com/internet/opensource/php.html>

Para más información sobre el servidor de aplicaciones, consulte la documentación de PHP, que puede descargar también del sitio Web de PHP [www.php.net/download-docs.php](http://www.php.net/download-docs.php).

Después de instalar el servidor de aplicaciones PHP, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.



# Creación de una carpeta raíz para la aplicación

Después de suscribirse en una empresa de servicios de alojamiento Web o configurar el software del servidor, cree una carpeta raíz para su aplicación Web en el equipo que vaya a ejecutar el servidor Web.

Compruebe que la carpeta está publicada por el servidor Web, es decir, que el servidor Web puede suministrar cualquier archivo de esta carpeta o sus subcarpetas en respuesta a una petición HTTP de un navegador Web. Por ejemplo, en un equipo que ejecute ColdFusion MX 7, podrá suministrarse a un servidor Web cualquier archivo de la carpeta `\CFusionMX7\wwwroot` o de sus subcarpetas.

A continuación, se indican las carpetas raíz predeterminadas de los servidores Web seleccionados:

| <b>Servidor Web</b>      | <b>Carpeta raíz predeterminada</b>               |
|--------------------------|--|
| ColdFusion MX 7          | <code>\CFusionMX7\wwwroot</code>                 |
| IIS                      | <code>\inetpub\wwwroot</code>                    |
| Apache (Windows)         | <code>\apache\htdocs</code>                      |
| Apache (Macintosh)       | <code>Users:MyUserName:Sites</code>              |
| Jakarta Tomcat (Windows) | <code>\jakarta-tomcat-4.x.x\webapps\ROOT\</code> |

Para probar el servidor Web, coloque una página HTML de prueba en la carpeta raíz predeterminada e intente abrirla introduciendo el URL de la página en un navegador. El URL se compone del nombre de dominio, como `www.mysite.com`, y el nombre del archivo de la página HTML, como se indica a continuación:

`www.mysite.com/testpage.htm`

Si el servidor Web se ejecuta en un equipo local, puede utilizar **localhost** en lugar del nombre de dominio. Utilizando el ejemplo anterior, introduzca el URL localhost siguiente, según cual sea el servidor Web:

| <b>Servidor Web</b>      | <b>URL Localhost</b>   |
|--------------------------|--|
| ColdFusion MX 7          | http://localhost:8500/testpage.htm   |
| IIS                      | http://localhost/testpage.htm  |
| Apache (Windows)         | http://localhost:80/testpage.htm   |
| Apache (Macintosh)       | http://localhost/~MyUserName/testpage.htm<br>(donde MyUserName es su nombre de usuario<br>Macintosh) |
| Jakarta Tomcat (Windows) | http://localhost:8080/testpage.htm   |

**NOTA**

De forma predeterminada, el servidor Web de ColdFusion MX 7 se ejecuta en el puerto 8500 y el servidor Web Jarkarta Tomcat, en el puerto 8080.

Si la página no se abre como se esperaba, compruebe los siguientes errores posibles:

- El servidor Web no se ha iniciado. Consulte las instrucciones de inicio en la documentación del servidor Web.
- La extensión del archivo no es .htm o .html.
- Ha indicado la ruta de archivo de la página (por ejemplo, c:\CFusionMX7\wwwroot\testpage.htm), no su URL (por ejemplo, http://localhost:8500/testpage.htm), en el cuadro de texto Dirección del navegador.
- El URL contiene un error de escritura. Compruebe si hay errores y no introduzca una barra diagonal después del nombre de archivo, como http://localhost:8080/testpage.htm/.

Tras crear una carpeta raíz para la aplicación, defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

# Definición de un sitio de Dreamweaver

Después de configurar el sistema para que desarrolle aplicaciones Web, defina un sitio de Dreamweaver para que administre los archivos.

Antes de empezar, compruebe que se cumplen los siguientes requisitos:

- Tiene acceso a un servidor Web. El servidor Web puede ejecutarse en un equipo local, en un equipo remoto (por ejemplo, un servidor de desarrollo) o en un servidor mantenido por una empresa que ofrezca alojamiento Web. Véase [“Configuración de un servidor Web” en la página 680](#).
- Un servidor de aplicaciones está instalado y se ejecuta en el sistema donde se encuentra el servidor Web. Véase [“Configuración de un servidor de aplicaciones” en la página 681](#).
- Ha creado una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta el servidor Web. Para más información, consulte [“Creación de una carpeta raíz para la aplicación” en la página 685](#).

Para definir un sitio de Dreamweaver para la aplicación Web, siga estos tres pasos:

1. Defina una carpeta en el disco duro como carpeta local de Dreamweaver, donde se almacenarán las copias de trabajo de los archivos del sitio (véase [“Definición de una carpeta local” en la página 688](#)).
2. Defina una carpeta en el equipo que ejecuta el servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta remota” en la página 688](#)).
3. Especifique dónde debería enviar Dreamweaver las páginas dinámicas para que se procesen mientras trabaja (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)).

Una vez definido el sitio de Dreamweaver, podrá empezar a crear la aplicación Web.

## Definición de una carpeta local

Puede definir una carpeta local de Dreamweaver para cada nueva aplicación Web creada. Ésta será la carpeta utilizada para almacenar copias de trabajo de los archivos del sitio en el disco duro. Además, podrá administrar archivos y transferirlos entre el disco local y el servidor Web con un solo clic.

### Para definir una carpeta local de Dreamweaver:

1. Cree una carpeta en el disco local para almacenar las copias de trabajo de los archivos.  
Si lo desea, cree subcarpetas para almacenar archivos de imagen y otros activos.
2. En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios, haga clic en el botón Nuevo del cuadro de diálogo Administrar sitios y seleccione Sitio en el menú contextual.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
3. Si se muestra el asistente, haga clic en Avanzadas y seleccione Datos locales en la lista Categoría (que debe ser la opción predeterminada).
4. En el cuadro de texto Nombre del sitio, introduzca un nombre descriptivo para el sitio de Dreamweaver.
5. En el cuadro de texto Carpeta raíz local, especifique la carpeta creada en el paso 1.  
Puede introducir una ruta o hacer clic en el icono de la carpeta para examinar y seleccionar la carpeta.
6. Si lo desea, complete las demás opciones de la categoría Datos locales (no son imprescindibles para que el sitio funcione).  
Para más información sobre estas opciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, deberá especificar una carpeta remota.

## Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, puede definir una carpeta remota para el sitio de Dreamweaver. La carpeta remota es la creada para la aplicación Web en el servidor Web (véase [“Creación de una carpeta raíz para la aplicación” en la página 685](#)).

No es necesario definir una carpeta remota si la carpeta definida en [“Definición de una carpeta local” en la página 688](#) puede hacer las veces de carpeta raíz de la aplicación Web. (Lo cual implica que el servidor Web se ejecuta en el equipo local.)

### Para definir una carpeta remota de Dreamweaver:

1. Si el cuadro de diálogo Definición del sitio no está abierto, debe abrirlo; para hacerlo, seleccione Sitio > Administrar sitios, seleccione su sitio de la lista del cuadro de diálogo Administrar sitios y, a continuación, haga clic en Editar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
2. Si se muestra el asistente, haga clic en Avanzadas y seleccione Datos remotos en la lista Categoría.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Datos remotos.
3. En el menú emergente Acceso, elija una de las siguientes opciones: Local/red, FTP o RDS.  
La opción elegida dirá a Dreamweaver cómo desea transferir archivos entre la carpeta local y la carpeta remota.

NOTA

Para utilizar RDS, la carpeta remota debe estar en un equipo que ejecute ColdFusion.

También puede enviar los archivos a una aplicación Microsoft Visual SourceSafe seleccionando Microsoft Visual SourceSafe. (Microsoft Visual SourceSafe se utiliza para mantener un control de versiones de los archivos.) Si elige esta opción, deberá definir otra carpeta independiente. Para instrucciones, consulte [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#).

4. Una vez seleccionado el método de acceso, establezca las opciones de acceso apropiadas.  
Para más información sobre estas opciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, deberá definir una carpeta donde procesar las páginas dinámicas.

## Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas

Después de definir la carpeta remota en Dreamweaver, especifique la carpeta donde se pueden procesar las páginas dinámicas. Dreamweaver utilizará esta carpeta para generar contenido dinámico y conectar con las bases de datos mientras trabaja.

Normalmente se especifica la carpeta raíz que se creó en el servidor Web (véase [“Creación de una carpeta raíz para la aplicación” en la página 685](#)) porque quizás el servidor también ejecuta un servidor de aplicaciones que puede gestionar las páginas dinámicas.

NOTA

La carpeta raíz puede ser local o remota, dependiendo de dónde se ejecute el servidor Web.

### Para especificar dónde puede Dreamweaver procesar las páginas dinámicas:

1. Si el cuadro de diálogo Definición del sitio no está abierto, debe abrirlo; para hacerlo, seleccione Sitio > Administrar sitios, seleccione su sitio de la lista del cuadro de diálogo Administrar sitios y, a continuación, haga clic en Editar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
2. Si se muestra el asistente, haga clic en Avanzadas y seleccione Servidor de prueba en la lista Categoría.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción. Mientras que pueda procesar el tipo de páginas dinámicas que tiene intención de desarrollar, el servidor elegido no importa.
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.  
Tras definir una sitio de Dreamweaver, puede conectarse a una base de datos.

# Conexión con una base de datos

Si desea utilizar una base de datos con la aplicación Web, deberá conectarse antes con ella. Para información general sobre las conexiones de bases de datos, véase [“Aspectos básicos de las conexiones de bases de datos” en la página 1132](#).

Dreamweaver gestiona las conexiones de base de datos de forma diferente en función de la tecnología de servidor seleccionada. Véanse los siguientes capítulos:

- Capítulo 24, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ColdFusion”, en la página 693
- Capítulo 25, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP.NET”, en la página 697
- Capítulo 26, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP”, en la página 703
- Capítulo 27, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de JSP”, en la página 717
- Capítulo 28, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de PHP”, en la página 727





Puede conectarse a las bases de datos al desarrollar aplicaciones de Macromedia ColdFusion con Macromedia Dreamweaver 8.

En este capítulo se presupone que ha configurado una aplicación Web de ColdFusion (véase [Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”, en la página 679](#)). Asimismo, se presupone que ha configurado una base de datos en su equipo local o en un sistema al cual tiene acceso a través de la red o del FTP.

Para conectarse a la base de datos de muestra suministrada por Dreamweaver, véase “Configuración del sitio ColdFusion de muestra” en *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para obtener más información sobre bases de datos y conexiones de base de datos, consulte [Apéndice A, “Guía de bases de datos para principiantes”, en la página 1123](#).

## Conexión con una base de datos

Al desarrollar una aplicación Web de ColdFusion en Dreamweaver, deberá conectar con una base de datos seleccionando una fuente de datos ColdFusion definida en Dreamweaver o ColdFusion Administrator, la consola de administración del servidor.

Antes de conectar con una base de datos, compruebe que Dreamweaver conoce la ubicación de las fuentes de datos ColdFusion. Para recuperar las fuentes de datos ColdFusion en tiempo de diseño, Dreamweaver incluye scripts en una carpeta del equipo que ejecuta ColdFusion. Deberá especificar dicha carpeta en la categoría Servidor de prueba del cuadro de diálogo Definición del sitio. Para más información, consulte [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#).

A continuación, cree una fuente de datos ColdFusion en Dreamweaver o ColdFusion Administrator (si no existe ninguna). Para más información, consulte [“Creación o modificación de una fuente de datos ColdFusion” en la página 694](#).

Tras crear una fuente de datos ColdFusion, podrá utilizarla en Dreamweaver para conectar con la base de datos. Para más información, consulte [“Conexión con la base de datos en Dreamweaver” en la página 695](#).

## Creación o modificación de una fuente de datos ColdFusion

Antes de poder utilizar la información de la base de datos en su página, debe crear una fuente de datos ColdFusion. Si ejecuta ColdFusion MX 7 o una versión posterior, puede crear o modificar la fuente de datos directamente en Dreamweaver. Si ejecuta ColdFusion MX, debe utilizar la consola de administración del servidor (ColdFusion MX Administrator) para crear o modificar la fuente de datos. En este caso, puede seguir utilizando Dreamweaver para abrir ColdFusion MX Administrator.

### Para crear o modificar una fuente de datos ColdFusion si ejecuta ColdFusion MX 7 o una versión posterior:

1. Compruebe que ha definido un equipo provisto de ColdFusion MX 7 o una versión posterior como servidor de prueba para el sitio.  
Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).
2. Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver.
3. Para crear una nueva fuente de datos, haga clic en el botón del signo más (+) del panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos) y, en el cuadro de diálogo que aparece, introduzca los valores de los parámetros específicos del controlador de base de datos.

NOTA

En Dreamweaver, el botón del signo más sólo aparece si ejecuta ColdFusion MX 7 o una versión posterior.

Para obtener más información, consulte la documentación del fabricante del controlador o pregunte al administrador del sistema.

4. Para modificar una fuente de datos, haga doble clic en la conexión de la base de datos del panel Bases de datos y realice las modificaciones necesarias en el cuadro de diálogo de conexión que aparece.

Puede editar cualquier parámetro excepto el nombre de la fuente de datos. Para obtener más información, consulte la documentación del fabricante del controlador o pregunte al administrador del sistema.

## Para crear o modificar una fuente de datos ColdFusion si ejecuta ColdFusion MX 6.1 ó 6.0:

1. Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver.
2. En el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos) de Dreamweaver, haga clic en el icono Modificar fuentes de datos de la barra de herramientas del panel.  
Se abrirá ColdFusion MX Administrator en una ventana del navegador.
3. Conecte con ColdFusion MX Administrator y cree o modifique la fuente de datos.  
Para instrucciones, consulte *Utilización de ColdFusion* (Ayuda > Utilización de ColdFusion).  
Para crear la fuente de datos ColdFusion, deberá proporcionar algunos valores de parámetros. Para conocer los valores de parámetros específicos del controlador de base de datos, véase la documentación del fabricante del controlador o pregunte al administrador del sistema.

Una vez creada la fuente de datos ColdFusion, podrá utilizarla en Dreamweaver.

## Conexión con la base de datos en Dreamweaver

Tras crear una fuente de datos ColdFusion, podrá utilizarla para conectar con la base de datos en Dreamweaver.

Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos). Las fuentes de datos ColdFusion deben aparecer en el panel.

Si las fuentes de datos no aparecen, asegúrese de completar la lista de verificación en el panel. Asegúrese también de que Dreamweaver sepa dónde encontrar las fuentes de datos de ColdFusion. En la categoría Servidor de prueba del cuadro de diálogo Definición del sitio, especifique la carpeta raíz del sitio en el equipo que ejecuta ColdFusion. Para más información, consulte [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#).

### Temas relacionados

- [Capítulo 29, “Solución de problemas de conexiones de base de datos”, en la página 731](#)

# Edición o eliminación de una conexión de base de datos

Las fuentes de datos ColdFusion se editan o eliminan en ColdFusion Administrator. En el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos) de Dreamweaver, haga clic en el icono Modificar fuentes de datos de la barra de herramientas del panel. Se abrirá ColdFusion Administrator en una ventana del navegador. Conecte y modifique la fuente de datos. Para instrucciones, véase *Utilización de ColdFusion*.

Para evitar errores al eliminar o cambiar el nombre de una fuente de datos ColdFusion, deberá actualizar todos los juegos de registros que utilicen la antigua fuente de datos en Dreamweaver; para ello, haga doble clic en el nombre del juego de registros en el panel Vinculaciones y seleccione una nueva fuente de datos.

Para utilizar una base de datos con una aplicación ASP.NET, deberá crear una conexión de base de datos en Macromedia Dreamweaver MX 8. En este capítulo se describe cómo hacerlo.

**NOTA**

Si está desarrollando aplicaciones ASP (Active Server Pages) de Microsoft, véase [Capítulo 26, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP”, en la página 703.](#)

En este capítulo se presupone que ha configurado una aplicación ASP.NET (véase [Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”, en la página 679](#)). Asimismo, se presupone que ha configurado una base de datos en su equipo local o en un sistema al cual tiene acceso a través de la red o del FTP.

Para conectarse a la base de datos de muestra suministrada por Dreamweaver, véase “Configuración del sitio ASP.NET” en *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para obtener más información sobre bases de datos y conexiones de base de datos, consulte [Apéndice A, “Guía de bases de datos para principiantes”, en la página 1123.](#)

## Conexión con una base de datos

En esta sección se describe cómo conectar con una base de datos durante el desarrollo de una aplicación ASP.NET en Dreamweaver.

Antes de conectar con una base de datos, debe obtener un proveedor de OLE DB para su base de datos. Si desea conectar con una base de datos Microsoft SQL Server, puede utilizar el proveedor de datos administrados para SQL Server, suministrado por .NET Framework Software Development Kit (SDK). Para más información, consulte [“Obtención de un proveedor de base de datos OLE” en la página 698.](#)

Una vez instalado el proveedor de la base de datos, puede utilizarlo para conectar con la misma. Para instrucciones, véanse las siguientes secciones:

- “Creación de una conexión de base de datos de ASP.NET en Dreamweaver” en la página 698
- “Creación de una conexión utilizando Propiedades del vínculo de datos” en la página 699

## Obtención de un proveedor de base de datos OLE

Una aplicación ASP.NET debe conectar con una base de datos a través de un proveedor de OLE DB. Éste actúa como un intérprete que permite a la aplicación ASP.NET comunicarse con una base de datos. Para más información sobre OLE DB y la función de los proveedores de base de datos, consulte “Comunicación con la base de datos” en la página 1132.

Si desea conectar con una base de datos Microsoft SQL Server, puede utilizar el proveedor de datos administrados para SQL Server, suministrado por .NET Framework 1.1 SDK. Este proveedor, que ha sido optimizado para SQL Server y es muy rápido, se instala junto con SDK.

Si desea conectar con otra base de datos distinta de SQL Server, compruebe que en el equipo que ejecuta .NET Framework hay instalado un proveedor de OLE DB para la base de datos. Puede obtener un proveedor OLE DB para Microsoft Access descargando e instalando el paquete Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.7 del sitio Web de Microsoft <http://msdn.microsoft.com/data/mdac/downloads/>.

Puede descargar proveedores OLE DB para bases de datos Oracle del sitio Web de Oracle en [www.oracle.com/technology/software/tech/windows/ole\\_db/index.html](http://www.oracle.com/technology/software/tech/windows/ole_db/index.html). También podrá adquirir proveedores OLE DB de otros proveedores independientes.

Cuando disponga de un proveedor para la base de datos, podrá utilizarlo para crear conexiones de base de datos en Dreamweaver.

## Creación de una conexión de base de datos de ASP.NET en Dreamweaver

Después de obtener un proveedor de OLE DB para la base de datos, puede utilizarlo para crear una conexión de base de datos en Dreamweaver.

Otra opción consiste en utilizar el cuadro de diálogo Propiedades del vínculo de datos de Microsoft para que le ayude a crear la conexión. Para instrucciones, consulte “Creación de una conexión utilizando Propiedades del vínculo de datos” en la página 699.

### Para crear una conexión de base de datos para ASP.NET:

1. Abra una página ASP.NET en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

En el panel se mostrarán las conexiones definidas para dicho sitio.

2. Haga clic en el botón de signo más (+) del panel y seleccione Conexión de base de datos OLE o Conexión con SQL Server en el menú emergente.

**NOTA**

Seleccione Conexión con SQL Server si desea sólo conectar con una base de datos Microsoft SQL Server.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexión de base de datos OLE o Conexión con SQL Server.

3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

La nueva conexión se mostrará en el panel Bases de datos.

### Temas relacionados

- [Capítulo 29, “Solución de problemas de conexiones de base de datos”, en la página 731](#)

## Creación de una conexión utilizando Propiedades del vínculo de datos

Después de obtener un proveedor de base de datos OLE para la base de datos (véase [“Obtención de un proveedor de base de datos OLE” en la página 698](#)), podrá crear una conexión de base de datos utilizando el cuadro de diálogo Propiedades del vínculo de datos de Windows.

Importante: Sólo podrá utilizar este método si el proveedor de OLE DB que desea utilizar está instalado en el mismo equipo Windows que Dreamweaver.

### Para crear una conexión de base de datos utilizando Propiedades del vínculo de datos:

1. Abra una página ASP.NET en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

En el panel se mostrarán las conexiones definidas para dicho sitio.

2. Haga clic en el botón del signo más (+) del panel y seleccione Conexión de base de datos OLE en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexión de base de datos OLE.

3. Haga clic en el botón Crear.

Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades del vínculo de datos. Este cuadro de diálogo de Windows muestra los proveedores de OLE DB instalados actualmente en el equipo Windows que ejecuta Dreamweaver.

4. Complete el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Dreamweaver insertará una cadena de conexión en el cuadro de diálogo Conexión de base de datos OLE.

5. Haga clic en Prueba.

Dreamweaver intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo la cadena de conexión. Si la conexión continúa fallando, compruebe la configuración de la carpeta que utiliza Dreamweaver para procesar las páginas dinámicas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)).

6. Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

#### Temas relacionados

- [Capítulo 29, “Solución de problemas de conexiones de base de datos”, en la página 731](#)

## Ejemplos de parámetros de conexión de base de datos OLE para ASP.NET

Una cadena de conexión de base de datos OLE combina toda la información que necesita la aplicación ASP.NET para conectar con una base de datos. Dreamweaver inserta esta cadena en los scripts del lado del servidor de la página que el servidor de aplicaciones procesará posteriormente.

Dreamweaver proporciona plantillas de cadenas para crear cadenas de conexión de base de datos OLE para aplicaciones ASP.NET (véase [“Creación de una conexión de base de datos de ASP.NET en Dreamweaver” en la página 698](#)). Para crear una cadena de conexión, deberá sustituir los marcadores de posición de la plantilla por los valores de parámetros solicitados. En esta sección se ofrecen parámetros de muestra para bases de datos Microsoft Access y SQL Server.

NOTA

Para conocer los valores de parámetros específicos de otras bases de datos, véase la documentación del fabricante de la base de datos o pregunte al administrador del sistema.



**Ejemplo 1:** tiene instalado .NET Framework en el equipo local y desea conectar con una base de datos Microsoft Access llamada sdSchool.mdb que se encuentra en la siguiente carpeta del disco duro: c:\inetpub\wwwroot\SkyDiveSchool\data\sdschool.mdb. Los parámetros para crear esta cadena de conexión son los siguientes:

```
Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;  
Data Source=c:\inetpub\wwwroot\SkyDiveSchool\data\sdschool.mdb;
```

**Ejemplo 2:** utiliza .NET Framework en un servidor de desarrollo remoto y desea conectar con una base de datos Microsoft Access llamada mtmSchool.mdb que se encuentra en la siguiente carpeta del servidor: d:\users\tara\projects\MtnDrivingSchool\data\mtmSchool.mdb. Los parámetros para crear esta cadena de conexión son los siguientes:

```
Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;  
Data Source=d:\users\tara\projects\MtnDrivingSchool\data\mtmSchool.mdb;
```

**Ejemplo 3:** utiliza .NET Framework en un servidor de desarrollo de red llamado Savant y desea conectar con una base de datos Microsoft SQL Server llamada pubs en el servidor. Su nombre de usuario de SQL Server es "sa" y no hay contraseña. Si utiliza el proveedor de datos administrados para SQL Server (es decir, si eligió Conexión con SQL Server en el panel Bases de datos), los parámetros para crear esta cadena de conexión son los siguientes:

```
Data Source=Savant;  
Initial Catalog=pubs;  
User ID=sa;  
Password=;
```

## Edición o eliminación de una conexión de base de datos

Al crear una conexión de base de datos, Dreamweaver almacena la información de conexión en un archivo de inclusión (include) en la subcarpeta Connections de la carpeta raíz del sitio local. Puede editar o eliminar la información de conexión del archivo manualmente o como se indica a continuación.

### Para actualizar una conexión:

1. Abra una página ASP.NET en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

En el panel aparece una lista de conexiones.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Editar conexión en el menú emergente.

Se muestra el cuadro de diálogo utilizado para crear la conexión.

3. Realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

Dreamweaver actualiza automáticamente el archivo de inclusión (include) que, a su vez, actualiza automáticamente todas las páginas del sitio que utilicen la conexión.

Si cambia el nombre de una conexión, actualice cada juego de registros que utilice el nombre de conexión antiguo haciendo doble clic en el juego de registros del panel Vinculaciones y seleccionando el nombre de la nueva conexión en el cuadro de diálogo Conjunto de datos.

### Para eliminar una conexión:

1. Abra una página ASP.NET en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

En el panel aparece una lista de conexiones.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Eliminar conexión en el menú emergente.

Se muestra el cuadro de diálogo utilizado para crear la conexión.

3. Confirme que desea eliminar la conexión.

NOTA

Para evitar errores en la eliminación de una conexión, deberá actualizar todos los conjuntos de datos que utilicen la antigua conexión haciendo doble clic en el nombre del conjunto de datos en el panel Vinculaciones y seleccionando una nueva conexión en el cuadro de diálogo Conjunto de datos.

# Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP

Para utilizar una base de datos con la aplicación ASP (Active Server Pages) de Microsoft, deberá crear una conexión de base de datos en Macromedia Dreamweaver 8. Este capítulo describe cómo crear dicha conexión de base de datos.

NOTA

Si está desarrollando aplicaciones ASP.NET, véase [Capítulo 25, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP.NET”](#), en la página 697.

En este capítulo se presupone que ha configurado una aplicación ASP (véase [Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”](#), en la página 679). Asimismo, se presupone que ha configurado una base de datos en su equipo local o en un sistema al cual tiene acceso a través de la red o del FTP.

Para conectarse a la base de datos de muestra suministrada por Dreamweaver, véase “Configuración del sitio ASP de muestra” en *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para obtener más información sobre bases de datos y conexiones de base de datos, consulte [Apéndice A, “Guía de bases de datos para principiantes”](#), en la página 1123.

## Conexiones de base de datos en ASP

Una aplicación ASP debe conectarse a una base de datos mediante un controlador ODBC o un proveedor OLE DB. La creación de una conexión de base de datos OLE puede aumentar la velocidad de la conexión.

## Conexiones de base de datos con ASP

Una aplicación ASP debe conectar con una base de datos a través de un controlador ODBC (Controlador de conectividad de base de datos abierta, Open Database Connectivity) o de un proveedor OLE DB (Base de datos de vinculación e incrustación de objetos, Object Linking and Embedding Database). El controlador o proveedor actúa como un intérprete que permite que la aplicación Web se comunice con la base de datos. Para más información sobre la función de los controladores de base de datos, consulte [“Comunicación con la base de datos” en la página 1132](#). La siguiente tabla muestra algunos de los controladores que se pueden utilizar con bases de datos Microsoft Access, Microsoft SQL Server y Oracle:

| Base de datos        | Controlador de base de datos  |
|----------------------|---|
| Microsoft Access     | Controlador de Microsoft Access (ODBC)<br>Proveedor de Microsoft Jet para Access (OLE DB) |
| Microsoft SQL Server | Controlador de Microsoft SQL Server (ODBC)<br>Proveedor de Microsoft SQL Server (OLE DB)  |
| Oracle               | Controlador de Microsoft para Oracle (ODBC)<br>Proveedor de OLE DB para Oracle            |

Puede utilizar un DSN (Nombre de fuente de datos, Data Source Name) o una cadena de conexión para conectarse a la base de datos.

Un DSN es un identificador de una palabra, como myConnection, que señala a la base de datos y contiene toda la información necesaria para conectar con ella. Un DSN se define en Windows. Puede utilizar un DSN si está conectando a través de un controlador ODBC instalado en un sistema Windows. Para instrucciones detalladas, véase [“Creación de una conexión con DSN” en la página 706](#).

Una cadena de conexión es una expresión codificada manualmente que identifica la base de datos y contiene la información necesaria para conectar con ella. El texto siguiente es un ejemplo:

```
Driver={SQL Server};Server=Socrates;Database=AcmeMktg;  
UID=wiley;PWD=roadrunner
```

Debe utilizar una cadena de conexión si se conecta con la base de datos mediante uno de los siguientes elementos:

- Un proveedor OLE DB
- Un controlador ODBC que no esté instalado en un sistema Windows

Para instrucciones detalladas, véanse las siguientes secciones:

- “Creación de una conexión sin DSN” en la página 710
- “Conexión con una base de datos en un ISP” en la página 711

NOTA

También puede utilizar una cadena de conexión si conecta a través de un controlador ODBC instalado en un sistema Windows, pero en tal caso, resulta más sencillo utilizar un DSN.

## Conexiones OLE DB

Puede utilizar un proveedor OLE DB para comunicar con la base de datos. La creación de una conexión directa de base de datos OLE puede mejorar la velocidad de la conexión mediante la eliminación de la capa ODBC entre la aplicación Web y la base de datos.

Si no especifica un proveedor OLE DB para la base de datos, ASP utilizará el proveedor OLE DB predeterminado para controladores ODBC para comunicar con un controlador ODBC que, a su vez, comunica con la base de datos.

OLE DB está disponible sólo con Windows NT, 2000 o XP.

Existen distintos proveedores OLE DB para las distintas bases de datos. Puede obtener proveedores OLE DB para Microsoft Access y SQL Server descargando e instalando los paquetes Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5 y 2.7 en el equipo Windows que está ejecutando IIS. Puede descargar los paquetes MDAC gratis del sitio Web de Microsoft <http://msdn.microsoft.com/data/mdac/downloads/>.

NOTA

Instale MDAC 2.5 antes de instalar MDAC 2.7.

Puede descargar proveedores OLE DB para bases de datos Oracle del sitio Web de Oracle en [www.oracle.com/technology/software/tech/windows/ole\\_db/index.html](http://www.oracle.com/technology/software/tech/windows/ole_db/index.html) (es necesario registrarse).

En Dreamweaver, una conexión de base de datos OLE se crea mediante la inclusión de un parámetro `Provider` (proveedor) en una cadena de conexión (véase “[Creación de una conexión sin DSN](#)” en la página 710). Por ejemplo, a continuación se incluyen parámetros para proveedores OLE DB comunes para bases de datos Access, SQL Server y Oracle, respectivamente:

```
Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;...  
Provider=SQLOLEDB;...  
Provider=OraOLEDB;...
```

Para conocer el valor del parámetro de su proveedor OLE DB, véase la documentación del fabricante o pregunte al administrador del sistema.

Temas relacionados

- “Creación de una conexión sin DSN” en la página 710

## Creación de una conexión con DSN

Puede utilizar un DSN para crear una conexión ODBC entre la aplicación Web y la base de datos. Un DSN es un nombre que contiene todos los parámetros necesarios para conectar con una base de datos ODBC concreta. Para más información, consulte “Utilización de un DSN” en la página 1137.

NOTA

Dado que sólo puede especificar un controlador ODBC en un DSN, si desea utilizar un proveedor OLE DB tendrá que utilizar una cadena de conexión. Para más información, consulte “Conexiones OLE DB” en la página 705.

Puede definir el DSN en un equipo Windows local o remoto.

Temas relacionados

- “Creación de una conexión sin DSN” en la página 710

## Creación de una conexión utilizando un DSN local

Puede utilizar un DSN definido en un equipo local para crear una conexión de base de datos en Dreamweaver. Si desea utilizar un DSN local, el DSN debe estar definido en el equipo Windows que está ejecutando Dreamweaver.

**Para crear una conexión de base de datos con un DSN definido en el equipo local:**

1. Defina un DSN en el equipo Windows que está ejecutando Dreamweaver.

Para instrucciones, véanse los artículos siguientes en el sitio Web de Microsoft:

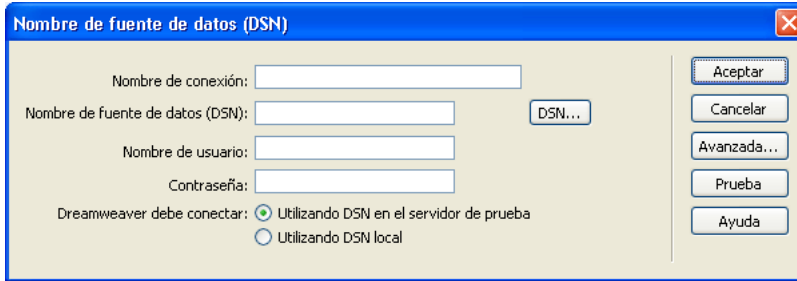
- Si el equipo se ejecuta en Windows 2000, véase el artículo 300596 en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596>
- Si el equipo se ejecuta en Windows XP, véase el artículo 305599 en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599>

2. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

Dreamweaver muestra todas las conexiones definidas para el sitio.

- Haga clic en el botón de signo más (+) en el panel y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN).



- Introduzca un nombre para la nueva conexión.

|             |   |
|-------------|---|
| <b>NOTA</b> | No utilice espacios ni caracteres especiales en el mismo. |
|-------------|---|

- En la parte inferior del cuadro de diálogo, seleccione la opción Utilizando DSN local.
- En el menú emergente Nombre de fuente de datos (DSN), seleccione el DSN que desea utilizar.

Si desea utilizar un DSN local pero aún no lo ha definido, haga clic en Definir para abrir el Administrador de origen de datos ODBC de Windows. Para instrucciones, consulte [“Creación de una conexión con DSN” en la página 706](#).

- Si es preciso, complete los cuadros de texto Nombre de usuario y Contraseña.
- Si lo desea, restrinja el número de elementos de la base de datos que puede recuperar Dreamweaver en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

Para más información, consulte [“Restricción de la información de base de datos que se muestra en Dreamweaver” en la página 755](#).

|             |   |
|-------------|---|
| <b>NOTA</b> | No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access. |
|-------------|---|

- Haga clic en Prueba.

Dreamweaver intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe la configuración de la carpeta que utiliza Dreamweaver para procesar las páginas dinámicas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)).

10. Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

### Temas relacionados

- “Creación de una conexión sin DSN” en la página 710
- Capítulo 29, “Solución de problemas de conexiones de base de datos”, en la página 731

## Creación de una conexión utilizando un DSN remoto

Puede utilizar un DSN definido en un equipo remoto para crear una conexión de base de datos en Dreamweaver. Si desea utilizar un DSN remoto, el DSN debe estar definido en el equipo Windows que está ejecutando el servidor de aplicaciones (probablemente IIS).

### Para crear una conexión de base de datos con un DSN definido en un equipo remoto:

1. Defina un DSN en el sistema remoto que está ejecutando el servidor de aplicaciones.

Para instrucciones, véanse los artículos siguientes en el sitio Web de Microsoft:

- Si el equipo remoto se ejecuta en Windows 2000, véase el artículo 300596 en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596>
- Si el equipo remoto se ejecuta en Windows XP, véase el artículo 305599 en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599>

2. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

Dreamweaver muestra todas las conexiones definidas para el sitio.

3. Haga clic en el botón de signo más (+) en el panel y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN).

4. Introduzca un nombre para la nueva conexión.

NOTA

No utilice espacios ni caracteres especiales en el mismo.

5. En la parte inferior del cuadro de diálogo, seleccione la opción Utilizando DSN en el servidor de prueba.

Los usuarios de Macintosh pueden pasar por alto este paso porque todas las conexiones de base de datos utilizan DSN en el servidor de aplicaciones.



**6.** Introduzca el DSN.

Puede hacer clic en el botón DSN para conectar con el servidor y seleccionar uno de los DSN definidos en él.

**7.** Si es preciso, complete los cuadros de texto Nombre de usuario y Contraseña.

**8.** Si lo desea, restrinja el número de elementos de la base de datos que puede recuperar Dreamweaver en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

Para más información, consulte [“Restricción de la información de base de datos que se muestra en Dreamweaver”](#) en la página 755.

NOTA

No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

**9.** Haga clic en Prueba.

Dreamweaver intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe la configuración de la carpeta que utiliza Dreamweaver para procesar las páginas dinámicas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas”](#) en la página 690).

**10.** Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

### Temas relacionados

- [“Creación de una conexión utilizando un DSN local”](#) en la página 706
- [Capítulo 29, “Solución de problemas de conexiones de base de datos”](#), en la página 731

# Creación de una conexión sin DSN

Puede utilizar una conexión sin DSN para crear una conexión ODBC u OLE DB entre la aplicación Web y la base de datos. Utilice una cadena de conexión para crear esta clase de conexión. Una cadena de conexión combina toda la información que la aplicación Web necesita para conectar con la base de datos.

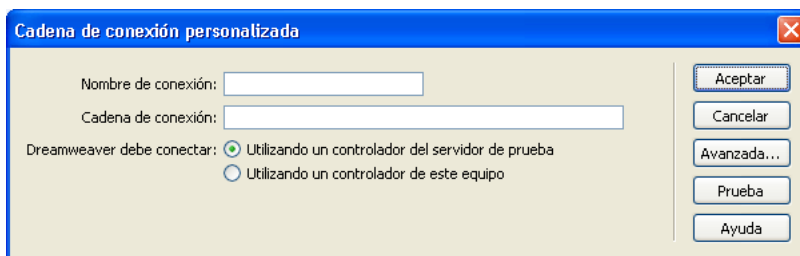
## Para crear una conexión sin DSN:

1. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

Dreamweaver muestra todas las conexiones definidas para el sitio, si las hubiera.

2. Haga clic en el botón de signo más (+) del panel y seleccione Cadena de conexión personalizada en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Cadena de conexión personalizada.



3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

## Temas relacionados

- [“Conexiones OLE DB” en la página 705](#)
- [“Utilización de una ruta virtual para conectar con una base de datos” en la página 713](#)
- [Capítulo 29, “Solución de problemas de conexiones de base de datos”, en la página 731](#)

# Conexión con una base de datos en un ISP

Si usted es un desarrollador de ASP que trabaja con un ISP (Proveedor de servicios de Internet, Internet Service Provider), es probable que desconozca la ruta física de los archivos que carga, incluyendo el archivo o archivos de base de datos. Si el ISP no define un DSN para usted o tarda en hacerlo, debe encontrar una forma alternativa de crear las conexiones con los archivos de base de datos. Una alternativa es crear una conexión sin DSN con un archivo de base de datos, pero dicha conexión sólo puede definirse si conoce la ruta física del archivo de base de datos en el servidor del ISP.

En esta sección se describe cómo obtener la ruta física de un archivo de base de datos en un servidor utilizando el método `MapPath` del objeto de servidor ASP.

NOTA

Las técnicas que se describen en este capítulo son aplicables sólo si la base de datos está basada en archivos, como la base de datos Microsoft Access, donde los datos se almacenan en un archivo `.mdb`.

## Aspectos básicos de las rutas físicas y virtuales

Después de cargar los archivos en un servidor remoto mediante Dreamweaver, los archivos residen en una carpeta en el árbol local de directorios del servidor. Por ejemplo, en un servidor que ejecute Microsoft IIS, la ruta de la página principal podría ser la siguiente:

```
c:\inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm
```

Esta ruta se conoce como la ruta física del archivo.

No obstante, el URL para abrir el archivo no utiliza la ruta física. Utiliza el nombre del servidor o dominio seguido de una ruta virtual, como en el siguiente ejemplo:

```
www.plutoserve.com/jsmith/index.htm
```

La ruta virtual, `/jsmith/index.htm`, sustituye a la ruta física,

```
c:\inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm.
```

### Temas relacionados

- [“Utilización de una ruta virtual para conectar con una base de datos” en la página 713](#)

## Localización de una ruta física de archivo con la ruta virtual

Si trabaja con un ISP, no siempre conocerá la ruta física de los archivos que cargue. Los ISP suelen proporcionarle un servidor FTP, posiblemente un directorio de servidor y un nombre de conexión y la contraseña. Los ISP también especifican un URL para ver las páginas en Internet, como por ejemplo `www.plutoserve.com/jsmith/`.

Si conoce el URL, puede obtener la ruta virtual del archivo (es la ruta que sigue al nombre de servidor o de dominio en un URL). Una vez conoce la ruta virtual, puede obtener la ruta física del archivo en el servidor mediante el método `MapPath`.

Entre otras cosas, el método `MapPath` toma la ruta virtual como un argumento y devuelve la ruta física y el nombre del archivo. He aquí la sintaxis del método:

```
Server.MapPath("/virtualpath")
```

Suponga que `/jsmith/index.htm` es una ruta virtual de archivo. La siguiente expresión devolverá su ruta física:

```
Server.MapPath("/jsmith/index.htm")
```

Puede experimentar con el método `MapPath` como se explica a continuación.

1. Abra una página ASP en Dreamweaver y cambie a la vista Código (Ver > Código).
2. Introduzca la siguiente expresión en el código de la página HTML.  

```
<%Response.Write(stringvariable)%>
```
3. Utilice el método `MapPath` para obtener un valor para el argumento `stringvariable`.  
He aquí un ejemplo:  

```
<% Response.Write(Server.MapPath("/jsmith/index.htm")) %>
```
4. Cambie a la vista Diseño (Ver > Diseño) y active Live Data (Ver > Live Data) para ver la página.

La página muestra la ruta física del archivo en el servidor de aplicaciones. Utilizando el ejemplo tratado en esta sección, la página muestra la siguiente ruta física:

```
c:\inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm
```

Para más información sobre el método `MapPath`, consulte la documentación en línea que viene con Microsoft IIS.

### Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de las rutas físicas y virtuales” en la página 711](#)

## Utilización de una ruta virtual para conectar con una base de datos

Para escribir una cadena de conexión sin DSN en un archivo de base de datos situado en un servidor remoto, debe conocer la ruta física del archivo. Por ejemplo, he aquí una cadena de conexión sin DSN típica para una base de datos Microsoft Access:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};  
DBQ=c:\inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\data\statistics.mdb
```

Si no conoce la ruta física de sus archivos en el servidor remoto, puede obtener la ruta utilizando el método `MapPath` de su cadena de conexión.

### Para crear una conexión sin DSN con el método `MapPath`:

1. Cargue el archivo de base de datos en el servidor remoto.  
Anote su ruta virtual, como por ejemplo `/jsmith/data/statistics.mdb`.
2. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).  
Dreamweaver muestra todas las conexiones definidas para el sitio.
3. Haga clic en el botón de signo más (+) del panel y seleccione Cadena de conexión personalizada en el menú emergente.
4. Introduzca un nombre para la nueva conexión.

NOTA

No utilice espacios ni caracteres especiales en el mismo.

5. Escriba la cadena de conexión y utilice el método `MapPath` para proporcionar el parámetro `DBQ`.

Suponga que la ruta virtual de su base de datos Microsoft Access es `/jsmith/data/statistics.mdb`. La cadena de conexión puede expresarse como se indica a continuación si utiliza el lenguaje de scripts VBScript:

```
"Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};DBQ=" & Server.MapPath-  
("/jsmith/data/statistics.mdb")
```

El carácter ampersand (&) se utiliza para concatenar (combinar) dos cadenas. La primera cadena va entre comillas y la segunda la devuelve la expresión `Server.MapPath`. Al combinar dos cadenas, se crea la siguiente cadena:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};  
DBQ=C:\inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\data\statistics.mdb
```

Si utiliza código JavaScript, la expresión es idéntica, salvo que el signo que se utiliza para concatenar dos cadenas es el más (+) en lugar del ampersand (&):

```
"Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};DBQ=" + Server.MapPath-  
("/jsmith/data/statistics.mdb")
```

**6.** Seleccione la opción Utilizando un controlador del servidor de prueba.

Los usuarios de Macintosh pueden omitir este paso ya que todas las conexiones de base de datos utilizan el servidor de aplicaciones.

**7.** Haga clic en Prueba.

Dreamweaver intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo la cadena de conexión.

Si la conexión sigue fallando, póngase en contacto con el ISP para comprobar si el controlador de base de datos que ha especificado en la cadena de conexión está instalado en el servidor remoto. Compruebe asimismo que el ISP tiene la versión más reciente del controlador. Por ejemplo, una base de datos creada en Microsoft Access 2000 no funciona con Microsoft Access Driver 3.5. Necesita Microsoft Access Driver 4.0 o una versión posterior.

**8.** Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

**9.** Actualice la conexión de base de datos de las páginas dinámicas existentes y utilice la nueva conexión con las páginas que cree.

Para actualizar la conexión de una página dinámica, abra la página en Dreamweaver, haga doble clic en el nombre del juego de registros en el panel Vinculaciones o en el panel Comportamientos del servidor y seleccione la conexión que acaba de crear en el menú emergente Conexión.

## Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de las rutas físicas y virtuales” en la página 711](#)
- [“Localización de una ruta física de archivo con la ruta virtual” en la página 712](#)
- [“Creación de una conexión sin DSN” en la página 710](#)

# Edición o eliminación de una conexión de base de datos

Al crear una conexión de base de datos, Dreamweaver almacena la información de conexión en un archivo de inclusión (include) en la subcarpeta Connections de la carpeta raíz del sitio local. Puede editar o eliminar la información de conexión del archivo manualmente o como se indica a continuación.

## Para actualizar una conexión:

1. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

En el panel aparece una lista de conexiones.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Editar conexión en el menú emergente.

Se muestra el cuadro de diálogo utilizado para crear la conexión.

3. Realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

Dreamweaver actualiza automáticamente el archivo de inclusión (include) que, a su vez, actualiza todas las páginas del sitio que utilicen la conexión.

## Para eliminar una conexión:

1. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

En el panel aparece una lista de conexiones.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Eliminar conexión en el menú emergente.

Se muestra el cuadro de diálogo utilizado para crear la conexión.

3. Confirme que desea eliminar la conexión.

**NOTA**

Para evitar recibir errores después de eliminar la conexión, actualice todos los conjuntos de registros que utilicen la conexión antigua haciendo doble clic en el nombre del juego de registros del panel Vinculaciones y eligiendo una nueva conexión.





# Conexiones de base de datos para desarrolladores de JSP

# 27

Para utilizar una base de datos con una aplicación JSP (JavaServer Pages), deberá crear una conexión de base de datos en Macromedia Dreamweaver 8. En este capítulo se describe cómo hacerlo.

En este capítulo se presupone que ha configurado una aplicación JSP (véase [Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”, en la página 679](#)). Se presupone también que dispone de una base de datos configurada en su equipo local o en un sistema al que tiene acceso de red o FTP.

Para conectarse a la base de datos de muestra suministrada por Dreamweaver, véase “Configuración del sitio JSP de muestra” en *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para obtener más información sobre bases de datos y conexiones de base de datos, consulte [Apéndice A, “Guía de bases de datos para principiantes”, en la página 1123](#).

## Conexiones de base de datos en JSP

Una aplicación JSP debe conectar con una base de datos mediante un controlador JDBC. El controlador actúa como un intérprete que permite a la aplicación JSP comunicarse con una base de datos.

### Conexiones JSP

Una aplicación JSP debe conectar con una base de datos mediante un controlador JDBC. Para más información sobre JDBC y la función de los controladores de base de datos, consulte [“Comunicación con la base de datos” en la página 1132](#).

Para conectar mediante un controlador JDBC, deberá especificar algunos valores de parámetros. Para más información, consulte [“JDBC, parámetros de conexión” en la página 718](#). Para conocer los parámetros específicos del controlador, véase la documentación del fabricante del controlador o pregunte al administrador del sistema.

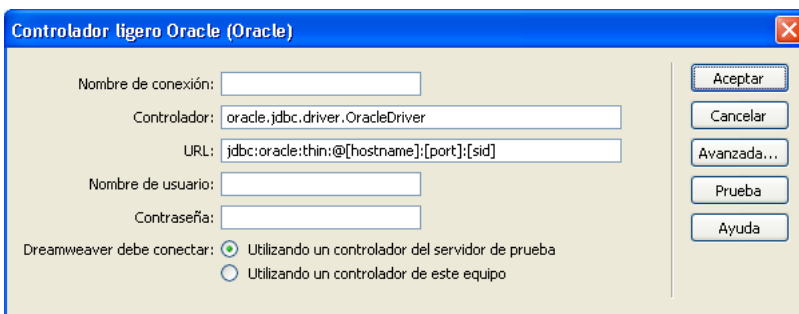
También podrá utilizar un controlador ODBC (y un DSN de Windows) si dispone de un controlador puente JDBC-ODBC. Para más información, consulte [“Conexión mediante un controlador ODBC” en la página 721](#).

## JDBC, parámetros de conexión

Al crear una conexión de base de datos de JSP en Dreamweaver, normalmente debe introducir los parámetros de conexión JDBC (véase [“Creación de una conexión de base de datos para JSP” en la página 720](#)). Las conexiones JDBC constan normalmente de cuatro parámetros: el controlador, el nombre de usuario, la contraseña y el URL (que especifica la ubicación de la base de datos). Habitualmente, los valores del parámetro de controlador y del parámetro de URL dependen del controlador.

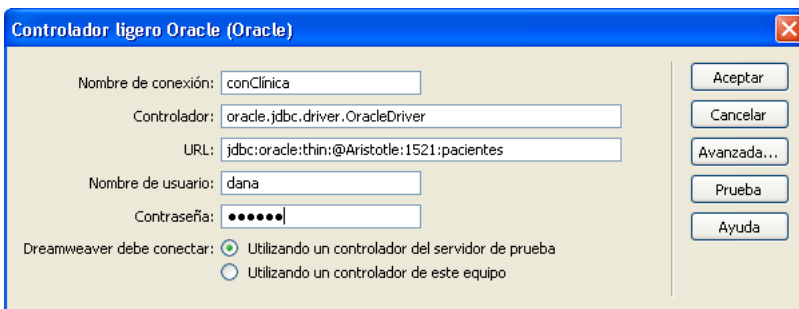
En esta sección se muestra cómo definir los parámetros de conexión en Dreamweaver utilizando como ejemplo el controlador Oracle Thin JDBC. Para conocer los parámetros de conexión de otros controladores, consulte la documentación del fabricante del controlador.

El controlador Oracle Thin JDBC admite bases de datos Oracle. Si desea utilizar dicho controlador para conectarse con su base de datos Oracle, haga clic en el botón de signo más (+) del panel Bases de datos y seleccione el controlador Oracle Thin Driver (Oracle) en el menú emergente. Se mostrará el siguiente cuadro de diálogo, parcialmente completo:



Introduzca un nombre de conexión y sustituya los marcadores de posición (entre corchetes angulares) por parámetros de conexión válidos. Para el marcador de posición [hostname], introduzca la dirección IP o el nombre asignado al servidor de la base de datos por el administrador del sistema. Para el marcador de posición [sid], introduzca el identificador del sistema de base de datos. Si se está ejecutando más de una base de datos Oracle en el mismo sistema, deberá utilizar el identificador SID para distinguirlas.

Por ejemplo, si el servidor se denomina Aristotle, el puerto de base de datos es 1521 y ha definido un SID de base de datos llamado `patients` en dicho servidor, deberá introducir los siguientes valores de parámetros en Dreamweaver:



Controlador ligero Oracle (Oracle)

Nombre de conexión: conClínica

Controlador: oracle.jdbc.driver.OracleDriver

URL: jdbc:oracle:thin:@Aristotle:1521:patients

Nombre de usuario: dana

Contraseña: ●●●●●●

Dreamweaver debe conectar:  Utilizando un controlador del servidor de prueba  
 Utilizando un controlador de este equipo

Aceptar  
Cancelar  
Avanzada...  
Prueba  
Ayuda

## Conexión con una base de datos

En esta sección se describe cómo conectar con una base de datos durante el desarrollo de una aplicación JSP en Dreamweaver.

Se presupone que existe un servidor de aplicaciones JSP ejecutándose en un equipo local o remoto. Para más información, consulte [“Configuración de una aplicación Web” en la página 679](#).

Antes de conectar con una base de datos, debe obtener un controlador JDBC para su base de datos. Para más información, consulte [“Cómo obtener un controlador JDBC para la base de datos” en la página 720](#).

Una vez instalado el controlador de la base de datos, podrá utilizarlo para conectar con la base de datos. Para instrucciones, consulte [“Creación de una conexión de base de datos para JSP” en la página 720](#).

## Cómo obtener un controlador JDBC para la base de datos

Antes de intentar crear una conexión de base de datos, compruebe que dispone de un controlador JDBC para su base de datos. Entre los controladores JDBC más habituales figuran el controlador Oracle Thin JDBC, Oracle Java Driver y los controladores I-net JDBC para Microsoft SQL Server.

Los proveedores de sistemas de bases de datos, como Oracle, suelen incluir controladores en sus sistemas. También podrá adquirirlos a otros proveedores independientes. Por ejemplo, puede obtener un controlador JDBC para Microsoft SQL Server en el sitio Web de i-net software en [www.inetsoftware.de/products/jdbc/](http://www.inetsoftware.de/products/jdbc/).

Sun también permite consultar una base de datos de controladores JDBC y sus proveedores en su sitio Web en <http://developers.sun.com/product/jdbc/drivers>.

Cuando disponga de un controlador JDBC para la base de datos, podrá crear una conexión de base de datos.

### Temas relacionados

- “Instalación del controlador JDBC-ODBC Bridge de Sun” en la página 722
- “Comunicación con la base de datos” en la página 1132

## Creación de una conexión de base de datos para JSP

Una vez instalado el controlador JDBC apropiado para la base de datos en el equipo que ejecuta el servidor de aplicaciones, puede crear una conexión de base de datos en Dreamweaver.

### Para crear una conexión de base de datos para JSP:

1. Abra una página JSP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).  
Se muestran las conexiones definidas para el sitio.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione el controlador en el menú emergente.  
Si no aparece el controlador, seleccione Conexión JDBC personalizada.  
Aparecerá un cuadro de diálogo de conexión.
3. Introduzca en el cuadro de diálogo los parámetros de conexión.  
Para más información, consulte “JDBC, parámetros de conexión” en la página 718.

4. Especifique la ubicación del controlador JDBC que desea utilizar.
  - Si el controlador JDBC está instalado en el mismo equipo que Dreamweaver, seleccione la opción Utilizando un controlador de este equipo.
  - Si el controlador JDBC no está instalado en el mismo equipo que Dreamweaver, seleccione la opción Utilizando un controlador del servidor de prueba.

Los usuarios de Macintosh pueden omitir este paso ya que todas las conexiones de base de datos utilizan el servidor de aplicaciones.

5. Haga clic en Prueba.

Dreamweaver intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo los parámetros de conexión. Si la conexión continúa fallando, compruebe la configuración de la carpeta que utiliza Dreamweaver para procesar las páginas dinámicas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)).

6. Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

#### Temas relacionados

- [Capítulo 29, “Solución de problemas de conexiones de base de datos”, en la página 731](#)

## Conexión mediante un controlador ODBC

Aunque las aplicaciones JSP deben conectar con las bases de datos mediante controladores JDBC, también pueden utilizarse controladores ODBC si dispone de un controlador puente JDBC-ODBC. El controlador puente actúa como intérprete entre la aplicación JSP, que utiliza JDBC, y el controlador ODBC, que utiliza ODBC. Este canal de comunicación permite a la aplicación JSP comunicarse con la base de datos.

Este tipo de conexión ofrece dos ventajas para los usuarios de Windows. En primer lugar, le permite utilizar los controladores ODBC gratuitos de Microsoft. En segundo lugar, le permite utilizar un DSN para facilitar el proceso de creación de la conexión.

Los requisitos para poder conectar mediante un controlador ODBC son los siguientes:

- Su aplicación JSP deberá ejecutarse en un equipo Windows.
- El equipo Windows que ejecute el servidor de aplicaciones deberá tener instalado un controlador ODBC para la base de datos. Para más información, consulte [“Comprobación del controlador ODBC” en la página 722](#).

- El equipo Windows que ejecute el servidor de aplicaciones deberá tener instalado un controlador puente JDBC-ODBC. Para más información, consulte [“Instalación del controlador JDBC-ODBC Bridge de Sun” en la página 722](#).

Si cumple estos requisitos, podrá conectar mediante un controlador ODBC. Para instrucciones, consulte [“Creación de una conexión ODBC” en la página 723](#).

## Comprobación del controlador ODBC

Asegúrese de que el equipo Windows que ejecuta el servidor de aplicaciones tiene instalado un controlador ODBC para la base de datos. Para averiguar si el controlador ODBC ya está instalado, véase [“Visualización de los controladores ODBC instalados en un sistema Windows” en la página 1135](#). Si no está instalado el controlador apropiado, puede descargar e instalar los paquetes Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5 y 2.7 en el equipo que ejecuta el servidor de aplicaciones JSP. Puede descargar MDAC gratis del sitio Web de Microsoft <http://msdn.microsoft.com/data/mdac/downloads/>. Estos paquetes contienen los controladores ODBC más recientes de Microsoft.

NOTA

Instale el paquete MDAC 2.5 antes de instalar MDAC 2.7.

Si dispone de un controlador ODBC para la base de datos, puede instalar a continuación un controlador JDBC-ODBC.

## Instalación del controlador JDBC-ODBC Bridge de Sun

Para conectar mediante un controlador ODBC, deberá instalar el controlador puente JDBC-ODBC de Sun en el equipo Windows que ejecuta el servidor de aplicaciones JSP. Éste se suministra con Sun Java 2 SDK, Standard Edition, para Windows.

Para averiguar si ya dispone de Java 2 SDK con el controlador, busque en el disco duro las carpetas siguientes: jdk1.2, jdk1.3 o j2sdk1.4.

Si no dispone de SDK, puede descargarlo del sitio Web de Sun en <http://java.sun.com/j2se/> e instalarlo. El controlador se instalará automáticamente cuando instale SDK.

Aunque puede utilizarse para el desarrollo de sistemas de bases de datos de gama baja, como por ejemplo Microsoft Access, el controlador puente JDBC-ODBC de Sun no está pensado para tareas de producción. Por ejemplo, sólo permite conectar con la base de datos a una página JSP a la vez (no admite el uso compartido de varios thread). Para más información sobre las limitaciones del controlador, consulte la la nota técnica 17392 del Centro de soporte de Macromedia en [www.macromedia.com/go/17392](http://www.macromedia.com/go/17392).

Después de instalar el controlador puente, podrá crear la conexión de base de datos.

## Creación de una conexión ODBC

Antes de conectar mediante un controlador ODBC, compruebe que el controlador ODBC adecuado y el controlador puente JDBC-ODBC de Sun están instalados en el equipo Windows que ejecuta el servidor de aplicaciones JSP .

### Para conectar mediante un controlador ODBC en JSP:

1. Defina un DSN en el sistema Windows en el que se encuentra el servidor de aplicaciones.

Para instrucciones, véanse los artículos siguientes en el sitio Web de Microsoft:

- Los usuarios de Windows 2000 deben ver el artículo 300596 en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596>
- Los usuarios de Windows XP deben ver el artículo 305599 en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599>

2. Abra una página JSP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

En el panel se mostrarán las conexiones definidas para dicho sitio.

3. Haga clic en el botón de signo más (+) del panel y seleccione “Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun)” en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun).

4. Introduzca un nombre para la nueva conexión.

**NOTA**

No utilice espacios ni caracteres especiales en el mismo.

5. En el cuadro URL, sustituya el contador de posición [odbc dsn] por el DSN que definió en el paso 1.

El cuadro URL debe tener este aspecto:

```
jdbc:odbc:myDSN
```

6. Especifique el nombre de usuario y la contraseña para acceder a la base de datos. Si no necesita un nombre de usuario ni contraseña, deje los cuadros en blanco. Por ejemplo, si el DSN se denomina Acme y no necesita nombre de usuario ni contraseña para obtener acceso a la base de datos, introduzca los siguientes valores de parámetros:

Controlador: `sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver`

URL: `jdbc:odbc:Acme`

Nombre de usuario:

Contraseña:

7. Especifique la ubicación del controlador puente JDBC-ODBC.
- Si el controlador está instalado en el mismo equipo que Dreamweaver, seleccione la opción Utilizando un controlador de este equipo.
  - Si no está instalado en el mismo equipo que Dreamweaver, seleccione la opción Utilizando un controlador del servidor de prueba.

Los usuarios de Macintosh pueden omitir este paso ya que todas las conexiones de base de datos utilizan el servidor de aplicaciones.

8. Haga clic en Prueba.

Dreamweaver intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN y los demás parámetros de conexión. Si la conexión continúa fallando, compruebe la configuración de la carpeta que utiliza Dreamweaver para procesar las páginas dinámicas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)).

9. Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

## Temas relacionados

- [Capítulo 29, “Solución de problemas de conexiones de base de datos”, en la página 731](#)



# Edición o eliminación de una conexión de base de datos

Al crear una conexión de base de datos, Dreamweaver almacena la información de conexión en un archivo de inclusión (include) en la subcarpeta Connections de la carpeta raíz del sitio local. Puede editar o eliminar la información de conexión del archivo manualmente o como se indica a continuación.

## Para actualizar una conexión:

1. Abra una página JSP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

En el panel aparece una lista de conexiones.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Editar conexión en el menú emergente.

Se muestra el cuadro de diálogo utilizado para crear la conexión.

3. Realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

Dreamweaver actualiza automáticamente el archivo de inclusión (include) que, a su vez, actualiza todas las páginas del sitio que utilicen la conexión.

Si cambia el nombre de una conexión, deberá actualizar todos los juegos de registros que utilizan el antiguo nombre de conexión. Para ello, haga doble clic en el juego de registros del panel Vinculaciones y, a continuación, seleccione el nombre de la nueva conexión en el cuadro de diálogo Juego de registros.

## Para eliminar una conexión:

1. Abra una página JSP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

En el panel aparece una lista de conexiones.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Eliminar conexión en el menú emergente.

Se muestra el cuadro de diálogo utilizado para crear la conexión.

3. Confirme que desea eliminar la conexión.

Para evitar errores en la eliminación de una conexión, deberá actualizar todos los juegos de registros que utilicen la antigua conexión haciendo doble clic en el nombre del juego de registros en el panel Vinculaciones y seleccionando una nueva conexión en el cuadro de diálogo Juego de registros.

# Conexiones de base de datos para desarrolladores de PHP

Para utilizar una base de datos con una aplicación PHP, deberá crear una conexión de base de datos en Macromedia Dreamweaver 8. En este capítulo se describe cómo hacerlo.

Para el desarrollo de PHP, Dreamweaver sólo admite el sistema de base de datos MySQL. Otros sistemas de bases de datos, por ejemplo Microsoft Access u Oracle no son compatibles. MySQL es una aplicación de origen abierto que puede descargarse gratuitamente de Internet para uso no comercial. Para más información, consulte el sitio Web de MySQL en <http://dev.mysql.com/downloads/>.

En este capítulo se presupone que ha configurado una aplicación PHP (véase [Capítulo 23, “Configuración de una aplicación Web”, en la página 679](#)). Asimismo, se presupone que ha configurado una base de datos MySQL en su equipo local o en un sistema al cual tiene acceso a través de la red o del FTP.

**SUGERENCIA**

Para fines de desarrollo, descargue e instale la versión Windows Essentials del servidor de base de datos MySQL.

Para conectarse a la base de datos de muestra suministrada por Dreamweaver, véase “Configuración del sitio PHP de muestra” en *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para obtener más información sobre bases de datos y conexiones de base de datos, consulte [Apéndice A, “Guía de bases de datos para principiantes”, en la página 1123](#).

# Conexión con una base de datos

En esta sección se describe cómo conectar con una base de datos durante el desarrollo de una aplicación PHP en Dreamweaver. Se presupone que dispone de una o varias bases de datos MySQL y que se ha iniciado el servidor MySQL.

## Para crear una conexión de base de datos con la base de datos MySQL:

1. Abra una página PHP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) del panel y elija Conexión MySQL en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo de Conexión MySQL.
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

La nueva conexión se mostrará en el panel Bases de datos.

NOTA

Si aparece el mensaje de error "Client does not support authentication protocol requested. Consider upgrading MySQL client" (El cliente no admite el protocolo de autenticación solicitado. Es recomendable que actualice el cliente MySQL) al probar una conexión de base de datos PHP en MySQL 4.1, consulte ["Solución de problemas relacionados con mensajes de error de MySQL"](#) en la página 740.

## Edición o eliminación de una conexión de base de datos

Al crear una conexión de base de datos, Dreamweaver almacena la información de conexión en un archivo de inclusión (include) en la subcarpeta Connections de la carpeta raíz del sitio local. Puede editar o eliminar la información de conexión del archivo manualmente o como se indica a continuación.

### Para actualizar una conexión:

1. Abra una página PHP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).  
En el panel aparece una lista de conexiones.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Editar conexión en el menú emergente.  
Se muestra el cuadro de diálogo utilizado para crear la conexión.

3. Realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

Dreamweaver actualiza automáticamente el archivo de inclusión (include) que, a su vez, actualiza todas las páginas del sitio que utilicen la conexión.

#### **Para eliminar una conexión:**

1. Abra una página PHP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

En el panel aparece una lista de conexiones.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Eliminar conexión en el menú emergente.

Se muestra el cuadro de diálogo utilizado para crear la conexión.

3. Confirme que desea eliminar la conexión.

Para evitar errores en la eliminación de una conexión, deberá actualizar todos los juegos de registros que utilicen la antigua conexión; para ello, haga doble clic en el nombre del juego de registros en el panel Vinculaciones y seleccione una nueva conexión en el cuadro de diálogo Juego de registros.



En este capítulo se describen algunos problemas comunes que pueden presentarse tras la creación de una conexión de base de datos y se describen las distintas formas de resolverlos.

## Solución de problemas relacionados con permisos

Una de las causas más habituales de problemas se debe a los permisos insuficientes sobre archivos y carpetas. Si la base de datos está ubicada en un equipo con Windows 2000 o Windows XP y aparece un mensaje de error al intentar ver una página dinámica en un navegador Web o en modo Live Data, dicho error puede deberse a un problema de permisos.

La cuenta de Windows que está intentando acceder a la base de datos no dispone de permisos suficientes. Podría tratarse de la cuenta anónima de Windows (de manera predeterminada, *IUSR\_nombre\_del\_equipo*) o una cuenta de un usuario concreto, si la página está protegida mediante acceso con autenticación.

Debe cambiar los permisos para conceder a la cuenta *IUSR\_nombre\_del\_equipo* los permisos correctos de manera que el servidor Web pueda obtener acceso al archivo de base de datos. Además, la carpeta que contiene el archivo de base de datos también debe tener configurados determinados permisos para escribir en dicha base de datos.

Si la página está pensada para que se obtenga acceso a ella de manera anónima, asigne a la cuenta *IUSR\_nombre\_del\_equipo* control total sobre la carpeta y el archivo de base de datos como se describe en el siguiente procedimiento.

Asimismo, si la ruta a la base de datos se expresa mediante UNC (\\Server\Share), asegúrese de que en Permisos de los recursos compartidos se concede acceso total a la cuenta *IUSR\_nombre\_del\_equipo*. Este paso debe realizarse aun en el caso de que la compartición esté activada en el servidor Web local.

Si copia la base de datos de otra ubicación, ésta podría no heredar los permisos de su carpeta de destino. Puede que tenga que cambiar los permisos para la base de datos.

### Para comprobar o cambiar los permisos para el archivo de base de datos (Windows XP):

1. Asegúrese de que tiene privilegios de administrador en el equipo.
2. En el Explorador de Windows, localice el archivo de base de datos o la carpeta que contiene la base de datos, haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo o carpeta y seleccione Propiedades.
3. Seleccione la ficha Seguridad.

NOTA

Este paso sólo debe darlo si dispone de un sistema de archivos NTFS. Si su sistema de archivos es FAT, el cuadro de diálogo no incluirá la ficha Seguridad.

4. Si la cuenta *IUSR\_nombre\_del\_equipo* no aparece en la lista Grupo o Nombres de usuario, haga clic en el botón Añadir para añadirla.
5. En el cuadro de diálogo Seleccionar usuarios o grupos, haga clic en el botón Avanzadas. El cuadro de diálogo cambia para mostrar más opciones.
6. Haga clic en el botón Ubicaciones y seleccione el nombre del equipo.
7. Haga clic en el botón Buscar ahora.  
Aparecerá una lista de nombres de cuentas asociadas al equipo.
8. Seleccione la cuenta *IUSR\_nombre\_del\_equipo* y haga clic en Aceptar; a continuación, haga clic en Aceptar de nuevo para vaciar el cuadro de diálogo.
9. Para asignar a la cuenta *IUSR* los permisos completos, seleccione la casilla de verificación Control total y haga clic en Aceptar.

### Para comprobar o cambiar los permisos para el archivo de base de datos (Windows 2000):

1. Asegúrese de que tiene privilegios de administrador en el equipo.
2. En el Explorador de Windows, localice el archivo de base de datos o la carpeta que contiene la base de datos, haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo o carpeta y seleccione Propiedades.
3. Seleccione la ficha Seguridad.

NOTA

Este paso sólo debe darlo si dispone de un sistema de archivos NTFS. Si su sistema de archivos es FAT, el cuadro de diálogo no incluirá la ficha Seguridad.

4. Si la cuenta *IUSR\_nombre\_del\_equipo* no figura entre las cuentas de Windows en el cuadro de diálogo Permisos de archivos, haga clic en el botón Agregar para añadirla.



5. En el cuadro de diálogo Seleccionar usuarios, equipos o grupos, seleccione el nombre del equipo del menú emergente Buscar en.

Aparecerá una lista de nombres de cuentas asociadas al equipo.

6. Seleccione la cuenta IUSR\_*nombre\_del\_equipo* y, a continuación, haga clic en Agregar.
7. Para asignar a la cuenta IUSR permisos completos, seleccione Control total del menú emergente Tipo de acceso y haga clic en Aceptar.

Para mayor seguridad, los permisos pueden establecerse de manera que el permiso Leer esté desactivado para la carpeta Web que contiene la base de datos. No se permitirá examinar la carpeta, pero las páginas Web continuarán teniendo acceso a la base de datos.

Para más información sobre la cuenta IUSR y los permisos de servidor Web, consulte las siguientes notas técnicas en el Centro de soporte de Macromedia:

- Entender una autenticación anónima y la cuenta IUSR en [www.macromedia.com/go/authentication](http://www.macromedia.com/go/authentication)
- Configurar permisos de servidor Web con IIS en [www.macromedia.com/go/server\\_permissions](http://www.macromedia.com/go/server_permissions)

## Solución de problemas relacionados con mensajes de error de Microsoft

En esta sección se describen algunos de los mensajes de error de Microsoft más habituales y las formas de resolverlos. Estos mensajes pueden aparecer si utiliza Internet Information Server (IIS) con un sistema de base de datos Microsoft como Access o SQL Server. Estos errores normalmente ocurren al solicitar una página dinámica al servidor.

NOTA

Macromedia no ofrece servicio técnico para el software de otros fabricantes, como Microsoft Windows e IIS. Si no logra resolver el problema consultando esta sección, póngase en contacto con el servicio técnico de Microsoft o visite el sitio Web de Microsoft en <http://support.microsoft.com/>.

Para más información sobre errores 80004005, consulte “INFO: Troubleshooting Guide for 80004005 Errors in Active Server Pages and Microsoft Data Access Components (Q306518)” en el sitio Web de Microsoft en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q306518>.

## 80004005–Data source name not found and no default driver specified

Este error se produce al intentar ver una página dinámica en un navegador Web o en modo Live Data. El error puede variar dependiendo de la base de datos y del servidor Web. Otras variantes de este mensaje de error son:

- 80004005—Driver's SQLSetConnectAttr failed
- 80004005—General error Unable to open registry key 'DriverId'

Estas son las posibles causas y soluciones:

- La página no encuentra el DSN. Asegúrese de que se ha creado un DSN tanto en el servidor Web como en el equipo local. Para más información, consulte [“Utilización de un DSN” en la página 1137](#).
- Puede que el DSN se haya configurado como un DSN de usuario y no como un DSN de sistema. Elimine el DSN de usuario y cree un DSN de sistema en su lugar.

NOTA

Si no elimina el DSN de usuario, los nombres de DSN duplicados generarán un nuevo error ODBC.

- Si utiliza Microsoft Access, puede que el archivo de base de datos (.mdb) esté bloqueado. El bloqueo puede deberse a que un DSN con un nombre distinto está accediendo a la base de datos. En el Explorador de Windows, busque el archivo de bloqueo (.ldb) en la carpeta que contiene el archivo de base de datos (.mdb) y elimine el archivo .ldb. Si hay otro DSN que señala al mismo archivo de base de datos, es recomendable eliminar el DSN para evitar el error en el futuro. No olvide reiniciar el equipo después de realizar estos cambios.

## 80004005–Couldn't use '(unknown)'; file already in use

Este error se produce cuando se utiliza una base de datos de Microsoft Access y se intenta ver una página dinámica en un navegador Web o en modo Live Data. Otra variante de este mensaje de error es “80004005—Microsoft Jet database engine cannot open the file (unknown)”

Lo más probable es que este error se deba a un problema de permisos. Para más información, consulte “[Solución de problemas relacionados con permisos](#)” en la página 731. Estas son algunas causas y soluciones específicas:

- Puede que la cuenta que está utilizando Internet Information Server (normalmente IUSR) no disponga de los permisos correctos de Windows para una base de datos basada en archivo o para la carpeta que contiene el archivo. Compruebe los permisos en la cuenta de IIS (IUSR) en el administrador de usuarios.
- Puede que carezca de permiso para crear o destruir archivos temporales. Compruebe los permisos para el archivo y la carpeta. Asegúrese de que dispone de permiso para crear o destruir cualquier archivo temporal. Los archivos temporales normalmente se crean en la misma carpeta que la base de datos, aunque el archivo también puede crearse en otras carpetas, como /Winnt, por ejemplo.
- En Windows 2000, es posible que sea necesario cambiar el valor de tiempo de espera para el DSN de la base de datos Access. Para cambiar el valor de tiempo de espera, seleccione Inicio > Configuración > Panel de control > Herramientas administrativas > Orígenes de datos (ODBC). Haga clic en la ficha DNS de sistema, resalte el DSN correcto y haga clic en el botón Configurar. Haga clic en el botón Opciones y cambie el valor de tiempo de espera para la página a 5000.

Si continúa teniendo problemas, véanse los siguientes artículos de Microsoft Knowledge Base:

- PRB: 80004005 “Couldn't Use '(unknown)'; File Already in Use” en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q174943>.
- PRB: Microsoft Access Database Connectivity Fails in Active Server Pages en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q253604>.
- PRB: Error “Cannot Open File Unknown” Using Access en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q166029>.

## 80004005–Logon Failed()

Este error se produce cuando se utiliza Microsoft SQL Server y se intenta ver una página dinámica en un navegador Web o en modo Live Data.

El error lo genera SQL Server si éste no acepta o no reconoce la cuenta o la contraseña de inicio de sesión enviada (si utiliza seguridad estándar) o si una cuenta de Windows no está asignada a ninguna cuenta SQL (si utiliza seguridad integrada).

Estas son posibles soluciones:

- Si utiliza seguridad estándar, puede que el nombre y la contraseña de la cuenta sean incorrectos. Pruebe con la cuenta y la contraseña de Admin (UID= “sa” y sin contraseña), que debe definirse en la línea de la cadena de conexión. (Los DSN no almacenan nombres ni contraseñas de usuario.)
- Si utiliza seguridad integrada, compruebe la cuenta de Windows que llama a la página y localice la cuenta SQL que tiene asignada (en el caso de que la tenga).
- SQL Server no permite el guión bajo en los nombres de cuentas SQL. Si alguien asigna manualmente la cuenta IUSR\_machinename de Windows a una cuenta SQL con el mismo nombre, la asignación fallará. Asigne cualquier cuenta que utilice un guión bajo a un nombre de cuenta en SQL que no utilice ningún guión bajo.

## 80004005–Operation must use an updateable query

Este error se produce cuando un evento está actualizando un juego de registros o insertando datos en un juego de registros.

Estas son las posibles causas y soluciones:

- Los permisos establecidos para la carpeta que contiene la base de datos son excesivamente restrictivos. Los privilegios IUSR deben establecerse para lectura y escritura (read/write). (Véase “[Solución de problemas relacionados con permisos](#)” en la página 731.)
- Los permisos para el propio archivo de base de datos no incluyen privilegios completos de lectura y escritura. (Véase “[Solución de problemas relacionados con permisos](#)” en la página 731.)
- Puede que la base de datos esté ubicada fuera del directorio Inetpub/wwwroot. Aunque puede ver y buscar los datos, es posible que no pueda actualizarlos a no ser que la base de datos se encuentre en el directorio wwwroot.
- El juego de registros está basado en una consulta no actualizable. Los nexos son ejemplos de consultas no actualizables en una base de datos. Reestructure sus consultas para que sean actualizables.

Para más información sobre este error, consulte “PRB: ASP ‘Error The Query Is Not Updateable’ Al actualizar registro de tabla”, en Microsoft Knowledge Base en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q174640>.

## 80040e07–Data type mismatch in criteria expression

Este error se produce cuando el servidor intenta procesar una página que contiene un comportamiento de servidor Insertar registro o Actualizar registro y el comportamiento de servidor intenta establecer el valor de una columna de Fecha/Hora de una base de datos de Microsoft Access con una cadena vacía ("").

Microsoft Access impone una serie de reglas rigurosas en lo que se refiere a la introducción de datos para los valores de determinadas columnas. El valor de cadena vacía en una consulta SQL no se puede almacenar en una columna de Fecha/Hora de Access. Actualmente, la única solución conocida consiste en evitar insertar o actualizar columnas de Fecha/Hora en Access con cadenas vacías ("") o con cualquier otro valor que no se corresponda con la gama de valores especificados para el tipo de datos.

## 80040e10–Too few parameters

Este error se produce cuando una columna especificada en una consulta SQL no existe en la tabla de la base de datos. Contraste los nombres de las columnas de la tabla de la base de datos con lo especificado en la consulta SQL. Este error se debe normalmente a un error ortográfico.

## 80040e10–COUNT field incorrect

Este error se produce cuando obtiene una vista previa de una página que contiene un comportamiento de servidor Insertar registro en un navegador Web e intenta utilizarlo para insertar un registro en una base de datos de Microsoft Access.

Puede que esté intentando insertar un registro en un campo de una base de datos que incluye un signo de interrogación (?) en su nombre de campo. El signo de interrogación es un carácter especial para algunos motores de base de datos, incluido Microsoft Access, por lo que no debe utilizarse en los nombres de tablas o campos de una base de datos.

Abra el sistema de base de datos y elimine el signo de interrogación (?) de los nombres de campos; después actualice los comportamientos de servidor de la página que hagan referencia al campo en cuestión.

## 80040e14–Syntax error in INSERT INTO statement

Este error se produce cuando el servidor intenta procesar una página que contiene un comportamiento de servidor Insertar registro.

Este error se debe normalmente a uno o varios de los siguientes problemas relacionados con el nombre de un campo, un objeto o una variable de la base de datos:

- Utilización de una palabra reservada como nombre. La mayoría de las bases de datos tienen un conjunto de palabras reservadas. Por ejemplo, “date” es una palabra reservada que no puede utilizarse para nombres de columnas en una base de datos.
- Utilización de caracteres especiales en el nombre. Estos son algunos ejemplos de caracteres especiales:  
. / \* : ! # & - ?
- Utilización de un espacio en el nombre.

El error también puede aparecer cuando hay una máscara de introducción definida para un objeto de la base de datos y los datos introducidos no cumplen los requisitos de la máscara.

Para resolver el problema, evite utilizar palabras reservadas tales como “date”, “name”, “select”, “where” y “level” al especificar los nombres columnas en la base de datos. Asimismo, elimine espacios y caracteres especiales.

Véanse las siguientes páginas Web para obtener las listas de palabras reservadas en los sistemas de bases de datos más habituales:

- Microsoft Access en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q209187>
- Microsoft SQL Server en [http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/tsqlref/ts\\_ra-rz\\_9oj7.asp](http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/tsqlref/ts_ra-rz_9oj7.asp)
- MySQL en <http://dev.mysql.com/doc/mysql/en/reserved-words.html>

## 80040e21–ODBC error on Insert or Update

Este error se produce cuando el servidor intenta procesar una página que contiene un comportamiento de servidor Actualizar registro o Insertar registro. La base de datos no puede realizar la operación de actualización o inserción que el comportamiento de servidor está intentando llevar a cabo.

Estas son las posibles causas y soluciones:

- El comportamiento de servidor está intentando actualizar un campo con numeración automática de una tabla de la base de datos o intentando insertar un registro en un campo con numeración automática. Dado que el sistema de base de datos completa los campos con numeración automática, todo intento de completar externamente estos campos produce un fallo.
- Los datos que el comportamiento de servidor está actualizando o insertando son de un tipo inadecuado para el campo de la base de datos, como, por ejemplo, insertar una fecha en un campo booleano (sí/no), insertar una cadena en un campo numérico o insertar una cadena con formato incorrecto en un campo de Fecha/Hora.

## 800a0bcd–Either BOF or EOF is true

Este error se produce al intentar ver una página dinámica en un navegador Web o en modo Live Data.

El problema tiene lugar cuando la página intenta mostrar datos de un juego de registros vacío. Para resolver el problema, aplique el comportamiento de servidor Mostrar región al contenido dinámico que debe mostrarse en la página de la siguiente forma:

1. Resalte el contenido dinámico en la página.
2. En el panel Comportamientos del servidor, haga clic en el botón de signo más (+) y elija Mostrar región > Mostrar región si el juego de registros no está vacío.
3. Seleccione el juego de registros que proporciona el contenido dinámico y haga clic en Aceptar.
4. Repita los pasos 1 a 3 para cada elemento de contenido dinámico de la página.

# Solución de problemas relacionados con mensajes de error de MySQL

En estas secciones se aborda un mensaje de error muy común que el usuario puede encontrarse al probar una conexión de base de datos PHP en MySQL 4.1: “Client does not support authentication protocol requested. Consider upgrading MySQL client.” (El cliente no admite el protocolo de autenticación solicitado. Es recomendable que actualice el cliente MySQL).

Tal vez deba volver a una versión anterior de MySQL o instalar PHP 5 y copiar algunas bibliotecas de vínculos dinámicos (DLL). Para obtener instrucciones detalladas, consulte “Instalación de un servidor de aplicaciones PHP (Windows)” en *Primeros pasos con Dreamweaver*.

Consulte también las siguientes notas técnicas en el sitio Web de Macromedia:

- Nota técnica c45f8a29 en [www.macromedia.com/go/c45f8a29](http://www.macromedia.com/go/c45f8a29).
- Nota técnica 16515 en [www.macromedia.com/go/16515](http://www.macromedia.com/go/16515).



PARTE 7

# Creación de páginas dinámicas

Utilice las herramientas de desarrollo de aplicaciones de Macromedia Dreamweaver 8 para añadir contenido dinámico a las páginas.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

|   |     |
|---|-----|
| Capítulo 30: Optimización del espacio de trabajo para desarrollo visual . . . . . | 743 |
| Capítulo 31: Flujo de trabajo para el diseño de páginas dinámicas . . . . .       | 757 |
| Capítulo 32: Obtención de datos para la página . . . . .                          | 767 |
| Capítulo 33: Definición de fuentes de contenido dinámico . . . . .                | 781 |
| Capítulo 34: Adición de contenido dinámico a páginas Web . . . . .                | 805 |
| Capítulo 35: Visualización de registros de la base de datos . . . . .             | 817 |
| Capítulo 36: Visualización de datos XML en páginas Web . . . . .                  | 837 |
| Capítulo 37: Utilización de servicios Web (sólo Windows) . . . . .                | 871 |
| Capítulo 38: Adición de comportamientos de servidor personalizados . . . . .      | 885 |
| Capítulo 39: Creación de formularios . . . . .                                    | 911 |



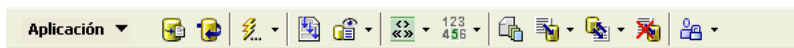
Puede optimizar el espacio de trabajo de Macromedia Dreamweaver 8 para desarrollar visualmente aplicaciones Web. Por ejemplo, puede utilizar paneles para crear rápidamente páginas dinámicas y puede ver live data en las páginas mientras trabaja.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|  |     |
|--|-----|
| Visualización de paneles de desarrollo de aplicaciones Web .....                   | 743 |
| Visualización de la base de datos en Dreamweaver .....                             | 746 |
| Visualización de live data en la vista de Diseño .....                             | 747 |
| Utilización de la vista de Diseño sin datos dinámicos .....                        | 753 |
| Vista previa de páginas dinámicas en un navegador .....                            | 754 |
| Restricción de la información de base de datos que se muestra en Dreamweaver ..... | 755 |

## Visualización de paneles de desarrollo de aplicaciones Web

Haga clic en la ficha Aplicación de la barra Insertar para mostrar una serie de botones que permiten añadir contenido dinámico y comportamiento del servidor a la página.



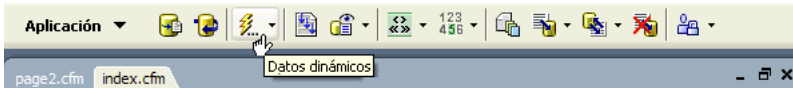
El número y el tipo de botones que aparecen varían en función del tipo de documento abierto en la ventana de documento. La barra Insertar contiene botones para añadir los siguientes elementos a la página:

- Juegos de registros
- Texto o tablas dinámicas
- Formularios para insertar o actualizar registros en una base de datos
- Barras de navegación por registros

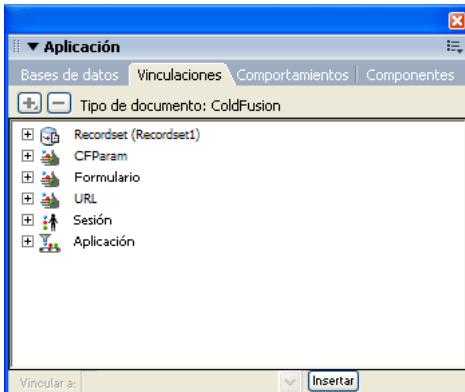
Si pasa a la vista Código (Ver > Código), pueden aparecer más paneles en su propia categoría de la barra Insertar, con lo que podrá insertar código en la página. Por ejemplo, si visualiza una página ColdFusion en la vista Código, aparece un panel CFML en la categoría CFML de la barra Insertar:



Para averiguar cuál es la función de cada botón de la barra Insertar, mueva el ratón sobre un icono. Aparecerá la siguiente descripción de herramienta:

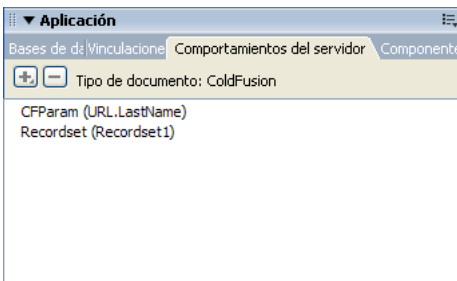


Si desea definir los orígenes del contenido dinámico para la página y añadirle el contenido, seleccione Ventana > Vinculaciones. Aparecerá el panel Vinculaciones.



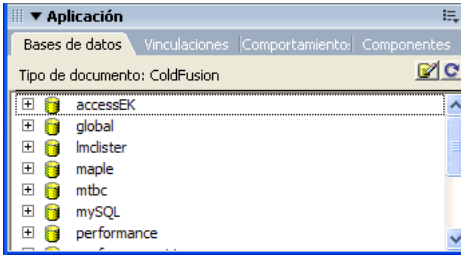
Para más información, seleccione Ayuda en el menú emergente del grupo de paneles.

Si desea añadir lógica del lado del cliente a las páginas dinámicas, seleccione Ventana > Comportamientos del servidor. Aparecerá el panel Comportamientos del servidor.



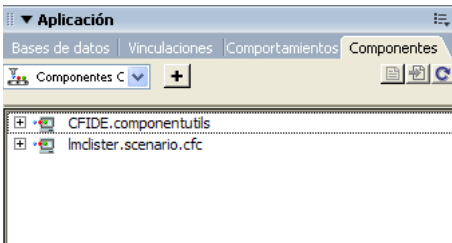
Un comportamiento del servidor es el conjunto de instrucciones insertadas en una página dinámica durante el período de diseño y que se ejecutan en el servidor en tiempo de ejecución. Para más información, seleccione Ayuda en el menú emergente del grupo de paneles.

Si desea explorar bases de datos o crear conexiones de base de datos, seleccione Ventana > Bases de datos. Aparecerá el panel Bases de datos.



Para más información, seleccione Ayuda en el menú emergente del grupo de paneles.

Si desea inspeccionar, añadir o modificar código para componentes JavaBeans, Macromedia ColdFusion o servicios Web, seleccione Ventana > Componentes. Aparecerá el panel Componentes.



**NOTA**

El panel Componentes sólo se activa si abre una página ColdFusion, JSP o ASP.NET. Es posible que el documento no admita determinados componentes. Por ejemplo, los documentos ColdFusion no admiten JavaBeans.

Para más información, seleccione Ayuda en el menú emergente del grupo de paneles.

# Visualización de la base de datos en Dreamweaver

Después de conectarse a la base de datos, podrá ver su estructura y sus datos en Dreamweaver.

## Para visualizar la base de datos:

1. Abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

Dreamweaver muestra en el panel Bases de datos todas las bases de datos para las que se han creado conexiones. Si está desarrollando un sitio ColdFusion, Dreamweaver mostrará en el panel todas las bases de datos para las que se han definido fuentes de datos en ColdFusion Administrator.

NOTA

Dreamweaver examina el servidor ColdFusion que se ha definido para el sitio actual. (Véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas”](#) en la página 690.)

Si no aparece ninguna base de datos en el panel, deberá crear una conexión de base de datos. Para más información, consulte [“Conexión con una base de datos”](#) en la página 691.

2. Para mostrar las tablas, procedimientos almacenados y vistas de la base de datos, haga clic en el icono de signo más (+) situado junto a una conexión de la lista.
3. Para mostrar las columnas de la tabla, haga clic en nombre de tabla.  
Los iconos de columnas reflejan el tipo de datos y también indican la clave principal.
4. Para ver los datos en una tabla, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el nombre de tabla de la lista y seleccione Ver datos en el menú emergente.

Dreamweaver también identifica la clave principal de cada tabla y los tipos de datos de cada columna.

# Visualización de live data en la vista de Diseño

Dreamweaver puede mostrar el contenido dinámico de la página mientras trabaja en la página en vista de diseño. Para más información sobre la vista Código, consulte [“Cambio de vista en la ventana de documento” en la página 54](#).

## Para mostrar el contenido dinámico en la vista Código:

1. Asegúrese de que Dreamweaver se ha configurado correctamente para mostrar datos dinámicos.

Para más información, consulte [“Requisitos para mostrar datos dinámicos” en la página 749](#).

2. Seleccione Ver > Live Data.

Dreamweaver muestra la página en la vista de Diseño con el contenido dinámico.

Cuando Live Data está activado en la vista de Diseño, puede llevar a cabo las siguientes operaciones:

- Ajuste el diseño de la página utilizando las herramientas de diseño de páginas.
- Añada, edite o borre el contenido dinámico.
- Añada, edite o borre comportamientos de servidor.

NOTA

Los vínculos no funcionan en la vista de Diseño. Para comprobar los vínculos, utilice la función Vista previa en el navegador. (Véase [“Vista previa de páginas dinámicas en un navegador” en la página 754](#).)

Si realiza un cambio en la página que afecta al contenido dinámico, puede actualizar la página si hace clic en el botón Actualizar (el icono de flecha circular). Dreamweaver también puede actualizar la página automáticamente.

La ilustración siguiente muestra una página dinámica con Live Data desactivado:



La ilustración siguiente muestra la misma página con Live Data activado:



### Temas relacionados

- “Copia de los archivos dependientes” en la página 749
- “Suministro de parámetros esperados a la página” en la página 750
- “Actualización de la página” en la página 752
- “Solución de problemas de la vista Live Data” en la página 752
- “Utilización de la vista de Diseño sin datos dinámicos” en la página 753



## Requisitos para mostrar datos dinámicos

Para ver live data en la vista de Diseño, deberá proceder de este modo:

- Defina una carpeta para procesar páginas dinámicas. Para instrucciones, consulte [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#). Cuando active Live Data, se enviará a la carpeta una copia temporal del documento abierto para su procesamiento. La página resultante se devolverá y mostrará en la vista de Diseño, mientras que la copia temporal existente en el servidor se borrará. Si la página muestra un mensaje de error cuando activa Live Data, asegúrese de que el prefijo de URL del cuadro de diálogo Definición del sitio es correcto. Para más información, consulte [“Conexión con una base de datos” en la página 691](#).
- Copie los archivos relacionados, si los hay, en la carpeta. Para más información, consulte [“Copia de los archivos dependientes” en la página 749](#).
- Suministre a la página los parámetros que suministraría normalmente un usuario. Para instrucciones, consulte [“Suministro de parámetros esperados a la página” en la página 750](#).

Si experimenta dificultades para conseguir que funcione la vista de Live Data, véase [“Solución de problemas de la vista Live Data” en la página 752](#).

### Temas relacionados

- [“Visualización de live data en la vista de Diseño” en la página 747](#)
- [“Utilización de la vista de Diseño sin datos dinámicos” en la página 753](#)

## Copia de los archivos dependientes

Algunas páginas dinámicas utilizan otros archivos para funcionar correctamente. Debe cargar todos los archivos relacionados, incluidas las server-side includes y los archivos dependientes, como los de imágenes y de clase JSP, en la carpeta que ha definido para procesar páginas dinámicas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)). Dreamweaver no copia automáticamente los archivos dependientes en la carpeta al activar Live Data en la vista de Diseño.

NOTA

Live Data admite código de server-side includes y archivos de aplicaciones como global.asa (ASP) y application.cfm (ColdFusion). Asegúrese de que carga estos archivos en el servidor antes de activar Live Data.

### **Para copiar archivos dependientes en el servidor de aplicaciones.**

1. Abra el panel Sitio (Ventana > Archivos del sitio) y haga clic en el botón Expandir (el último icono de la barra de herramientas del panel).

El panel Sitio se ampliará hasta su tamaño completo.

2. Haga clic en el icono Servidor de aplicaciones en la barra de herramientas del panel Sitio ampliado (el segundo icono comenzando por la izquierda).

Aparecerá la carpeta raíz del servidor de aplicaciones bajo Sitio remoto.

3. Bajo Carpeta local, seleccione los archivos dependientes.
4. Haga clic en la flecha arriba de color azul de la barra de herramientas para copiar los archivos en el servidor de aplicaciones o arrastre los archivos hasta la carpeta correspondiente bajo Sitio remoto.

Sólo tendrá que realizar esta operación una vez, a no ser que añada más archivos dependientes, en cuyo caso deberá copiarlos también en la carpeta.

### **Temas relacionados**

- [“Visualización de live data en la vista de Diseño” en la página 747](#)
- [“Requisitos para mostrar datos dinámicos” en la página 749](#)
- [“Actualización de la página” en la página 752](#)
- [“Solución de problemas de la vista Live Data” en la página 752](#)

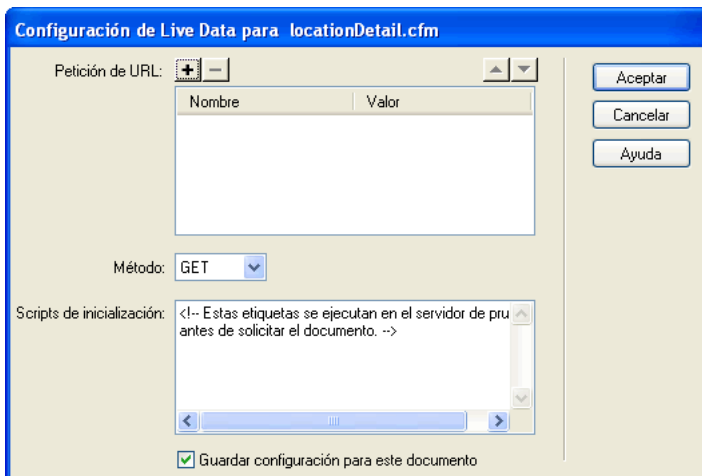
## **Suministro de parámetros esperados a la página**

Para generar contenido dinámico, algunas páginas necesitan parámetros del usuario, por ejemplo, una página necesita el número de ID de un registro para buscar y mostrar el registro. Sin esos datos, Dreamweaver no puede generar contenido dinámico para mostrar en la vista de Diseño.

Si una página espera recibir parámetros del usuario, usted deberá proporcionar los parámetros del modo que se indica a continuación.

**Para proporcionar a la página los datos que espera recibir de los usuarios:**

1. En la ventana de documento, seleccione Configuración de Live Data en el menú Ver. Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración de Live Data.



2. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Si ha especificado el método GET en el cuadro de diálogo Configuración de Live Data, aparecerá un cuadro de texto en la barra de herramientas de la vista de Diseño. Utilice este cuadro de texto para introducir distintos parámetros de URL y, a continuación, haga clic en el botón Actualizar (el icono de flecha circular) para ver cómo afectan los parámetros a la página.

Introduzca cada parámetro de URL con el siguiente formato:

*name=value;*

En este formato, *name* es el nombre del parámetro de URL que espera recibir la página y *value* es el valor contenido en dicho parámetro. Para más información, consulte [“Parámetros de URL” en la página 771](#).

## Temas relacionados

- [“Visualización de live data en la vista de Diseño” en la página 747](#)
- [“Requisitos para mostrar datos dinámicos” en la página 749](#)
- [“Copia de los archivos dependientes” en la página 749](#)
- [“Solución de problemas de la vista Live Data” en la página 752](#)

# Actualización de la página

## Para actualizar una página:

- Con Live Data activado, haga clic en el botón Actualizar (el icono de flecha circular) de la barra de herramientas del documento si desea actualizar la página después de realizar un cambio que afecte al contenido dinámico.

También puede seleccionar la opción Actualizar automáticamente de la barra de herramientas. Cuando esta opción está activada, la página se actualizará cada vez que realice un cambio que afecte al contenido dinámico. Si dispone de una conexión de base de datos lenta, es recomendable dejar desactivada esta opción cuando trabaje en la ventana Live Data.

## Temas relacionados

- [“Visualización de live data en la vista de Diseño” en la página 747](#)
- [“Requisitos para mostrar datos dinámicos” en la página 749](#)
- [“Copia de los archivos dependientes” en la página 749](#)
- [“Suministro de parámetros esperados a la página” en la página 750](#)

# Solución de problemas de la vista Live Data

Muchos problemas que surgen con la vista Live Data pueden deberse a valores incorrectos o que faltan en el cuadro de diálogo Definición del sitio (Sitio > Editar sitios).

Active la categoría Servidor de prueba del cuadro de diálogo Definición del sitio. El cuadro de texto Carpeta remota deberá especificar una carpeta capaz de procesar páginas dinámicas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)). A continuación se ofrece un ejemplo de carpeta remota adecuada si se ejecuta IIS o PWS en el disco duro:

C:\inetpub\wwwroot\myapp\

Compruebe que el cuadro Prefijo de URL especifica un URL que corresponde (o “se asigna”) a la carpeta remota. Por ejemplo, si se está ejecutando PWS o IIS en el sistema local, las siguientes carpetas remotas tienen los siguientes prefijos URL:

| carpeta remota               | prefijo de URL             |
|------------------------------|----------------------------|
| C:\inetpub\wwwroot\          | http://localhost/          |
| C:\inetpub\wwwroot\myapp\    | http://localhost/myapp/    |
| C:\inetpub\wwwroot\fs\planes | http://localhost/fs/planes |

Para más información, consulte [“Conexión con una base de datos”](#) en la página 691.

#### Temas relacionados

- [“Visualización de live data en la vista de Diseño”](#) en la página 747
- [“Requisitos para mostrar datos dinámicos”](#) en la página 749
- [“Copia de los archivos dependientes”](#) en la página 749
- [“Suministro de parámetros esperados a la página”](#) en la página 750
- [“Actualización de la página”](#) en la página 752

## Utilización de la vista de Diseño sin datos dinámicos

Si está desactivado Live Data o se ha desconectado temporalmente del servidor de aplicaciones, puede seguir trabajando en las páginas dinámicas en la vista de Diseño. Dreamweaver utiliza marcadores de posición para representar visualmente el contenido dinámico en la página. Por ejemplo, el marcador de posición para texto dinámico extraído de una base de datos utiliza la sintaxis `{RecordsetName.ColumnName}`, donde `Recordset` es el nombre del juego de registros y `ColumnName`, el nombre de la columna elegida en el juego de registros.

En ocasiones, la longitud de los marcadores de posición de texto dinámico distorsiona el diseño de la página en la vista de Diseño. Para resolver este problema, utilice llaves vacías a modo de marcadores de posición.

#### Para utilizar llaves vacías como marcadores de posición de texto dinámico:

1. Seleccione Edición > Preferencias > Elementos invisibles o Dreamweaver > Preferencias > Elementos invisibles (Mac OS X).
2. En el menú emergente Mostrar texto dinámico como, elija {}.
3. Haga clic en Aceptar.

#### Temas relacionados

- [“Visualización de live data en la vista de Diseño”](#) en la página 747
- [“Requisitos para mostrar datos dinámicos”](#) en la página 749

# Vista previa de páginas dinámicas en un navegador

Los desarrolladores de aplicaciones Web suelen depurar sus páginas comprobándolas frecuentemente en un navegador Web. Dreamweaver tiene en cuenta este estilo de trabajo con el comando Vista previa en el navegador (F12). Este comando permite ver páginas dinámicas rápidamente en una ventana de navegador sin cargarlas manualmente antes en el servidor.

SUGERENCIA

También puede utilizar la vista de Diseño para comprobar rápidamente las páginas mientras trabaja con ellas. La vista de Diseño ofrece una representación visual completamente editable de la página, incluso con live data. Para más información, consulte [“Visualización de live data en la vista de Diseño” en la página 747](#).

Puede especificar que Dreamweaver utilice archivos temporales en vez de archivos originales. Con esta opción, Dreamweaver ejecuta una copia temporal de la página en un servidor Web antes de mostrarla en el navegador. (Dreamweaver borrará a continuación el archivo temporal del servidor.) Para definir esta opción, seleccione Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador.

Para obtener una vista previa de páginas dinámicas, deberá rellenar la categoría Servidor de prueba del cuadro de diálogo Definición del sitio. Para más información, consulte [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#).

La opción Vista previa en el navegador no carga páginas relacionadas, como una página de resultados o detalle, archivos dependientes, como los archivos de imagen, ni server-side includes. Para cargar un archivo que falta, seleccione Ventana > Sitio para abrir el panel Sitio, seleccione el archivo en Carpeta local y haga clic en la flecha de color azul que señala hacia arriba de la barra de herramientas para copiar el archivo en la carpeta del servidor Web.

# Restricción de la información de base de datos que se muestra en Dreamweaver

Los usuarios avanzados de sistemas de bases de datos grandes, como Oracle, deben restringir el número de elementos de base de datos que recupera y muestra Dreamweaver en tiempo de diseño. Una base de datos Oracle puede contener elementos que Dreamweaver no puede procesar en tiempo de diseño. Puede crear un esquema en Oracle y utilizarlo después en Dreamweaver para filtrar los elementos innecesarios en tiempo de diseño.

NOTA

No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

Otros usuarios pueden beneficiarse de la restricción de la cantidad de información que recupera Dreamweaver en tiempo de diseño. Algunas bases de datos contienen decenas o incluso centenares de tablas, por lo que quizá no convenga que Dreamweaver las muestre todas mientras está trabajando. Un esquema o catálogo puede restringir el número de elementos de base de datos que Dreamweaver obtiene en tiempo de diseño.

Deberá crear un esquema o catálogo en el sistema de base de datos antes de poder aplicarlo en Dreamweaver. Consulte la documentación del sistema de base de datos o pregunte al administrador del sistema.

No puede aplicar un esquema o catálogo en Dreamweaver si está desarrollando una aplicación ColdFusion.

## Para aplicar un esquema o un catálogo de Dreamweaver a una aplicación distinta de ColdFusion:

1. Abra una página dinámica en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).  
Si ya existe la conexión de base de datos, aparecerá una lista de conexiones en el panel.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Editar conexión en el menú emergente. Aparecerá el cuadro de diálogo correspondiente a su conexión.  
Si la conexión no existe, haga clic en el botón de signo más (+) de la parte superior del panel y créela. Para más información, consulte [“Conexión con una base de datos” en la página 691](#).
3. En el cuadro de diálogo correspondiente a la conexión, haga clic en Avanzado.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Restringir.
4. Especifique su esquema o catálogo.
5. Haga clic en Aceptar.





# Flujo de trabajo para el diseño de páginas dinámicas

Una ventaja importante que ofrece Macromedia Dreamweaver 8 consiste en la posibilidad de crear sitios Web dinámicos sin tener experiencia en los lenguajes de programación. Las herramientas visuales de Dreamweaver permiten desarrollar sitios Web dinámicos sin necesidad de introducir manualmente códigos complejos de programación para crear un sitio que muestre contenido dinámico almacenado en una base de datos. Dreamweaver permite crear sitios Web dinámicos utilizando los lenguajes de programación Web y las tecnologías de servidor más conocidos. Estos son Macromedia ColdFusion, ASP.NET, Microsoft Active Server Pages (ASP), JavaServer Pages (JSP) y PHP.

En este capítulo se indican los pasos principales que debe seguir para diseñar y crear un sitio Web dinámico. Al final de cada sección encontrará referencias a los procedimientos específicos necesarios para desarrollar una página dinámica. Los cinco pasos principales para desarrollar una página Web dinámica son:

|  |     |
|--|-----|
| Diseño de la página .....                              | 757 |
| Creación de una fuente de contenido dinámico .....     | 758 |
| Adición de contenido dinámico a una página Web.....    | 760 |
| Mejora de la funcionalidad de una página dinámica..... | 761 |
| Comprobación y depuración de la página.....            | 763 |

## Diseño de la página

El diseño visual de la página constituye un paso importante a la hora de crear cualquier sitio Web —tanto si estático como si es dinámico. Al añadir elementos dinámicos a una página Web, el diseño de la página se convierte en un elemento fundamental para facilitar su uso. Piense detenidamente cómo interactuarán los usuarios con cada una de las páginas y con el sitio Web en su conjunto.

Un método común para incorporar contenido dinámico a una página Web consiste en crear una tabla para presentar contenido y contenido dinámico importante en una o varias celdas de la tabla. Con este método puede presentar información de distintos tipos en un formato estructurado.

Para información sobre el diseño de páginas, véanse los capítulos siguientes:

- Capítulo 8, “Presentación de contenido en tablas”, en la página 261
- Capítulo 9, “Diseño de páginas en el modo de diseño”, en la página 287
- Capítulo 12, “Utilización de páginas”, en la página 383
- Capítulo 13, “Inserción y formato de texto”, en la página 415
- Capítulo 14, “Inserción de imágenes”, en la página 459
- Capítulo 15, “Establecimiento de vínculos y navegación”, en la página 475
- Capítulo 17, “Adición de audio, vídeo y elementos interactivos”, en la página 531

## Creación de una fuente de contenido dinámico

Los sitios Web dinámicos requieren una fuente de contenido del que extraer datos antes de mostrarlos en una página Web. En Dreamweaver, estas fuentes de datos pueden ser bases de datos, variables de petición, variables de servidor, variables de formulario o procedimientos almacenados.

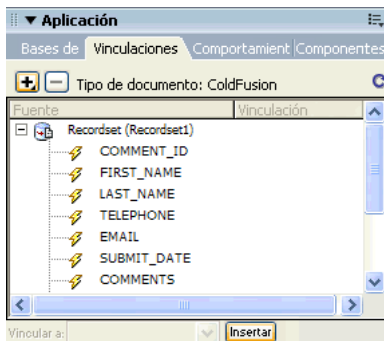
Antes de utilizar estos orígenes de contenido en una página Web, deberá seguir este procedimiento:

- Crear una conexión con la fuente del contenido dinámico (como una base de datos) y el servidor de aplicaciones que procesa la página.
- Especificar qué información de la base de datos desea mostrar o qué variables desea incluir en la página
- Utilizar la interfaz de apuntar y señalar para seleccionar e insertar elementos de contenido dinámico en la página seleccionada

Dreamweaver permite conectar fácilmente una base de datos y crear un juego de registros del que extraer contenido dinámico. Un *juego de registros* es el resultado de una consulta de base de datos. Extrae la información específica solicitada y permite mostrarla en una página especificada. Defina el juego de registros basándose en la información contenida en la base de datos y el contenido que desea mostrar.

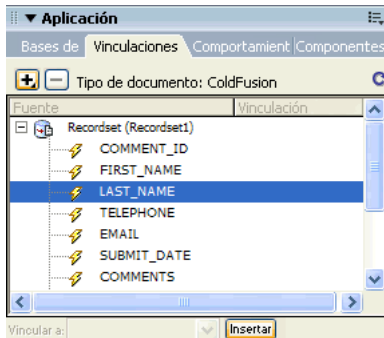
Distintos proveedores de tecnología pueden emplear términos distintos para referirse a un juego de registros. En ASP y ColdFusion un juego de registros se define como una *consulta*. En JSP se denomina *conjunto de resultados (resultset)* y en ASP.NET, *conjunto de datos (DataSet)*. Si utiliza otras fuentes de datos, como la entrada de usuario o variables de servidor, el nombre de la fuente de datos que se define en Dreamweaver será el mismo que el nombre de la fuente de datos propiamente dicha.

Para utilizar una fuente de datos en Dreamweaver, abra el panel Vinculaciones para crear la fuente de datos. El panel Vinculaciones, que se muestra a continuación, permite crear fuentes de datos para bases de datos y distintos tipos de variables. Al crear una fuente de datos, ésta se almacena en el panel Vinculaciones, donde se puede seleccionar e insertar en la página actual.



Para crear un juego de registros en Dreamweaver, utilice el cuadro de diálogo Juego de registros. Puede abrir el cuadro de diálogo Juego de registros desde el panel Servidor de la barra Insertar o desde el panel Vinculaciones. El cuadro de diálogo Juego de registros sencillo permite seleccionar una conexión de base de datos existente y crear una consulta de base de datos seleccionando la tabla o tablas cuyos datos desea incluir en el juego de registros. Puede incluso utilizar la sección Filtro del cuadro de diálogo para crear sencillos criterios de búsqueda y devolución para la consulta. Puede comprobar la consulta desde el cuadro de diálogo Juego de registros y realizar los ajustes necesarios antes de añadirla al panel Vinculaciones.

Una vez establecida la conexión con la base de datos y definido el juego de registros, éste aparecerá en el panel Vinculaciones. Desde aquí podrá importarlo a cualquier página Web del sitio definido. La ilustración siguiente muestra el panel Vinculaciones con el juego de registros de una base de datos de empleados abierto. Puede insertar cualquiera de los valores mostrados en una página Web seleccionando el elemento y haciendo clic en el botón Insertar, situado en la parte inferior del panel. El elemento seleccionado se insertará en el marcador de posición especificado dentro de la página.



Para información sobre bases de datos y los procedimientos necesarios para crear una conexión de base de datos, véanse los capítulos siguientes:

- [Capítulo 32, “Obtención de datos para la página”, en la página 767](#)
- [“Apéndice A, “Guía de bases de datos para principiantes”, en la página 1123,”](#)

## Adición de contenido dinámico a una página Web

Después de definir un juego de registros u otra fuente de datos y añadirlos al panel Vinculaciones, puede insertar en la página el contenido dinámico que representa el juego de registros. La interfaz de menús de Dreamweaver permite añadir elementos de contenido dinámico con la misma facilidad que se selecciona una fuente de datos de contenido dinámico en el panel Vinculaciones, e insertarlos en el texto, una imagen o un objeto de formulario de la página actual.

Al insertar un elemento de contenido dinámico u otro comportamiento del servidor en una página, Dreamweaver inserta un script del lado del servidor en el código de origen de la página. El script indica al servidor que recupere datos de la fuente de datos definida y los muestre en la página Web.

- Para colocar contenido dinámico en una página Web, puede seguir uno de estos procedimientos:
- Colocarlo en el punto de inserción en la vista Código o Diseño.
- Sustituir una cadena de texto u otro marcador de posición.

Insertarlo en un atributo HTML. Por ejemplo, el contenido dinámico puede definir el atributo src de una imagen o el atributo value de un campo de formulario.

Para obtener procedimientos detallados sobre la incorporación de contenido dinámico a una página, véanse los capítulos siguientes:

- [Capítulo 33, “Definición de fuentes de contenido dinámico”, en la página 781](#)
- [Capítulo 39, “Creación de formularios”, en la página 911](#)

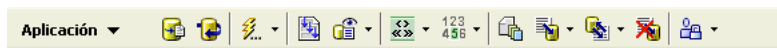
## Mejora de la funcionalidad de una página dinámica

Además de añadir contenido dinámico, Dreamweaver permite incorporar fácilmente lógica de aplicación compleja a las páginas Web utilizando comportamientos de servidor. Los comportamientos del servidor son códigos predefinidos del lado del servidor que añaden la lógica de aplicación a las páginas Web; de este modo, suministran una mayor interacción y funcionalidad. Los comportamientos del servidor de Dreamweaver permiten añadir lógica de aplicación a un sitio Web sin necesidad de escribir el código manualmente. Los comportamientos del servidor suministrados con Dreamweaver admiten tipos de documento ColdFusion, ASP, ASP.NET, JSP y PHP.

Los comportamientos del servidor se escriben y comprueban para que sean rápidos, seguros y robustos. Los comportamientos del servidor incorporados de Dreamweaver se han diseñado para ofrecer compatibilidad con páginas Web multiplataforma para todos los navegadores.

## Adición de comportamientos del servidor a una página

Para añadir comportamientos del servidor a una página, selecciónelos en la categoría Aplicación de la barra Insertar o en el panel Comportamientos del servidor. Para utilizar el panel Comportamientos del servidor, seleccione Ventana > Comportamientos del servidor, haga clic en el botón del signo más (+) del panel y seleccione un comportamiento de servidor en el menú emergente. La ilustración siguiente muestra los botones Comportamiento del servidor disponibles en la barra Insertar.



Dreamweaver suministra una interfaz de apuntar y hacer clic que permite que aplicar contenido dinámico y comportamientos complejos a una página resulte tan fácil como insertar elementos textuales y de diseño. Estos son los comportamientos del servidor disponibles:

- Defina un juego de registros a partir de base de datos existente. El juego de registros que defina se almacenará en el panel Vinculaciones.
- Muestre varios registros en una página. Seleccione toda la tabla o celdas o filas individuales con contenido dinámico, y especifique el número de registros para mostrar en cada vista de página.
- Cree e inserte una tabla dinámica en una página y asocie la tabla a un juego de registros. Posteriormente podrá modificar tanto el aspecto de las tablas como la región repetida utilizando el inspector de propiedades y el comportamiento del servidor Región repetida, respectivamente.
- Inserte un objeto de texto dinámico en una página. El objeto de texto que inserte será un elemento de un juego de registros predefinido al que puede aplicar alguno de los formatos de datos de Dreamweaver.
- Cree controles de estado y navegación para los registros, páginas maestra/detalle y formularios para actualizar la información de una base de datos.
- Visualice más de un registro a partir de un registro de la base de datos.
- Cree vínculos de navegación para juegos de registros que permitan a los usuarios ver los registros anteriores y siguientes de un registro de base de datos.
- Añada un contador de registros para ayudar a los usuarios a conocer cuántos registros se han devuelto y dónde se encuentran en los resultados devueltos.

También puede ampliar los comportamientos del servidor de Dreamweaver escribiendo los suyos propios o instalando comportamientos del servidor escritos por otros proveedores.

Para más información sobre la mejora de la funcionalidad de las páginas Web utilizando comportamientos del servidor, consulte los capítulos siguientes:

- Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”, en la página 805
- Capítulo 35, “Visualización de registros de la base de datos”, en la página 817
- Capítulo 40, “Creación rápida de aplicaciones de ColdFusion”, en la página 935
- Capítulo 41, “Creación rápida de aplicaciones ASP.NET”, en la página 1017
- Capítulo 42, “Creación rápida de aplicaciones ASP y JSP”, en la página 1067
- Capítulo 43, “Creación rápida de aplicaciones PHP”, en la página 1093

## Comprobación y depuración de la página

Antes de colocar una página dinámica —o un sitio Web completo— en la Web, conviene comprobar su funcionalidad. Para directrices que le ayudarán a comprobar la facilidad de uso de un sitio Web y la compatibilidad en múltiples plataformas, véase “[Directrices para la comprobación del sitio](#)” en la página 173. Para más información sobre el diseño de sitios Web para personas con discapacidad auditiva, visual o de otro tipo, consulte “[Utilización de las funciones de accesibilidad de Dreamweaver](#)” en la página 70. Deberá familiarizarse con los problemas que se describen en esta sección y pensar en cómo puede afectar la funcionalidad de su aplicación a personas con esas discapacidades.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- “[Comprobación del contenido dinámico](#)” en la página 763
- “[Edición de contenido dinámico en una página](#)” en la página 764
- “[Eliminación de contenido dinámico](#)” en la página 765

## Comprobación del contenido dinámico

Dreamweaver permite obtener una vista previa y editar contenido dinámico utilizando la ventana Live Data.

NOTA

Los vínculos no funcionan en la ventana Live Data. Para comprobar los vínculos, utilice la función Vista previa en el navegador. (Véase “[Comprobación de la compatibilidad con los navegadores](#)” en la página 655.)

Mientras se muestra el contenido dinámico, puede realizar las siguientes operaciones:

- Ajuste el diseño de la página utilizando las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver.
- Añada, edite o borre el contenido dinámico.

- Añada, edite o borre comportamientos de servidor.

Para lograr este efecto, Dreamweaver ejecuta la página dinámica en el servidor antes de mostrarla en la ventana Live Data. Cuando cambie a la ventana Live Data, se enviará al servidor de aplicaciones una copia temporal del documento abierto para su procesamiento. La página resultante se devuelve y se muestra en la ventana Live Data, mientras que la copia temporal existente en el servidor se borra.

Puede alternar entre la ventana de documento y la ventana Live Data seleccionando Live Data en el menú Ver. Si una página espera recibir datos del usuario, por ejemplo, el número de ID de un registro seleccionado en una página maestra, puede facilitar a la página dicho dato usted mismo a través del cuadro de diálogo Configuración de Live Data.

### Para introducir parámetros de Live Data:

1. Realice los cambios necesarios en la página.
2. Si la página espera recibir parámetros de URL de un formulario HTML con el método GET, introduzca los pares nombre/valor en el cuadro de texto de la barra de herramientas y haga clic en el botón Actualizar (el icono de flecha circular).

Introduzca los datos de prueba en el siguiente formato:

*name=value;*

En este formato, *name* es el nombre del parámetro de URL que espera recibir la página y *value* es el valor contenido en dicho parámetro.

También puede definir pares de nombre/valor en el cuadro de diálogo Configuración de Live Data (Ver > Configuración de Live Data) y guardarlos con la página.

3. Haga clic en el botón Actualizar si la página requiere actualización.

### Temas relacionados

- [“Edición de contenido dinámico en una página” en la página 764](#)
- [“Eliminación de contenido dinámico” en la página 765](#)

## Edición de contenido dinámico en una página

Puede modificar o eliminar contenido dinámico de una página cambiando el comportamiento del servidor que proporciona el contenido o eliminando el comportamiento por completo.

Por ejemplo, puede editar un comportamiento del servidor de un juego de registros para que devuelva más registros a la página.



El contenido dinámico de una página aparece en el panel Comportamientos del servidor. Por ejemplo, si añade un juego de registros a la página, éste se incorporará a la lista del panel Comportamientos del servidor de la siguiente forma:

```
Recordset(myRecordset)
```

Si añade otro juego de registros a la página, el panel Comportamientos del servidor mostrará ambos conjuntos de registros de la siguiente forma:

```
Recordset(mySecondRecordset)
```

```
Recordset(myRecordset)
```

### Para editar un comportamiento del servidor que proporciona contenido dinámico:

1. Abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) para mostrar los comportamientos de servidor y haga doble clic en el comportamiento de servidor en el panel Comportamientos del servidor.  
Aparecerá el cuadro de diálogo utilizado para definir la fuente de datos original.
3. Realice los cambios deseados en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

También puede utilizar el inspector de propiedades para editar conjuntos de registros en la página. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades); a continuación, seleccione el juego de registros en el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor).

### Temas relacionados

- [“Comprobación del contenido dinámico” en la página 763](#)
- [“Eliminación de contenido dinámico” en la página 765](#)

## Eliminación de contenido dinámico

Después de añadir contenido dinámico a una página, puede eliminarlo seleccionando el contenido dinámico en la página y presionando Suprimir. También puede eliminarlo seleccionando el contenido dinámico en el panel Comportamientos del servidor y haciendo clic en el botón de signo menos (-).

NOTA

Esta operación elimina de la página el script del lado del servidor que recupera el contenido dinámico de la base de datos. No borra los datos de la base de datos.

### Temas relacionados

- [“Comprobación del contenido dinámico” en la página 763](#)
- [“Edición de contenido dinámico en una página” en la página 764](#)



Las aplicaciones Web y los sitios con contenido dinámico requieren un origen de contenido desde el que se recuperarán los datos. Tanto los datos como sus orígenes pueden adoptar muchas formas. Los datos suelen constar de información numérica o textual que se devuelve a una página Web y se muestra de algún modo al usuario.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|   |                     |
|---|---------------------|
| <a href="#">Utilización de una base de datos para almacenar contenido . . . . .</a> | <a href="#">767</a> |
| <a href="#">Recopilación de los datos enviados por los usuarios . . . . .</a>       | <a href="#">769</a> |
| <a href="#">Acceso a datos almacenados en variables de sesión . . . . .</a>         | <a href="#">774</a> |

## Utilización de una base de datos para almacenar contenido

El uso de una base de datos para almacenar contenido permite separar el diseño del sitio Web del contenido que se desea mostrar a los usuarios del sitio. En lugar de escribir archivos HTML individuales para cada página, sólo se necesita escribir una página —o plantilla— para los distintos tipos de información que se desea presentar. Utilizando una base de datos se puede proporcionar contenido nuevo a un sitio Web cargando simplemente el contenido en la base de datos y, a continuación, dejar que el sitio Web recupere dicho contenido dinámicamente en respuesta a la solicitud del usuario. Una ventaja importante del almacenamiento de contenido en una base de datos reside en la posibilidad de actualizar la información en un único origen y, a continuación, implantar ese cambio en todo el sitio Web sin necesidad de buscar en las páginas que puedan contener la información y editar manualmente cada página.

Las bases de datos pueden tener muchos formatos distintos según la cantidad y la complejidad de los datos que almacenan. Microsoft Access es una base de datos que suele estar instalada en sistemas con Windows. Si no tiene experiencia con bases de datos, Access proporciona una interfaz sencilla que permite trabajar con tablas de bases de datos. Si bien puede utilizar Access como fuente de datos para la mayor parte de las aplicaciones de sitios Web, hay que destacar que Access tiene un límite de tamaño de archivo de 2 GB y de 255 usuarios simultáneos. Por esta razón, Access es una opción razonable para el desarrollo de sitios Web y grupos de trabajo de empresa. Sin embargo, si prevé que va a acceder al sitio una gran comunidad de usuarios, considere la posibilidad de usar una base de datos diseñada para el número de visitantes previsto.

Aquellos sitios que requieran un mayor grado de flexibilidad en el modelado de los datos y capacidad para dar soporte a grandes comunidades de usuarios simultáneos suelen emplear bases de datos relacionales basadas en servidor (denominadas generalmente RDBMS). Las bases de datos relacionales más comunes que se utilizan para almacenar contenido para aplicaciones basadas en la Web y sitios dinámicos son: MySQL, Microsoft SQL Server y Oracle.

Al margen de la base de datos que utilice para su sitio Web, puede utilizar Macromedia Dreamweaver 8 en el diseño de formularios Web para insertar, actualizar o eliminar datos de la base de datos.

Para obtener más información sobre las bases de datos, véase [Apéndice A, “Guía de bases de datos para principiantes”](#), en la página 1123.

## Acceso a los datos almacenados en una base de datos

Las páginas Web no pueden acceder directamente a los datos almacenados en una base de datos. Lo que hacen es interactuar con un *juego de registros*. Un juego de registros es un subconjunto de la información, o registros, extraídos de la base de datos. Este subconjunto de información se extrae utilizando una *consulta* de base de datos. Una consulta es una declaración de búsqueda diseñada para buscar y extraer información específica de una base de datos. Dreamweaver utiliza el lenguaje SQL (Lenguaje de consulta estructurado, Structured Query Language) para crear consultas. Si bien no es necesario conocer SQL para crear consultas sencillas utilizando Dreamweaver, un conocimiento básico de este sencillo lenguaje permite crear consultas más avanzadas y, por tanto, proporciona una mayor flexibilidad a la hora de diseñar páginas dinámicas. Para conocer los aspectos básicos de SQL, véase [Apéndice B, “Nociones básicas de SQL”](#), en la página 1139.

Una consulta SQL produce un juego de registros que incluye sólo determinadas columnas, sólo determinados registros o una combinación de ambos. Un juego de registros también puede incluir todos los registros y columnas de una tabla de la base de datos. No obstante, dado que las aplicaciones pocas veces requieren la utilización de todos los datos de una base de datos, procure hacer los conjuntos de registros tan pequeños como sea posible. Dado que el servidor Web guarda temporalmente el juego de registros en la memoria, el uso de un juego más pequeño consumirá menos memoria, lo que puede redundar en un mayor rendimiento del servidor.

## Recopilación de los datos enviados por los usuarios

Puede utilizar páginas Web para recoger información de los usuarios, almacenar esa información en la memoria del servidor y, a continuación, utilizar la información para crear una respuesta dinámica basada en los datos introducidos por el usuario. Las herramientas más comunes para recoger información son los formularios HTML y las selecciones de vínculos de hipertexto.

**Formularios HTML** Permiten recoger información de los usuarios y almacenarla en la memoria del servidor. Un formulario HTML puede enviar la información como parámetros de formulario o como parámetros de URL. Si define el atributo de método del formulario como POST, el navegador incluirá los valores del formulario en el cuerpo del mensaje enviado al servidor. Si define el atributo de método del formulario como GET, el navegador añadirá los valores del formulario al URL especificado en el atributo de acción y enviará la información al servidor.

**Vínculos de hipertexto** También permiten recoger información de los usuarios y almacenarla en la memoria del servidor. Especifique un valor (o valores) que se enviarán cuando un usuario haga clic en un vínculo —una preferencia, por ejemplo— añadiendo el valor al URL especificado en la etiqueta de anclaje. Cuando un usuario hace clic en el vínculo, el navegador envía el URL y el valor añadido al servidor.

En esta sección se explica cómo crear parámetros de formulario y de URL para uso en aplicaciones Web.

## Parámetros de formulario

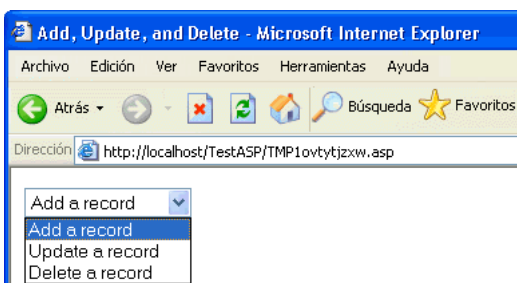
Los parámetros de formulario se envían al servidor utilizando un formulario HTML mediante el método POST o GET. Cuando se utiliza el método POST, los parámetros se envían en el cuerpo del mensaje. Por el contrario, el método GET añade los parámetros al URL solicitado.

Puede utilizar Dreamweaver para diseñar rápidamente formularios HTML que envíen parámetros de formulario al servidor. Para instrucciones, consulte [Capítulo 39, “Creación de formularios”, en la página 911](#). Observe cuál es el método que utiliza para transmitir información desde el navegador hasta el servidor.

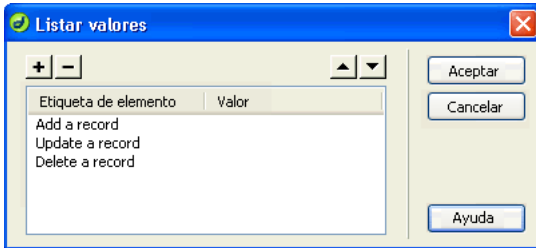
Los parámetros de formulario adoptan los nombres de sus objetos de formulario correspondientes. Por ejemplo, si el formulario contiene un campo de texto llamado `txtLastName`, se enviarán los siguientes parámetros de formulario al servidor cuando el usuario haga clic en el botón Enviar:

```
txtLastName=enteredvalue
```

En aquellos casos en que una aplicación Web espere un valor de parámetro preciso (por ejemplo, cuando realiza una acción basada en una opción de varias posibles), utilice un objeto de formulario de botones de opción, casillas de verificación o listas/menús para controlar los posibles valores que puede enviar el usuario. De este modo evitará que los usuarios introduzcan información incorrecta y se produzca un error de la aplicación. El ejemplo siguiente muestra un formulario de menú emergente que ofrece tres opciones:



Cada opción del menú corresponde a un valor incorporado en el código que se envía como parámetro de formulario al servidor. El cuadro de diálogo Listar valores —mostrado a continuación— relaciona cada elemento de la lista con un valor (Añadir, Actualizar o Eliminar):



### Temas relacionados

- [“Parámetros de URL” en la página 771](#)
- [“Creación de parámetros de URL mediante vínculos HTML” en la página 773](#)
- [“Recuperación de parámetros de formulario y de URL” en la página 774](#)

## Parámetros de URL

Un parámetro de URL es un par nombre/valor añadido a un URL. El parámetro comienza con un signo de interrogación (?) y adopta la forma de `name=value`. Si existen varios parámetros de URL, cada parámetro se separa con un signo `&`. El ejemplo siguiente muestra un parámetro de URL con dos pares de nombre/valor:

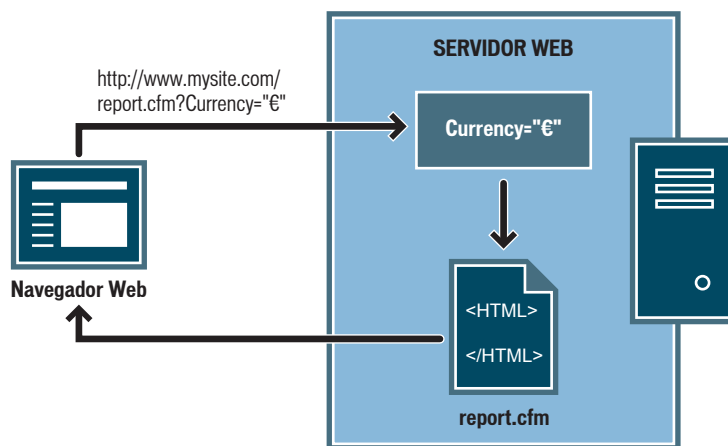
```
http://server/path/document?name1=value1&name2=value2
```

Los parámetros de URL permiten transmitir información suministrada por el usuario desde el navegador hasta el servidor. Cuando un servidor recibe una solicitud y se añaden parámetros al URL de la solicitud, el servidor pone los parámetros a disposición de la página solicitada antes de servir esa página al navegador.

En este ejemplo, imagine que la aplicación es un escaparate basado en la Web. Puesto que los diseñadores del sitio quieren llegar al mayor número de usuarios posible, han diseñado el sitio para que admita monedas extranjeras. Cuando los usuarios se conectan al sitio, pueden seleccionar en qué moneda desean ver los precios de los artículos disponibles.

1. El navegador solicita la página `report.cfm` al servidor. La solicitud incluye el parámetro de URL `Currency="euro"`. La variable `Currency="euro"` especifica que todos los importes monetarios recuperados se mostrarán en euros.
2. El servidor almacena temporalmente el parámetro de URL en la memoria.

3. La página report.cfm recupera y utiliza el parámetro para recuperar el coste de los artículos en euros. Estos importes monetarios se pueden almacenar en una tabla de base de datos de distintas monedas o se puede convertir cada moneda que admita la aplicación a partir de una moneda única asociada a cada artículo.
4. El servidor envía la página report.cfm al navegador y muestra el valor de los artículos en la moneda solicitada. Cuando este usuario termina la sesión, el servidor destruye el valor del parámetro de URL, liberando la memoria del servidor para que guarde las solicitudes de los nuevos usuarios que accedan al sitio.



Los parámetros de URL se crean cuando se emplea el método GET de HTTP juntamente con un formulario HTML. El método GET especifica que el valor del parámetro se añadirá a la solicitud de URL cuando se envíe el formulario.

Los parámetros de URL suelen utilizarse para personalizar los sitios Web de acuerdo con las preferencias del usuario. Por ejemplo, se puede emplear un parámetro de URL compuesto por un nombre de usuario y una contraseña para autentificar al usuario, mostrando únicamente la información a la que se ha suscrito dicho usuario. Los sitios Web financieros ofrecen algunos ejemplos de este tipo, ya que muestran precios de acciones individuales basándose en los símbolos de los mercados bursátiles que el usuario ha elegido previamente. Los desarrolladores de aplicaciones Web suelen utilizar parámetros de URL para transferir valores a variables dentro de las aplicaciones. Por ejemplo, se pueden transferir términos de búsqueda a variables SQL en una aplicación Web para generar resultados de búsqueda.



## Temas relacionados

- “Creación de parámetros de URL mediante vínculos HTML” en la página 773
- “Recuperación de parámetros de formulario y de URL” en la página 774

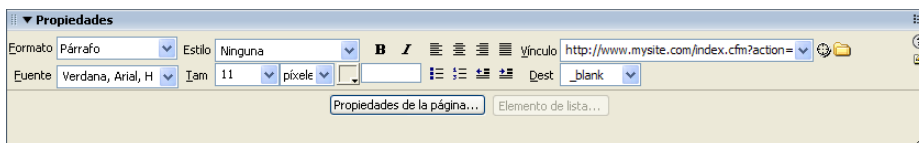
## Creación de parámetros de URL mediante vínculos HTML

Crear parámetros de URL en un vínculo HTML consiste en utilizar el atributo `href` de la etiqueta de anclaje HTML. Puede introducir los parámetros de URL directamente en el atributo pasando a la vista Código (Ver > Código) o añadiendo los parámetros de URL al final del vínculo URL del cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.

En el ejemplo siguiente, tres vínculos crean un único parámetro de URL (`action`) con tres valores posibles (Add, Update y Delete). Según el vínculo en el que haga clic el usuario, se enviará un valor de parámetro distinto al servidor y se realizará la acción solicitada.

```
<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>
```

El inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) permite crear los mismos parámetros de URL seleccionando el vínculo y añadiendo los valores de los parámetros de URL al final del vínculo URL del cuadro de texto Vínculo.



## Temas relacionados

- “Recopilación de los datos enviados por los usuarios” en la página 769
- “Parámetros de URL” en la página 771
- “Recuperación de parámetros de formulario y de URL” en la página 774
- “Aspectos básicos de los parámetros de URL y de formulario” en la página 785
- “Definición de parámetros de URL” en la página 792
- “Definición de parámetros de formulario” en la página 793

## Recuperación de parámetros de formulario y de URL

Después de crear un parámetro de formulario o de URL, Dreamweaver puede recuperar el valor y utilizarlo en una aplicación Web. Para más información, consulte [“Definición de parámetros de URL” en la página 792](#).

Después de definir el parámetro de formulario o de URL en Dreamweaver, puede insertar su valor en una página. Para más información, consulte [Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”, en la página 805](#).

### Temas relacionados

- [“Acceso a los datos almacenados en una base de datos” en la página 768](#)
- [“Parámetros de formulario” en la página 770](#)
- [“Parámetros de URL” en la página 771](#)
- [“Creación de parámetros de URL mediante vínculos HTML” en la página 773](#)

## Acceso a datos almacenados en variables de sesión

Las variables de sesión proporcionan un mecanismo mediante el cual las aplicaciones Web pueden almacenar y recuperar la información del usuario. Las variables de sesión suelen almacenar información (generalmente parámetros de formulario o de URL enviados por los usuarios) y poner esa información a disposición de todas las páginas de las aplicaciones mientras dure la visita del usuario. Por ejemplo, cuando los usuarios visitan un portal Web que proporciona acceso a correo electrónico, cotizaciones bursátiles, informes meteorológicos y noticias, la aplicación Web almacena la información de registro en una variable de sesión que identifica al usuario en todas las páginas del sitio. Esto permite al usuario ver únicamente los tipos de contenidos que ha seleccionado mientras navegaba por el sitio. Las variables de sesión también pueden proporcionar un mecanismo de seguridad en forma de intervalo de espera que pone fin a la sesión del usuario si la cuenta permanece inactiva durante demasiado tiempo. De este modo también se libera memoria del servidor y recursos de procesamiento si los usuarios se olvidan de terminar la sesión de un sitio Web.

Las variables de sesión se utilizan frecuentemente para almacenar preferencias de visualización del usuario, respuestas a cuestionarios de varias partes, elementos elegidos para comprar en las denominadas aplicaciones de “carro de la compra” y puntuaciones obtenidas en juegos en línea.

## Aspectos básicos de las variables de sesión

Los servidores Web (o más específicamente, el protocolo HTTP) no guardan el estado, es decir, no realizan un seguimiento de los navegadores que se conectan a ellos ni de las solicitudes de páginas individuales que realizan los usuarios. Cada vez que un servidor Web recibe una solicitud de una página Web y responde enviando la página correspondiente al navegador del usuario, el servidor Web “olvida” qué navegador ha efectuado la solicitud y qué página ha enviado. Cuando ese mismo usuario solicita una página relacionada posteriormente, el servidor Web envía la página sin saber cuál es la última página que ha enviado a ese usuario.

Si bien esta característica de HTTP contribuye a que sea un protocolo sencillo y fácil de implementar, hace que las aplicaciones Web avanzadas, como la generación de contenido personalizado, sean más difíciles. Por ejemplo, para personalizar el contenido de un sitio para un usuario individual, el usuario debe identificarse previamente. La mayoría de los sitios Web emplean algún tipo de inicio de sesión mediante nombre de usuario y contraseña para lograrlo. Si se van a mostrar múltiples páginas personalizadas se necesita un método para realizar un seguimiento de los usuarios conectados, porque a la mayoría de los usuarios les resultaría inaceptable tener que suministrar su nombre de usuario y contraseña para cada página del sitio.

Para permitir la creación de aplicaciones Web complejas y el almacenamiento de los datos suministrados por el usuario en todas las páginas de un sitio, la mayor parte de las tecnologías de servidores de aplicaciones incluyen soporte para la *administración de sesiones*. La administración de sesiones permite que las aplicaciones Web mantengan el estado entre varias solicitudes HTTP, lo cual permite al usuario realizar solicitudes de páginas Web durante un período determinado dentro de la misma sesión interactiva.

Las variables de sesión almacenan información mientras dura la sesión del usuario. La sesión del usuario comienza cuando abre por primera vez una página en la aplicación. La sesión termina si el usuario no abre otra página de la aplicación durante un determinado período de tiempo o si pone fin de manera explícita a la sesión (generalmente haciendo clic en un vínculo de “desconexión”). Mientras dura, la sesión es específica de un usuario individual y cada usuario tiene una sesión independiente.

Utilice variables de sesión para almacenar información a la que pueda acceder cada página de una aplicación Web. La información puede ser muy diversa e incluir, por ejemplo, el nombre del usuario, el tamaño de fuente preferido o un indicador que especifique si el usuario ha iniciado sesión de forma correcta. Otra utilización común de las variables de la sesión consiste en mantener en funcionamiento un registro que recopile información como el número de preguntas que el usuario respondió correctamente hasta un momento determinado en un cuestionario en línea o los productos que el usuario seleccionó de un catálogo en línea hasta ese momento.

Observe que las variables de sesión sólo pueden funcionar si el navegador del usuario está configurado para aceptar cookies. El servidor crea un número de ID de sesión que identifica al usuario cuando se inicia la sesión y, a continuación, envía una cookie que contiene el número de ID al navegador del usuario. Cuando el usuario solicita otra página al servidor, éste lee la cookie en el navegador para identificar al usuario y recuperar las variables de sesión del usuario almacenadas en la memoria del servidor.

### Temas relacionados

- [“Recopilación de información para almacenarla en variables de sesión” en la página 776](#)
- [“Almacenamiento de información en variables de sesión” en la página 777](#)
- [“Ejemplo de información almacenada en variables de sesión” en la página 779](#)
- [“Recuperación de datos de variables de sesión” en la página 780](#)

## Recopilación de información para almacenarla en variables de sesión

Antes de crear una variable de sesión, deberá obtener en primer lugar la información que desea almacenar y, a continuación, enviarla al servidor para su almacenamiento. En esta sección se explica cómo recoger y enviar información al servidor utilizando formularios HTML o vínculos de hipertexto que contienen parámetros de URL. También puede obtener información a partir de cookies almacenadas en el equipo del usuario, en los encabezados HTTP enviados por el navegador del usuario con una solicitud de página o en una base de datos.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- [“Aspectos básicos de las variables de sesión” en la página 775](#)
- [“Almacenamiento de información en variables de sesión” en la página 777](#)
- [“Ejemplo de información almacenada en variables de sesión” en la página 779](#)
- [“Recuperación de datos de variables de sesión” en la página 780](#)

## Almacenamiento de parámetros de URL en variables de sesión

Un ejemplo típico de almacenamiento de parámetros de URL en las variables de sesión es un catálogo de productos que emplea parámetros de URL incorporados en el código creados mediante un vínculo de hipertexto para devolver información sobre productos al servidor que debe almacenarse en una variable de sesión. Cuando el usuario hace clic en el vínculo “Añadir al carro de la compra”, el ID de producto se almacena en una variable de sesión mientras el usuario sigue comprando. Cuando el usuario pasa a la página de caja, se recupera el ID de producto almacenado en la variable de sesión.

## Almacenamiento de parámetros de formulario en variables de sesión

Una encuesta basada en formulario es un ejemplo típico de una página que guarda parámetros de formulario en variables de sesión. El formulario devuelve la información seleccionada al servidor, donde una página de aplicación puntúa la encuesta y guarda las respuestas en una variable de sesión que debe pasarse a una aplicación que pueda registrar las respuestas recopiladas de la muestra de encuestados. La información también puede guardarse en una base de datos para usarla más adelante.

## Almacenamiento de información en variables de sesión

Cuando la información se envía al servidor, se almacena en variables de sesión añadiendo el código correspondiente al modelo de servidor en la página especificada por el parámetro de URL o de formulario. Esta página, denominada página *de destino*, se especifica en el atributo `action` del formulario HTML o el atributo `href` del vínculo de hipertexto en la página inicial.

La sintaxis HTML de cada uno será la siguiente:

```
<form action="destination.html" method="get" name="myform"> </form>
<param name="href" value="destination.html">
```

El código empleado para almacenar la información en una variable de sesión viene determinado por la tecnología del servidor y por el método utilizado para obtener la información. La sintaxis básica de cada tecnología del servidor será la siguiente:

### **ColdFusion**

```
<CFSET session.variable_name = value>
```

## ASP y ASP.NET

```
<% Session("variable_name") = value %>
```

La expresión `value` suele ser una expresión de servidor como `Request.Form("lastname")`. Por ejemplo, si utiliza un parámetro de URL llamado `product` (o un formulario HTML con el método GET y un campo de texto llamado `product`) para recopilar información, las declaraciones siguientes almacenarán la información en una variable de sesión llamada `prodID`:

### ColdFusion

```
<CFSET session.prodID = url.product>
```

## ASP y ASP.NET

```
<% Session("prodID") = Request.QueryString("product") %>
```

Si utiliza un formulario HTML con el método `post` y un campo de texto llamado `txtProduct` para recoger la información, las declaraciones siguientes almacenarán la información en la variable de sesión:

### ColdFusion

```
<CFSET session.prodID = form.txtProduct>
```

## ASP y ASP.NET

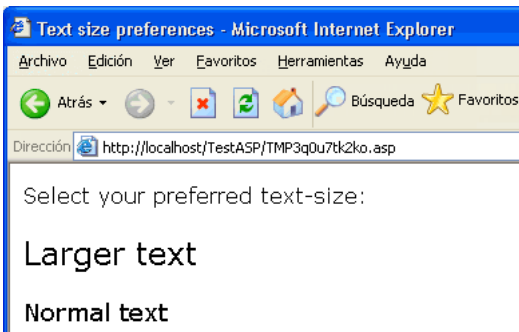
```
<% Session("prodID") = Request.Form("txtProduct") %>
```

## Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de las variables de sesión” en la página 775](#)
- [“Recopilación de información para almacenarla en variables de sesión” en la página 776](#)
- [“Ejemplo de información almacenada en variables de sesión” en la página 779](#)
- [“Recuperación de datos de variables de sesión” en la página 780](#)

## Ejemplo de información almacenada en variables de sesión

Usted está trabajando en un sitio con gran número de personas mayores. En Dreamweaver, añade dos vínculos a la página inicial para que los usuarios personalicen el tamaño del texto del sitio. Para ver texto más grande y fácil de leer, el usuario hace clic en un vínculo y, para ver texto de tamaño normal, hace clic en otro.



Cada vínculo tiene un parámetro de URL llamado `fontsize` que envía la preferencia de texto del usuario al servidor, como muestra el siguiente ejemplo de Macromedia ColdFusion:

```
<a href="resort.cfm?fontsize=large">Larger Text</a><br>
<a href="resort.cfm?fontsize=small">Normal Text</a>
```

Usted decide almacenar la preferencia de texto del usuario en una variable de sesión y utilizarla para establecer el tamaño de fuente de cada página que solicite el usuario.

Cerca de la parte superior de la página de destino, introduzca el código siguiente para crear una sesión llamada `font_pref` que almacene la preferencia de tamaño de fuente del usuario.

### ColdFusion

```
<CFSET session.font_pref = url.fontsize>
```

### ASP y ASP.NET

```
<% Session("font_pref") = Request.QueryString("fontsize") %>
```

Cuando el usuario hace clic en el vínculo de hipertexto, la página envía la preferencia de texto del usuario en un parámetro de URL a la página de destino. El código de la página de destino almacena en el parámetro de URL en la variable de sesión `font_pref`. Mientras dure la sesión del usuario, todas las páginas de la aplicación recuperarán este valor y mostrarán el tamaño de fuente seleccionado.

### Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de las variables de sesión” en la página 775](#)
- [“Recopilación de información para almacenarla en variables de sesión” en la página 776](#)
- [“Almacenamiento de información en variables de sesión” en la página 777](#)
- [“Recuperación de datos de variables de sesión” en la página 780](#)

## Recuperación de datos de variables de sesión

Una vez almacenado un valor en una variable de sesión, puede utilizar Dreamweaver para recuperar el valor de las variables de sesión y utilizarlo en una aplicación Web. Para más información, consulte [“Definición de variables de sesión” en la página 795](#).

Después de definir la variable de sesión en Dreamweaver, puede insertar su valor en una página. Para más información, consulte [Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”](#), en la página 805.

### Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de las variables de sesión” en la página 775](#)
- [“Recopilación de información para almacenarla en variables de sesión” en la página 776](#)
- [“Almacenamiento de información en variables de sesión” en la página 777](#)
- [“Ejemplo de información almacenada en variables de sesión” en la página 779](#)



# Definición de fuentes de contenido dinámico

Los sitios Web dinámicos necesitan una fuente de datos para recuperar y mostrar contenido dinámico. Macromedia Dreamweaver 8 permite utilizar bases de datos, variables de petición, variables de URL, variables de servidor, variables de formulario, procedimientos almacenados y otras fuentes de contenido dinámico. Según cuál sea la fuente de datos, podrá recuperar contenido nuevo para satisfacer una petición o modificar la página a fin de atender las necesidades de los usuarios.

En este capítulo se describen los procedimientos para definir bases de datos y variables como fuentes de contenido dinámico. Para obtener más información sobre las tecnologías tratadas en este capítulo, véase “Recursos tecnológicos HTML y Web” en la página 39.

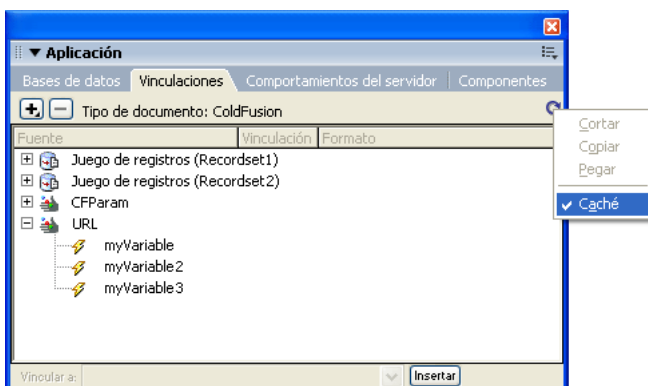
Este capítulo contiene las siguientes secciones:

|   |     |
|---|-----|
| Fuentes de contenido dinámico .....   | 782 |
| Definición de un juego de registros .....   | 787 |
| Definición de parámetros de URL .....   | 792 |
| Definición de parámetros de formulario .....  | 793 |
| Definición de variables de sesión .....   | 795 |
| Definición de variables de aplicación para ASP y ColdFusion .....                               | 796 |
| Utilización de una variable como fuente de datos para un juego de registros<br>ColdFusion ..... | 797 |
| Definición de variables de servidor .....   | 798 |
| Creación de un caché de las fuentes de contenido .....  | 801 |
| Cambio o eliminación de fuentes de contenido .....  | 802 |
| Copia de un juego de registros de una página a otra .....                                       | 802 |

# Fuentes de contenido dinámico

Una fuente de contenido dinámico es un almacén de información desde el que se puede recuperar y mostrar contenido dinámico para utilizar en una página Web. Las fuentes de contenido dinámico no sólo incluyen información almacenada en una base de datos, sino también valores enviados por formularios HTML, valores contenidos en objetos de servidor, valores de propiedades JavaBeans y otras fuentes de contenido.

Las fuentes de contenido que defina en Dreamweaver se añadirán a la lista de fuentes en el panel Vinculaciones. Una vez que haya creado una fuente de contenido y la haya incluido en el panel Vinculaciones, podrá insertarla fácilmente en la página seleccionada actualmente.



## Temas relacionados

- “Aspectos básicos de los juegos de registros” en la página 783
- “Aspectos básicos de los parámetros de URL y de formulario” en la página 785
- “Variables de sesión” en la página 785
- “Variables de aplicación de ASP y ColdFusion” en la página 786
- “Variables de servidor ASP” en la página 786
- “Variables de servidor ColdFusion” en la página 787

## Aspectos básicos de los juegos de registros

Si utiliza una base de datos como fuente de contenido para una página Web dinámica, deberá crear en primer lugar un juego de registros para almacenar los datos recuperados. Los *juegos de registros* actuarán como intermediarios entre la base de datos que almacena el contenido y el servidor de aplicaciones que genera la página. Los juegos de registros se componen de datos devueltos por una consulta de base de datos y se almacenan temporalmente en la memoria del servidor de aplicaciones para una recuperación más rápida. El servidor descarta el juego de registros cuando ya no se necesita.

El juego de registros es un conjunto de datos recuperados de una base de datos específica. Puede incluir una tabla de base de datos completa o un subconjunto de las filas y columnas de la tabla. Estas filas y columnas se recuperan por medio de una consulta de base de datos que se define en el juego de registros. Las consultas de base de datos se escriben en SQL (Lenguaje de consulta estructurado, Structured Query Language), un sencillo lenguaje que permite recuperar, añadir y eliminar datos de una base de datos. El generador de SQL que incluye Dreamweaver permite crear consultas sencillas sin necesidad de conocer este lenguaje. Sin embargo, si desea crear consultas SQL complejas, deberá conocer el lenguaje y escribir manualmente declaraciones SQL para introducirlas en Dreamweaver.

NOTA

Microsoft ASP.NET denomina conjunto de registros (DataSet) al juego de registros. Si trabaja con documentos de tipo ASP.NET, los cuadros de diálogo y las opciones de menú específicos de ASP.NET utilizan la etiqueta Conjunto de datos. La documentación de Dreamweaver se refiere genéricamente a ambos tipos como juegos de registros, aunque utiliza Conjunto de datos cuando describe específicamente funciones de ASP.NET.

Para más información sobre cómo utilizar bases de datos y SQL, consulte [Apéndice A, “Guía de bases de datos para principiantes”](#), en la página 1123 y [Apéndice B, “Nociones básicas de SQL”](#), en la página 1139.

Si se dispone a escribir SQL para utilizar con ASP.NET, existen ciertas condiciones específicas de ASP.NET que conviene tener en cuenta. Para obtener más información sobre estas condiciones, véase [“Escritura de SQL para ASP.NET”](#) en la página 784.

Antes de definir un juego de registros para utilizarlo con Dreamweaver, deberá crear una conexión con una base de datos y, si ésta está vacía, introducir los datos. Si aún no ha definido una conexión de base de datos para el sitio, consulte la sección correspondiente a la tecnología de servidor con la que está trabajando en el capítulo que trata este tema y siga las instrucciones para crear una conexión de base de datos.

En los capítulos siguientes se describen las conexiones de base de datos de todas las tecnologías de servidor que admite Dreamweaver:

- Capítulo 24, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ColdFusion”, en la página 693
- Capítulo 26, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP”, en la página 703
- Capítulo 25, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP.NET”, en la página 697
- Capítulo 27, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de JSP”, en la página 717
- Capítulo 28, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de PHP”, en la página 727

#### Temas relacionados

- “Definición de un juego de registros” en la página 787

## Escritura de SQL para ASP.NET

Cuando escriba declaraciones SQL en el cuadro de diálogo Conjunto de datos avanzado deberá tener en cuenta algunas condiciones específicas de ASP.NET. Estas condiciones se describen en las secciones siguientes.

### Parámetros

La sintaxis que se utiliza para hacer referencia a los parámetros varía según la conexión de base de datos que se utilice (por ejemplo, OLE DB o Microsoft SQL Server).

#### OLE DB

Al conectar una base de datos que utiliza OLE DB se debe hacer referencia a los parámetros utilizando un signo de interrogación (?). Por ejemplo:

```
SELECT * FROM Employees WHERE HireDate > ?
```

#### Microsoft SQL Server

Al conectar con Microsoft SQL Server utilizando el Managed Data Provider para SQL Server que se suministra con .NET Framework, todos los parámetros deben tener nombre. Por ejemplo:

```
SELECT * FROM Employees WHERE HireDate > @hireDate
```

## Inserción de código en declaraciones SQL

Al insertar código en declaraciones SQL escritas para ASP.NET, deberá introducir todas las cadenas entre comillas (" ") y el código entre paréntesis ( ):

```
SELECT * FROM Employees WHERE HireDate > "+  
    (Request.QueryString("hireDate"))
```

Temas relacionados:

- [Capítulo 25, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP.NET”, en la página 697.](#)

## Aspectos básicos de los parámetros de URL y de formulario

Los parámetros de URL almacenan la información recuperada que han introducido los usuarios. Para definir un parámetro de URL, cree un vínculo de hipertexto o formulario que utilice el método GET para enviar datos. La información se añadirá al URL de la página solicitada y se comunicará al servidor. Cuando se utilizan variables de URL, la cadena de consulta contiene uno o más pares de nombre/valor asociados con campos de formulario. Estos pares de nombre/valor se añaden al URL.

Los parámetros de formulario almacenan información recuperada que se incluye en la petición HTTP de una página Web. Si crea un formulario que utiliza el método POST, los datos enviados por el formulario se transferirán al servidor. Antes de comenzar deberá transferir un parámetro de formulario al servidor. Para instrucciones, consulte [Capítulo 32, “Obtención de datos para la página”, en la página 767.](#)

Temas relacionados

- [“Definición de parámetros de URL” en la página 792](#)
- [“Definición de parámetros de formulario” en la página 793](#)

## Variables de sesión

Las variables de sesión permiten almacenar y mostrar información mantenida durante la visita (o sesión) de un usuario. El servidor crea un objeto de sesión diferente para cada usuario y lo mantiene durante un período de tiempo establecido o hasta que se pone fin al objeto explícitamente. Para más información, consulte [“Acceso a datos almacenados en variables de sesión” en la página 774.](#)

Dado que las variables de sesión duran toda la sesión y se conservan cuando el usuario se desplaza de una página a otra dentro del sitio Web, resultan idóneas para almacenar las preferencias del usuario. Las variables de sesión se pueden utilizar para insertar un valor en el código HTML de la página, asignar un valor a una variable local o suministrar un valor para evaluar una expresión condicional.

Antes de definir las variables de sesión de una página deberá crearlas en el código fuente. Para instrucciones, véase [“Recopilación de los datos enviados por los usuarios” en la página 769](#) y [“Acceso a datos almacenados en variables de sesión” en la página 774](#).

Después de crear una variable de sesión en el código fuente de la aplicación Web, puede utilizar Dreamweaver para recuperar su valor y utilizarlo en una página Web.

### Temas relacionados

- [“Variables de aplicación de ASP y ColdFusion” en la página 786](#)
- [“Definición de variables de sesión” en la página 795](#)

## Variables de aplicación de ASP y ColdFusion

En ASP y ColdFusion, puede utilizar variables de aplicación para almacenar y mostrar información que se mantiene mientras dure la aplicación y que se conserva de un usuario a otro. La aplicación dura desde el momento en que el primer usuario solicita una página en la aplicación hasta el momento en que el servidor Web se detiene. (Se denomina aplicación a todos los archivos de un directorio virtual y sus subdirectorios.)

Dado que las variables de aplicación se mantienen mientras dure la aplicación y se conservan de un usuario a otro, resultan idóneas para almacenar información que debe existir para todos los usuarios, como, por ejemplo, la hora y la fecha actuales. El valor de la variable de aplicación se define en el código de la aplicación.

Para más información, consulte [“Definición de variables de aplicación para ASP y ColdFusion” en la página 796](#) y [“Adición de contenido dinámico a páginas Web” en la página 805](#)

## Variables de servidor ASP

Puede definir las siguientes variables de servidor ASP como fuentes de contenido dinámico: `Request.Cookie`, `Request.QueryString`, `Request.Form`, `Request.ServerVariables` y `Request.ClientCertificates`.

### Temas relacionados

- [“Definición de variables de servidor ASP” en la página 799](#)

## Variables de servidor ColdFusion

Puede definir las siguientes variables de servidor ColdFusion:

**Las variables de cliente** asocian datos a un cliente específico. Las variables de cliente mantienen el estado de la aplicación mientras el usuario se desplaza de una página a otra de la aplicación, así como de una sesión a otra. “Mantener el estado” significa conservar la información de una página (o sesión) en la siguiente para que la aplicación “recuerde” al usuario y las opciones y preferencias anteriores del usuario.

**Las variables de cookie** acceden a cookies transferidas al servidor por el navegador.

**Las variables CGI** proporcionan información sobre el servidor que ejecuta ColdFusion, el navegador que solicita una página y otro tipo de información sobre el entorno de procesamiento.

**A las variables de servidor** pueden acceder todos los clientes y las aplicaciones del servidor. Se mantienen hasta que se detiene el servidor.

**Las variables locales** se crean con la etiqueta `CFSET` o `CFPARAM` en una página ColdFusion.

### Temas relacionados

- [“Definición de variables de servidor ColdFusion” en la página 799](#)
- [“Definición de variables de servidor JSP” en la página 800](#)
- [“Definición de variables de servidor PHP” en la página 800](#)

## Definición de un juego de registros

Puede definir un juego de registros utilizando el cuadro de diálogo Juego de registros simple de Dreamweaver, que permite construir con facilidad declaraciones SQL simples; utilizar el cuadro de diálogo avanzado Juego de registros, que le permite escribir sus propias declaraciones SQL; o utilizar el árbol Elementos de base de datos para crear una declaración SQL.

Si no está familiarizado con la escritura de declaraciones SQL para recuperar información de una base de datos, utilice el cuadro de diálogo simple Juego de registros.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- [“Creación de un juego de registros sin escribir SQL” en la página 788](#)
- [“Creación de un juego de registros avanzado escribiendo SQL” en la página 789](#)
- [“Creación de consultas SQL utilizando el árbol Elementos de base de datos” en la página 791](#)

## Temas relacionados

- [“Definición de juego de registros en un componente de ColdFusion” en la página 1015](#)

## Creación de un juego de registros sin escribir SQL

En esta sección se explica cómo definir un juego de registros utilizando el cuadro de diálogo Juego de registros de Dreamweaver, que permite crear un juego de registros sin necesidad de introducir manualmente declaraciones SQL. Definir un juego de registros mediante este método consiste en realidad en seleccionar una conexión de base de datos y una tabla en los menús emergentes del cuadro de diálogo Juego de registros.

Si desea trabajar con sus propias declaraciones SQL, utilice la versión avanzada del cuadro de diálogo Juego de registros. (Véase [“Creación de un juego de registros avanzado escribiendo SQL” en la página 789.](#))

### Para definir un juego de registros sin escribir SQL:

1. En la ventana de documento, abra la página que utilizará el juego de registros.
2. Seleccione Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros sencillo. Si está desarrollando un sitio ColdFusion o ASP.NET, el cuadro de diálogo Juego de registros será ligeramente distinto del ejemplo que se muestra a continuación. (Si aparece la versión avanzada del cuadro de diálogo Juego de registros, cambie a la versión sencilla haciendo clic en el botón Simple.)

The image shows a screenshot of the "Juego de registros" (Recordset) dialog box in Dreamweaver. The dialog has a blue title bar with the text "Juego de registros" and a close button. The main area is light beige and contains several input fields and buttons. The "Nombre" field is set to "Recordset1". The "Conexión" dropdown is set to "Ninguno" (None) with a "Definir..." button next to it. The "Tabla" dropdown is empty. The "Columnas" section has two radio buttons: "Todo" (selected) and "Seleccionado:". Below this is a large empty text area. The "Filtro" section has a dropdown set to "Ninguno", an equals sign, and another dropdown. Below that is a "Parámetro URL" dropdown and an empty text field. The "Ordenar" section has a dropdown set to "Ninguno" and a dropdown set to "Ascendente". On the right side, there are five buttons: "Aceptar", "Cancelar", "Prueba", "Avanzada...", and "Ayuda".

4. Complete este cuadro de diálogo.



Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo Juego de registros.

5. Haga clic en el botón Prueba para ejecutar la consulta y comprobar que recupera la información deseada.

Si ha definido un filtro que utiliza parámetros introducidos por los usuarios, el botón Prueba mostrará el cuadro de diálogo Valor de prueba. Introduzca un valor en el cuadro de texto Valor de prueba y haga clic en Aceptar. Si se crea una instancia del juego de registros, aparecerá una tabla mostrando los datos extraídos del juego de registros.

6. Haga clic en Aceptar para añadir el juego de registros a la lista de fuentes de contenido disponibles en el panel Vinculaciones.

## Creación de un juego de registros avanzado escribiendo SQL

El cuadro de diálogo avanzado Juego de registros le permite escribir sus propias declaraciones SQL o utilizar el árbol gráfico Elementos de base de datos para crear una declaración SQL.

NOTA

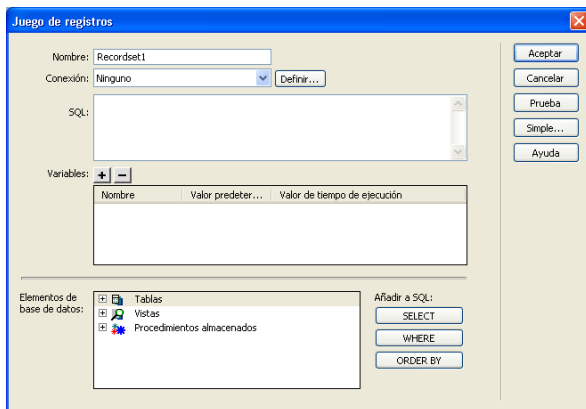
Si escribe declaraciones SQL para documentos de tipo ASP.NET, consulte en [“Creación de consultas SQL utilizando el árbol Elementos de base de datos”](#) en la [página 791](#) las reglas específicas de ASP.NET.

Si desea crear un juego de registros simple sin escribir SQL manualmente, véase [“Creación de consultas SQL utilizando el árbol Elementos de base de datos”](#) en la [página 791](#).

### Para definir un juego de registros escribiendo SQL:

1. En la ventana de documento, abra la página que utilizará el juego de registros.
2. Seleccione Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo avanzado Juego de registros. Si está desarrollando un sitio ColdFusion o ASP.NET, el cuadro de diálogo Juego de registros será ligeramente distinto del ejemplo que se muestra a continuación. (Si aparece la versión sencilla del cuadro de diálogo Juego de registros, cambie a la versión avanzada haciendo clic en el botón Avanzado.)



**4.** Complete este cuadro de diálogo.

Para instrucciones sobre cómo completar el cuadro de diálogo Juego de registros, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo Juego de registros.

**5.** Haga clic en el botón Prueba para ejecutar la consulta y comprobar que recupera la información deseada.

Si ha definido un filtro que utiliza parámetros introducidos por los usuarios, el botón Prueba mostrará el cuadro de diálogo Valor de prueba. Introduzca un valor en el cuadro de texto Valor de prueba y haga clic en Aceptar. Si se crea una instancia del juego de registros, aparecerá una tabla mostrando los datos procedentes del juego de registros.

**6.** Haga clic en Aceptar para añadir el juego de registros a la lista de fuentes de contenido disponibles en el panel Vinculaciones.

## Creación de consultas SQL utilizando el árbol Elementos de base de datos

En lugar de escribir manualmente las declaraciones SQL en el cuadro de texto SQL, puede utilizar la interfaz de apuntar y señalar de Elementos de base de datos para crear consultas SQL complejas. El árbol Elementos de base de datos permite seleccionar objetos de base de datos y vincularlos utilizando las cláusulas SQL SELECT, WHERE y ORDER BY. Después de crear una consulta SQL, puede definir las variables utilizando la sección Variables del cuadro de diálogo.

Los ejemplos siguientes describen dos declaraciones SQL y los pasos que debe seguir para crearlas en el árbol Elementos de base de datos del cuadro de diálogo avanzado Juego de registros.

### Selección de una tabla

Este ejemplo selecciona todo el contenido de la tabla Empleados. La declaración SQL que define la consulta aparece de este modo:

```
SELECT * FROM Employees
```

#### Para crear esta consulta:

1. Amplíe la rama Tablas para ver todas las tablas de la base de datos seleccionada.
2. Seleccione la tabla Employees.
3. Haga clic en el botón Seleccionar.
4. Haga clic en Aceptar para añadir el juego de registros al panel Vinculaciones.

### Selección de filas específicas de una tabla y ordenación de los resultados

El ejemplo siguiente selecciona dos filas de la tabla Employees y selecciona el tipo de trabajo utilizando una variable que usted debe definir. A continuación, los resultados se ordenan por nombre de empleado.

```
SELECT emp1No, emp1Name  
FROM Employees  
WHERE emp1Job = 'varJob'  
ORDER BY emp1Name
```

### Para crear esta consulta:

1. Amplíe la rama Tablas para ver todas las tablas de la base de datos seleccionada y, a continuación, amplíe la tabla `Employees` para ver las filas de la tabla por separado.
2. Cree la declaración SQL de la siguiente forma:
  - Seleccione `emp1No` y haga clic en el botón Seleccionar.
  - Seleccione `emp1Name` y haga clic en el botón Seleccionar.
  - Seleccione `emp1Job` y haga clic en el botón Dónde.
  - Seleccione `emp1Name` y haga clic en el botón Ordenar por.
3. Sitúe el punto de inserción después de `WHERE emp1Job` en el área de texto SQL y escriba `= 'varJob'` (incluido el signo igual).
4. Haga clic en el botón de signo más (+) en el área Variables e introduzca los siguientes valores en las columnas Nombre, Valor predeterminado y Valor de tiempo de ejecución para definir la variable `'varJob'. varJob, CLERK, Request("job")`.
5. Haga clic en Aceptar para añadir el juego de registros al panel Vinculaciones.

## Definición de parámetros de URL

Los parámetros de URL almacenan la información recuperada que han introducido los usuarios. Antes de comenzar deberá transferir un parámetro de URL o formulario al servidor. Para más información, consulte [“Parámetros de URL” en la página 771](#) y [“Aspectos básicos de los parámetros de URL y de formulario” en la página 785](#).

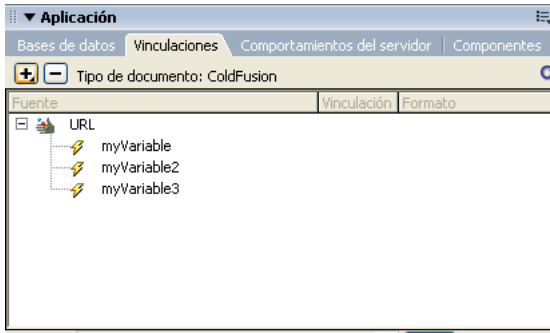
### Para definir un parámetro de URL:

1. En la ventana de documento, abra la página que utilizará la variable.
2. Seleccione Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione una de las siguientes opciones en el menú emergente.

| Tipos de documento | Elemento del menú en panel Vinculaciones para variable de URL |
|--------------------|---|
| ASP                | Variable de petición > Request.QueryString                    |
| ColdFusion         | Variable de URL   |
| JSP                | Variable de petición  |
| PHP                | Variable de URL   |

Se mostrará el cuadro de diálogo Variable de URL.

4. Introduzca el nombre de la variable de URL en el cuadro de texto y haga clic en Aceptar.  
El nombre de la variable de URL suele ser el nombre del campo de formulario HTML o del objeto empleado para obtener su valor.
5. La variable de URL aparecerá en el panel Vinculaciones.



Después de definir la variable de URL puede usar su valor en la página seleccionada actualmente. Para más información, consulte [Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”](#), en la página 805.

Temas relacionados:

- [“Definición de parámetros de formulario” en la página 793](#)
- [“Definición de variables de sesión” en la página 795](#)

## Definición de parámetros de formulario

Los parámetros de formulario almacenan información recuperada que se incluye en la petición HTTP de una página Web. Si crea un formulario que utiliza el método POST, los datos enviados por el formulario se transferirán al servidor. Antes de comenzar deberá transferir un parámetro de formulario al servidor. Para más información, consulte [Capítulo 32, “Obtención de datos para la página”](#), en la página 767 y .

**Para definir un parámetro de formulario:**

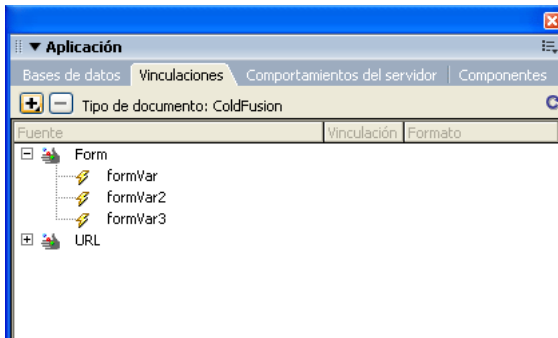
1. En la ventana de documento, abra la página que utilizará la variable.
2. Seleccione Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.

- En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione una de las siguientes opciones en el menú emergente.

| Tipos de documento | Elemento del menú en panel Vinculaciones para variable de formulario |
|--------------------|--|
| ASP                | Variable de petición > Request.Form                                  |
| ColdFusion         | Variable de formulario   |
| JSP                | Variable de petición   |
| PHP                | Variable de formulario   |

Se mostrará el cuadro de diálogo Variable de formulario. Introduzca el nombre de la variable de formulario en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar. El nombre de la variable de formulario suele ser el nombre del campo de formulario HTML o del objeto empleado para obtener su valor.

- El parámetro de formulario aparecerá en el panel Vinculaciones.



Después de definir el parámetro de formulario como una fuente de contenido, puede utilizar su valor en la página. Para más información, consulte [Capítulo 32, “Obtención de datos para la página”](#), en la página 767.

### Temas relacionados

- “Fuentes de contenido dinámico” en la página 782
- “Aspectos básicos de los parámetros de URL y de formulario” en la página 785
- “Definición de parámetros de URL” en la página 792

# Definición de variables de sesión

Puede utilizar variables de sesión para almacenar y mostrar información mantenida durante la visita (o sesión) de un usuario. El servidor crea un objeto de sesión diferente para cada usuario y lo mantiene durante un período de tiempo establecido o hasta que se pone fin al objeto explícitamente. Para más información, consulte “Aspectos básicos de las variables de sesión” en la página 775.

Antes de definir las variables de sesión de una página deberá crearlas en el código fuente. Para instrucciones, véanse las siguientes secciones:

- “Recopilación de los datos enviados por los usuarios” en la página 769
- “Acceso a datos almacenados en variables de sesión” en la página 774
- “Almacenamiento de información en variables de sesión” en la página 777

Después de crear una variable de sesión en el código fuente de la aplicación Web, puede utilizar Dreamweaver para recuperar su valor y utilizarlo en una página Web.

## Para definir una variable de sesión predefinida:

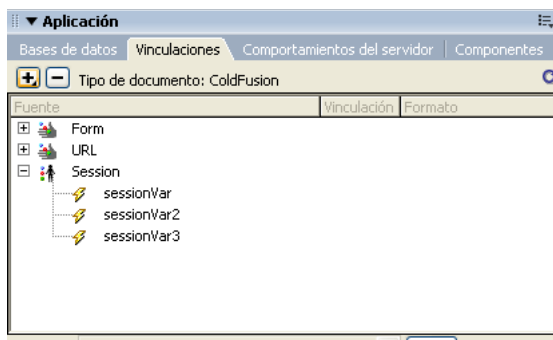
1. Cree una variable de sesión en el código fuente y asígnele un valor.

Este ejemplo ColdFusion crea una instancia de una sesión llamada `username` y le asigna el valor `Cornelius`:

```
<CFSET session.username = Cornelius>
```

2. Elija Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Variable de sesión en el menú emergente.
4. Introduzca el nombre de la variable definida en el código fuente.
5. Haga clic en Aceptar.

La variable de sesión aparecerá en el panel Vinculaciones.



Después de definir la variable de sesión puede usar su valor en la página. Para más información, consulte [Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”](#), en la página 805.

#### Temas relacionados

- “Recopilación de los datos enviados por los usuarios” en la página 769
- “Acceso a datos almacenados en variables de sesión” en la página 774
- “Aspectos básicos de las variables de sesión” en la página 775
- “Almacenamiento de información en variables de sesión” en la página 777

## Definición de variables de aplicación para ASP y ColdFusion

En ASP y ColdFusion, puede utilizar variables de aplicación para almacenar y mostrar información que se mantiene mientras dure la aplicación y que se conserva de un usuario a otro.

NOTA

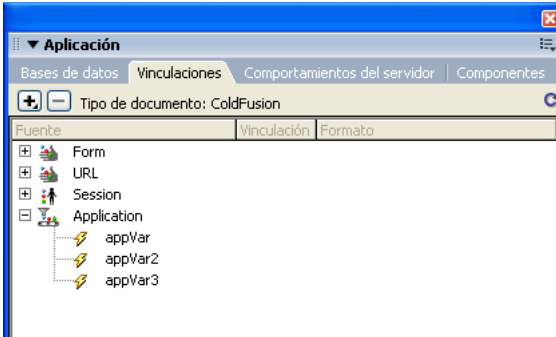
No hay objetos de variable de aplicación en JSP o PHP.

#### Para definir una variable de aplicación para una página:

1. Abra un documento de tipo dinámico en la ventana de documento.
2. Elija Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Variable de aplicación en el menú emergente.
4. Introduzca el nombre de la variable definida en el código fuente de la aplicación.
5. Haga clic en Aceptar.



La variable de aplicación aparece en el panel Vinculaciones en el icono Aplicación.



Después de definir la variable de aplicación puede usar su valor en la página. Para más información, consulte [Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”](#), en la página 805.

Temas relacionados:

- [“Variables de aplicación de ASP y ColdFusion” en la página 786](#)

## Utilización de una variable como fuente de datos para un juego de registros ColdFusion

Al definir un juego de registros para una página en el panel Vinculaciones, Dreamweaver introduce el nombre de la fuente de datos ColdFusion en la etiqueta `cfquery` de la página. Le resultará práctico almacenar un nombre de fuente de datos en una variable y utilizar la variable en la etiqueta `cfquery`. Dreamweaver proporciona un método visual para especificar este tipo de variables en los juegos de registros.

### Para especificar visualmente una variable como fuente de datos para un juego de registros:

1. Compruebe que hay una página ColdFusion activa en la ventana de documento.
2. En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Variable de nombre de fuente de datos en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Variable de nombre de fuente de datos.

3. Defina una variable y haga clic en Aceptar.

4. Al definir un juego de registros, seleccione la variable como Fuente de datos para el juego de registros.

En el cuadro de diálogo Juego de registros, la variable aparece en el menú emergente Fuente de datos junto con las fuentes de datos ColdFusion del servidor.

5. Seleccione las opciones del cuadro de diálogo Juego de registros y haga clic en Aceptar.
6. Inicialice la variable.

Dreamweaver no inicializa la variable, de modo que usted puede inicializarla como y donde desee. Puede inicializar la variable en el código de la página (antes de la etiqueta `cfquery`), en un archivo de inclusión (`include`) o en otro archivo como variable de sesión o de aplicación.

## Definición de variables de servidor

Puede definir variables de servidor como fuentes de contenido dinámico para utilizarlas en una aplicación Web.

Las variables de servidor varían según el tipo de documento e incluyen variables de formulario, variables de URL, variables de sesión y variables de aplicación. Para más información sobre estos tipos de variables, consulte las siguientes secciones:

- [“Definición de parámetros de URL” en la página 792](#)
- [“Definición de parámetros de formulario” en la página 793](#)
- [“Definición de variables de sesión” en la página 795](#)
- [“Definición de variables de aplicación para ASP y ColdFusion” en la página 796](#)

En esta sección se explica cuáles son las variables de servidor que puede definir como fuente de contenido para distintos tipos de documento. Los tipos de documentos y sus secciones correspondientes son:

- [“Definición de variables de servidor ColdFusion” en la página 799](#)
- [“Definición de variables de servidor JSP” en la página 800](#)

## Definición de variables de servidor ASP

Puede definir las siguientes variables de servidor ASP como fuentes de contenido dinámico: `Request.Cookie`, `Request.QueryString`, `Request.Form`, `Request.ServerVariables` y `Request.ClientCertificates`.

### Para definir una variable de servidor para una página ASP:

1. Abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Variable de petición en el menú emergente.

Se mostrará el cuadro de diálogo Variable de petición. Seleccione una de las colecciones de petición en el menú emergente Tipo.

Por ejemplo, si desea acceder a la información de la colección

`Request.ServerVariables`, seleccione `ServerVariables`. Si desea acceder a la información de la colección `Request.Form`, seleccione `Form`.

Para más información sobre variables de servidor ASP, haga clic en el botón Ayuda.

3. Especifique la variable de la colección a la que desea obtener acceso.

Por ejemplo, si desea obtener acceso a la información de la variable

`Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT")`, introduzca el argumento `HTTP_USER_AGENT`. Si desea obtener acceso a la información de la variable `Request.Form("lastname")`, introduzca el argumento `lastname`.

4. Haga clic en Aceptar.

La variable de servidor aparecerá en el panel Vinculaciones.

## Definición de variables de servidor ColdFusion

Puede definir las siguientes variables de servidor ColdFusion como fuentes de contenido dinámico: cliente, cookie, CGI, servidor y variables locales. Para obtener más información sobre estas variables de servidor, véase [“Variables de servidor ASP” en la página 786](#).

### Para definir una variable de servidor para una página ColdFusion:

1. Abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione la variable de servidor en el menú emergente.
3. Introduzca el nombre de la variable.

Para obtener más información sobre las entradas de nombre posibles, haga clic en el botón Ayuda.

4. Haga clic en Aceptar.

La variable de servidor ColdFusion aparecerá en el panel Vinculaciones.

Temas relacionados:

- [“Definición de parámetros de URL” en la página 792](#)
- [“Definición de variables de sesión” en la página 795](#)
- [“Definición de variables de aplicación para ASP y ColdFusion” en la página 796](#)
- [Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”, en la página 805](#)

## Definición de variables de servidor PHP

Puede definir una variable de servidor PHP como fuente de contenido dinámico para los tipos de documento PHP.

### Para definir una variable de servidor para una página PHP:

1. Abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione la variable en el menú emergente.
3. Introduzca el nombre de la variable.
4. Haga clic en Aceptar.

La variable de servidor PHP aparecerá en el panel Vinculaciones.

Temas relacionados:

- [Capítulo 33, “Definición de parámetros de URL”, en la página 792](#)
- [Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”, en la página 805](#)

## Definición de variables de servidor JSP

Puede definir una variable de petición como fuente de contenido dinámico para páginas JSP.

### Para definir una variable de petición para una página JSP:

1. Abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Variable de petición en el menú emergente.
3. Introduzca el nombre de la variable.
4. Haga clic en Aceptar.

La variable de servidor JSP aparecerá en el panel Vinculaciones.

Temas relacionados:

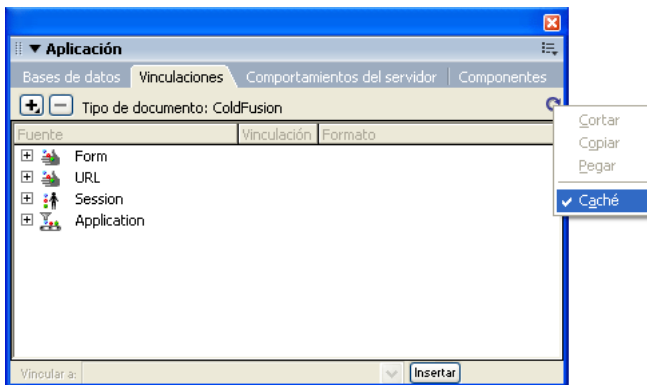
- Capítulo 33, “Definición de parámetros de URL”, en la página 792
- Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”, en la página 805

## Creación de un caché de las fuentes de contenido

Puede crear un caché (o almacenar) fuentes de contenido dinámico en una Design Note. De este modo podrá trabajar en un sitio aunque no tenga acceso al servidor de bases de datos o aplicaciones que almacena las fuentes de contenido dinámico. La creación del caché también puede acelerar el desarrollo al eliminar el acceso repetido a través de la red al servidor de bases de datos y aplicaciones.

### Para crear una caché de las fuentes de contenido:

- Haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior derecha del panel Vinculaciones y seleccione la opción Caché en el menú emergente.  
Si realiza cambios en alguna de las fuentes de contenido, deberá actualizar el caché haciendo clic en el botón Actualizar (el icono de flecha circular) situado en la esquina superior derecha del panel Vinculaciones. (Amplíe el panel si no ve el botón.)



# Cambio o eliminación de fuentes de contenido

Puede cambiar o eliminar cualquier fuente de contenido dinámico, es decir, cualquier fuente de contenido que figure en el panel Vinculaciones.

Al cambiar o borrar una fuente de contenido del panel Vinculaciones, *no* se cambia ni se borra ninguna instancia de ese contenido en la página. Tan sólo se cambia o se borra como posible fuente de contenido para la página. Para editar o eliminar una instancia del contenido en la página, véase [“Edición del contenido dinámico” en la página 814](#) y [“Eliminación de contenido dinámico” en la página 814](#).

## Para cambiar una fuente de contenido en el panel Vinculaciones:

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga doble clic en el nombre de la fuente de contenido que desea editar.
2. Realice los cambios en el cuadro de diálogo que aparece.
3. Cuando esté satisfecho con los cambios realizados, haga clic en Aceptar.

## Para eliminar una fuente de contenido en el panel Vinculaciones:

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), seleccione la fuente de contenido de la lista.
2. Haga clic en el botón de signo menos (-).

## Temas relacionados

- [“Fuentes de contenido dinámico” en la página 782](#)

# Copia de un juego de registros de una página a otra

Puede copiar un juego de registros de una página a otra dentro de un sitio definido.

## Para copiar un juego de registros en otra página:

1. Seleccione el juego de registros en el panel Vinculaciones o el panel Comportamientos del servidor.
2. Haga clic con el botón derecho en el juego de registros y seleccione Copiar en el menú emergente.
3. Abra la página en la que desea copiar el juego de registros.

4. Haga clic con el botón derecho en el panel Vinculaciones o la barra de herramientas Comportamientos del servidor y seleccione Pegar en el menú emergente.

Temas relacionados:

- [“Fuentes de contenido dinámico” en la página 782](#)
- [“Cambio o eliminación de fuentes de contenido” en la página 802](#)





# Adición de contenido dinámico a páginas Web

# 34

En este capítulo se describen las formas más eficaces de hacer que los diversos elementos de página sean dinámicos. Una vez que haya definido una o varias fuentes de contenido dinámico, podrá utilizarlas para añadir contenido dinámico a la página. Las fuentes de contenido pueden incluir una columna de un juego de registros, un valor enviado por un formulario HTML o el valor contenido en un objeto de servidor, entre otros datos. Para más información, consulte [Capítulo 33, “Definición de fuentes de contenido dinámico”](#), en la [página 781](#).

En Macromedia Dreamweaver 8, puede colocar contenido dinámico prácticamente en cualquier lugar de la página Web o de su código fuente HTML. Puede colocar contenido dinámico en el punto de inserción, sustituir una cadena de texto o insertarlo como un atributo HTML. Por ejemplo, el contenido dinámico puede definir el atributo `src` de una imagen o el atributo `value` de un campo de formulario.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

|   |     |
|---|-----|
| <a href="#">Adición de contenido dinámico</a> .....   | 806 |
| <a href="#">Conversión de texto en contenido dinámico</a> .....   | 807 |
| <a href="#">Conversión de imágenes en contenido dinámico</a> .....  | 809 |
| <a href="#">Conversión de atributos HTML en contenido dinámico</a> .....                                  | 810 |
| <a href="#">Conversión de parámetros de ActiveX, Flash y de otros objetos en contenido dinámico</a> ..... | 813 |
| <a href="#">Edición del contenido dinámico</a> .....  | 814 |
| <a href="#">Eliminación de contenido dinámico</a> .....   | 814 |
| <a href="#">Creación de páginas dinámicas en un sitio de Contribute</a> .....                             | 815 |

# Adición de contenido dinámico

Puede añadir contenido dinámico a una página seleccionando una fuente de contenido en el panel Vinculaciones. Dreamweaver insertará un script del lado del servidor en el código de la página para indicar al servidor que transfiera los datos desde la fuente de datos hasta el código HTML de la página cuando un navegador solicite la página.

Normalmente existen varias formas de convertir en dinámico un elemento determinado de una página. Por ejemplo, para hacer que una imagen sea dinámica, puede utilizar el panel Vinculaciones, el inspector de propiedades o el comando Imagen del menú Insertar.

De forma predeterminada, una página HTML sólo puede mostrar registros de uno en uno. Para ver los demás registros del juego de registros, puede añadir un vínculo para desplazarse por los registros de uno en uno (véase [“Creación de vínculos de navegación por conjuntos de registros” en la página 827](#)) o crear una región repetida para mostrar más de un registro en una sola página (véase [“Visualización de varios resultados de juego de registros” en la página 831](#)).

## Texto dinámico

El texto dinámico adopta el formato de texto aplicado al texto ya existente o al punto de inserción. Por ejemplo, si un estilo CSS (Hoja de estilos en cascada) afecta al texto seleccionado, el contenido dinámico que lo reemplace también se verá afectado por dicho estilo. También puede añadir o cambiar el formato de texto del contenido dinámico mediante cualquiera de las herramientas de formato de texto de Dreamweaver. (Véase [“Aplicación de elementos tipográficos y de diseño de página a los datos dinámicos” en la página 819](#).)

También puede aplicar formato de datos al texto dinámico. Por ejemplo, si los datos son fechas, puede especificar un formato de fecha determinado, como, por ejemplo, 04/17/00 para los visitantes de los Estados Unidos, o 17/04/00 para los visitantes europeos. (Véase [“Utilización de formatos de datos predefinidos” en la página 825](#).)

Puede reemplazar texto normal de la página por texto dinámico o añadir texto dinámico en un determinado punto de inserción en la página.

## Cambio de contenido dinámico

Puede cambiar el contenido dinámico de la página mediante la edición del comportamiento de servidor que proporciona dicho contenido. Por ejemplo, puede editar un comportamiento de servidor de un juego de registros para que proporcione más registros a la página.

El contenido dinámico de una página aparece en el panel Comportamientos del servidor. Por ejemplo, si añade un juego de registros a la página, éste se incorporará a la lista del panel Comportamientos del servidor de la siguiente forma:

```
Recordset(myRecordset)
```

Si añade otro juego de registros a la página, el panel Comportamientos del servidor mostrará ambos conjuntos de registros de la siguiente forma:

```
Recordset(mySecondRecordset)  
Recordset(myRecordset)
```

Temas relacionados:

- [“Edición del contenido dinámico” en la página 814](#)
- [“Eliminación de contenido dinámico” en la página 814](#)

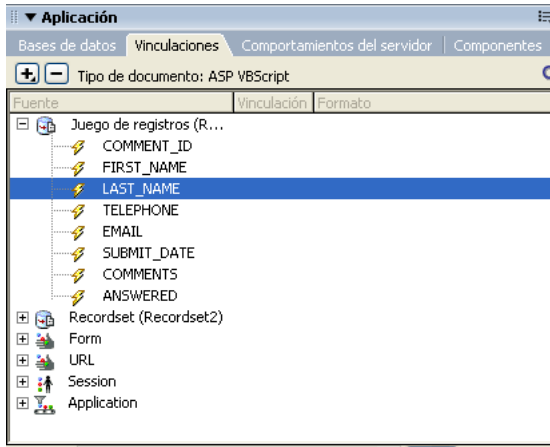
## Conversión de texto en contenido dinámico

Puede reemplazar el texto existente por texto dinámico o colocar texto dinámico en un determinado punto de inserción en la página.

**Para añadir texto dinámico:**

1. Abra el panel Vinculaciones eligiendo Ventana > Vinculaciones.
2. Asegúrese de que en el panel Vinculaciones está la fuente de contenido que desea utilizar. La fuente de contenido debe contener texto normal (texto ASCII). El texto normal también incluye HTML. Si no aparecen fuentes de contenido en la lista, o si las fuentes de contenido disponibles no se adaptan a sus requisitos, haga clic en el botón de signo más (+) para definir una nueva fuente de contenido. (Véase [Capítulo 33, “Definición de fuentes de contenido dinámico”, en la página 781.](#))
3. En la vista Diseño, seleccione texto en la página o haga clic en el lugar en el que desea añadir texto dinámico.

4. En el panel Vinculaciones, seleccione una fuente de contenido de la lista. Si selecciona un juego de registros, especifique la columna que desea incluir en el juego de registros.



5. Haga clic en Insertar o arrastre la fuente de contenido hasta la página.

El contenido dinámico aparecerá en la página si está trabajando en la vista de diseño con Live Data activado (Ver > Live Data).

Si Live Data está desactivado, aparecerá un marcador de posición. (Si ha seleccionado texto en la página, el marcador de posición reemplazará al texto seleccionado.) El marcador de posición de contenido de un juego de registros utiliza la sintaxis `{RecordsetName.ColumnName}`, donde `Recordset` es el nombre del juego de registros y `ColumnName`, el nombre de la columna elegida del juego de registros.

En ocasiones, la longitud de los marcadores de posición de texto dinámico distorsiona el diseño de la página en la ventana de documento. Para resolver este problema, utilice llaves vacías a modo de marcadores de posición.

#### Para crear marcadores de posición de texto dinámico:

1. Seleccione Edición > Preferencias > Elementos invisibles (Windows) o Dreamweaver > Preferencias > Elementos invisibles (Macintosh).
2. En el menú emergente Mostrar texto dinámico como, elija `{ }`.
3. Haga clic en Aceptar.

#### Temas relacionados

- [“Adición de contenido dinámico” en la página 806](#)
- [“Texto dinámico” en la página 806](#)

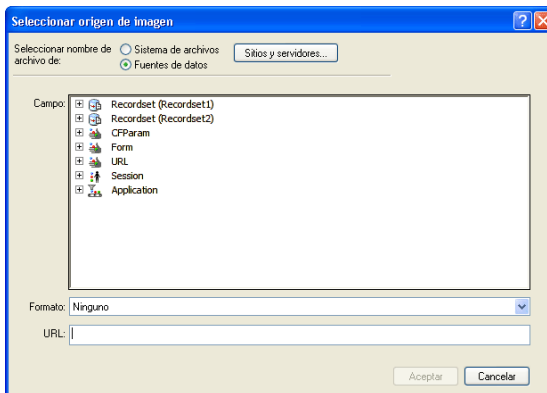
# Conversión de imágenes en contenido dinámico

Puede convertir las imágenes de la página en contenido dinámico. Por ejemplo, supongamos que diseña una página que muestra artículos a la venta en una subasta benéfica. Cada página incluiría un texto descriptivo y una fotografía del artículo en cuestión. El diseño general de la página sería el mismo para todos los artículos, mientras que lo único que cambiaría sería la fotografía (y el texto descriptivo).

## Para hacer que una imagen sea dinámica:

1. Con la página abierta en la vista de diseño (Ver > Diseño), sitúe el punto de inserción en el lugar de la página en el que desea que aparezca la imagen.
2. Seleccione Insertar > imagen.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.
3. Haga clic en la opción Fuentes de datos (Windows) o en el botón Fuente de datos (Macintosh).

Aparecerá una lista de fuentes de contenido.



4. Seleccione una fuente de contenido de la lista.

La fuente de contenido debe ser un juego de registros que contenga las rutas de acceso a los archivos de imagen. En función de la estructura de archivos del sitio, las rutas pueden ser absolutas, relativas al documento o relativas a la raíz.

NOTA

Dreamweaver no admite actualmente imágenes binarias almacenadas en una base de datos.

Si no aparece ningún juego de registros en la lista, o si los conjuntos de registros disponibles no satisfacen sus necesidades, defina un nuevo juego de registros. Para instrucciones, consulte [“Aspectos básicos de los juegos de registros” en la página 783](#).

5. Haga clic en Aceptar.

## Conversión de atributos HTML en contenido dinámico

Puede cambiar dinámicamente el aspecto de una página vinculando atributos HTML a los datos. Por ejemplo, puede cambiar la imagen de fondo de una tabla vinculando el atributo `background` de la tabla a un juego de registros.

Puede vincular atributos HTML con el panel Vinculaciones o con el inspector de propiedades.

### Para hacer que los atributos HTML sean dinámicos con el panel Vinculaciones:

1. Abra el panel Vinculaciones eligiendo Ventana > Vinculaciones.
2. Asegúrese de que en el panel Vinculaciones está la fuente de datos que desea utilizar.  
La fuente de contenido debe contener datos adecuados para el atributo HTML que desea vincular. Si no aparecen fuentes de contenido en la lista, o si las fuentes de contenido disponibles no se adaptan a sus requisitos, haga clic en el botón de signo más (+) para definir una nueva fuente de datos. Para instrucciones, consulte [Capítulo 33, “Definición de fuentes de contenido dinámico”, en la página 781](#).
3. En la vista de Diseño, seleccione un objeto HTML.  
Por ejemplo, para seleccionar una tabla HTML, haga clic dentro de la tabla y haga clic en la etiqueta `<table>` en el selector de etiquetas situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento.
4. En el panel Vinculaciones, seleccione una fuente de contenido de la lista.
5. En el cuadro Vincular con, seleccione un atributo HTML del menú emergente.

6. Haga clic en Vincular.

La próxima vez que se ejecute la página en el servidor de aplicaciones, el valor de la fuente de datos se asignará al atributo HTML.

### **Para hacer que los atributos HTML sean dinámicos con el inspector de propiedades:**

1. En la vista de Diseño, seleccione un objeto HTML y abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

Por ejemplo, para seleccionar una tabla HTML, haga clic dentro de la tabla y haga clic en la etiqueta `<table>` en el selector de etiquetas situado en la parte inferior izquierda de la ventana Documento.

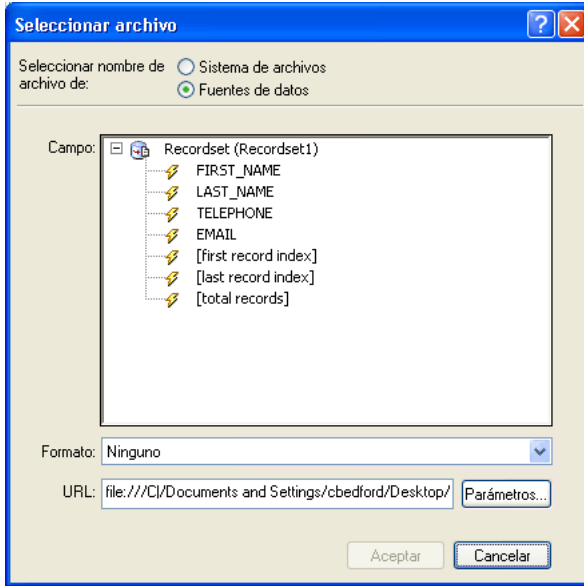
2. La manera de vincular una fuente de contenido dinámico al atributo HTML depende de dónde está situada:

- Si el atributo que desea vincular tiene un icono de carpeta en el Inspector de propiedades. Haga clic en el icono de la carpeta para abrir un cuadro de diálogo de selección de archivos; a continuación, haga clic en la opción Fuentes de datos para visualizar una lista de fuentes de datos.
- Si el atributo que desea vincular no tiene un icono de carpeta a su lado en la vista Estándar, haga clic en la ficha Lista (la ficha situada más abajo de las dos) en la parte izquierda del inspector.  
Aparecerá la vista de Lista del inspector de propiedades.
- Si el atributo que desea vincular no aparece en la vista Lista, haga clic en el botón de signo más (+) y luego introduzca el nombre del atributo o haga clic en el pequeño botón de flecha y seleccione el atributo del menú emergente.

3. Para hacer que el valor del atributo sea dinámico, haga clic en el atributo y luego en el icono de rayo o icono de carpeta situado al final de la fila del atributo.

Si ha hecho clic en el icono de rayo, aparecerá una lista de fuentes de datos.

He aquí un ejemplo:



Si ha hecho clic en el icono de carpeta, aparecerá un cuadro de diálogo de selección de archivo. Seleccione la opción Fuentes de datos para ver una lista de fuentes de contenido.

4. Seleccione una fuente de contenido en la lista de fuentes de contenido.

La fuente de contenido debe tener datos adecuados para el atributo HTML que desea vincular. Si no aparecen fuentes de contenido en la lista, o si las fuentes de contenido disponibles no satisfacen sus necesidades, defina una nueva fuente de contenido. Para instrucciones, consulte [Capítulo 32, “Obtención de datos para la página”, en la página 767](#).

5. Haga clic en Aceptar.

La próxima vez que se ejecute la página en el servidor de aplicaciones, el valor de la fuente de datos se asignará al atributo HTML.



# Conversión de parámetros de ActiveX, Flash y de otros objetos en contenido dinámico

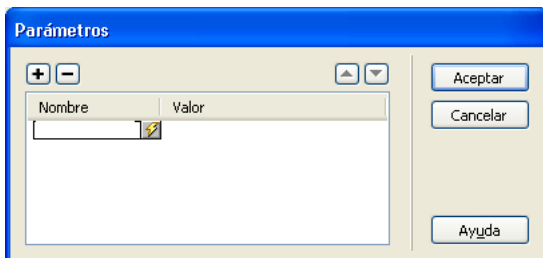
Puede hacer dinámicos los parámetros de applets de Java y de plugins, así como los parámetros de los objetos ActiveX, Flash, Shockwave, Director y Generator.

Antes de comenzar, asegúrese de que los campos del juego de registros contienen datos adecuados para los parámetros del objeto que desea vincular.

## Para hacer que los parámetros de un objeto sean dinámicos:

1. En la vista de Diseño, seleccione un objeto en la página y abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
2. Haga clic en el botón Parámetros.

Aparecerá el cuadro de diálogo Parámetros.



3. Si el parámetro deseado no aparece en la lista, haga clic en el botón de signo más (+) e introduzca un nombre de parámetro en la columna Parámetro.
4. Haga clic en la columna Valor correspondiente al parámetro y luego haga clic en el icono de rayo para especificar un valor dinámico.

Aparecerá una lista de fuentes de datos.

5. Seleccione una fuente de datos de la lista.

La fuente de datos debe contener datos adecuados para el parámetro de objeto que desea vincular. Si no aparecen fuentes de datos en la lista, o si las fuentes de datos disponibles no satisfacen sus necesidades, defina una nueva fuente de datos. Para instrucciones, consulte [Capítulo 33, “Definición de fuentes de contenido dinámico”, en la página 781.](#)

6. Haga clic en Aceptar.

# Edición del contenido dinámico

Para editar un comportamiento de servidor que proporciona contenido dinámico, haga doble clic en el comportamiento del servidor en el panel Comportamientos del servidor. Aparecerá el mismo cuadro de diálogo que empleó para definir la fuente de datos original. Realice los cambios deseados en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

También puede utilizar el inspector de propiedades para editar conjuntos de registros en la página. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades); a continuación, seleccione el juego de registros en el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor).

Si edita un juego de registros en la ventana Live Data sin que la opción Actualizar automáticamente esté seleccionada, deberá actualizar la página para ver los cambios. Para actualizar la página, haga clic en el botón Actualizar o elija Ver > Actualizar Live Data.

## Temas relacionados

- [“Edición del contenido dinámico” en la página 814](#)

# Eliminación de contenido dinámico

Después de añadir contenido dinámico a una página, puede eliminarlo seleccionando el contenido dinámico en la página y presionando Suprimir. También puede eliminarlo seleccionando el contenido dinámico en el panel Comportamientos del servidor y haciendo clic en el botón de signo menos (-).

NOTA

Esta operación elimina de la página el script del lado del servidor que recupera el contenido dinámico de la base de datos. No borra los datos de la base de datos.

## Temas relacionados

- [“Edición del contenido dinámico” en la página 814](#)
- [“Edición del contenido dinámico” en la página 814](#)

# Creación de páginas dinámicas en un sitio de Contribute

Cuando un usuario de Contribute edite una página que incluya contenido dinámico o elementos invisibles (como scripts y comentarios, por ejemplo), Contribute mostrará el contenido dinámico y los elementos invisibles como marcadores amarillos. De manera predeterminada, los usuarios de Contribute no pueden seleccionar ni eliminar estos marcadores.

Si desea que los usuarios de Contribute puedan seleccionar y eliminar contenido dinámico y otros elementos invisibles de una página, puede cambiar la configuración de grupo de permisos para permitirlo; los usuarios de Contribute no pueden editar contenido dinámico, aunque usted les permita seleccionarlo.

NOTA

Al utilizar algunas tecnologías de servidor, puede mostrar texto estático mediante una etiqueta o función del servidor. Para permitir a los usuarios de Contribute editar texto estático de una página dinámica que emplea una tecnología de servidor de este tipo, sitúe el texto fuera de las etiquetas del servidor.

## Para permitir que un grupo de usuarios de Contribute elimine código de las páginas:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitio de Contribute.
2. Si no están activadas algunas opciones necesarias para la compatibilidad con Contribute, aparecerá un cuadro de diálogo que le pedirá que active dichas opciones. Haga clic en Aceptar para activar dichas opciones y la compatibilidad con Contribute. Para más información, consulte [“Preparación de un sitio para su uso con Contribute” en la página 210](#).
3. Si el sistema lo solicita, introduzca la contraseña de administrador y haga clic en Aceptar. Aparecerá el cuadro de diálogo Administrar sitio Web.
4. En la categoría Users and Roles (Usuarios y funciones), seleccione una función y haga clic en el botón Edit Role Settings (Editar configuración de funciones).
5. Seleccione la categoría Edición y desactive la opción para proteger scripts y formularios. Para más información, consulte [“Creación de plantillas para un sitio de Contribute” en la página 351](#) y *Administración de Macromedia Contribute*.
6. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.
7. Haga clic en Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitio Web.

## Temas relacionados

- [“Administración de sitios de Contribute con Dreamweaver” en la página 203](#)
- [“Creación de plantillas para un sitio de Contribute” en la página 351](#)

# Visualización de registros de la base de datos

# 35

Cuando se muestran registros de la base de datos se recupera la información almacenada en una base de datos o en otra fuente de contenido y se presenta esa información en una página Web. Macromedia Dreamweaver 8 ofrece numerosos métodos para mostrar contenido dinámico y proporciona varios comportamientos del servidor incorporados que permiten mejorar la presentación del contenido dinámico y facilitan a los usuarios la búsqueda y el desplazamiento por la información que devuelve la base de datos.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|   |     |
|---|-----|
| Visualización de registros de la base de datos. ....                                      | 818 |
| Utilización de formatos de datos predefinidos. ....                                       | 825 |
| Creación de vínculos de navegación por conjuntos de registros. ....                       | 827 |
| Visualización y ocultación de registros según los resultados del juego de registros. .... | 830 |
| Visualización de varios resultados de juego de registros. ....                            | 831 |
| Creación de una tabla con un comportamiento del servidor Repetir región. ....             | 832 |
| Creación de un contador de registros. ....  | 834 |

# Visualización de registros de la base de datos

Las bases de datos y otras fuentes de contenido dinámico proporcionan mayor control y flexibilidad para buscar, ordenar y visualizar grandes cantidades de información. Almacenar contenido para sitios Web en una base de datos resulta lógico cuando es necesario almacenar grandes cantidades de información y, a continuación, se debe recuperar y visualizar dicha información de un modo comprensible. Dreamweaver ofrece varias herramientas y comportamientos incorporados para ayudarle a recuperar y a visualizar de forma eficaz la información almacenada en una base de datos. En las secciones siguientes se describen los comportamientos del servidor y los elementos de formato de Dreamweaver y se explica cómo utilizarlos para visualizar contenido dinámico.

## Comportamientos del servidor y los elementos de formato

Dreamweaver proporciona los siguientes comportamientos del servidor y elementos de formato que mejoran la visualización de los datos dinámicos:

**Formatos** Permiten aplicar distintos tipos de valores numéricos, monetarios y de porcentaje al texto dinámico.

Por ejemplo, si el precio de un artículo de un juego de registros es 10,989, puede mostrarlo en la página como €10,99 seleccionando el formato “Divisa: 2 decimales” de Dreamweaver. Este formato muestra un número con dos decimales. Si el número consta de más de dos decimales, el formato de datos redondea el número al decimal más cercano. Si no tiene decimales, el formato de datos añade el separador decimal y dos ceros.

**Región repetida** Estos comportamientos del servidor permiten mostrar múltiples elementos devueltos por una consulta de base de datos, así como especificar el número de registros que se muestran por página.

**Navegación por juego de registros** Estos comportamientos del servidor permiten insertar elementos de navegación para que los usuarios puedan pasar al juego de registros siguiente o anterior. Por ejemplo, si elige mostrar 10 registros por página utilizando el objeto de servidor Región repetida y el juego de registros devuelve 40 registros, podrá navegar por los registros de diez en diez.

**Barra de navegación por juego de registros** Estos comportamientos del servidor permiten incluir un contador que muestra a los usuarios dónde se encuentran dentro un juego de registros en relación con el número total de registros devueltos.

**Mostrar región** Estos comportamientos del servidor permiten mostrar u ocultar los elementos de la página según la relevancia de los registros mostrados actualmente. Por ejemplo, si un usuario ha accedido al último registro de un juego de registros, puede ocultar el vínculo “siguiente” y mostrar únicamente el vínculo “anterior”.

## Aplicación de elementos tipográficos y de diseño de página a los datos dinámicos

Dreamweaver ofrece amplias posibilidades para presentar datos dinámicos en una página estructurada y aplicar formato tipográfico utilizando HTML y CSS. Para aplicar formatos a los datos dinámicos de Dreamweaver, formatee tablas y marcadores de posición para los datos dinámicos utilizando las herramientas de formato. Cuando se inserten los datos procedentes de su fuente, adoptarán automáticamente el formato de fuente, párrafo y tabla que haya especificado.

Para obtener información sobre las funciones de formato de Dreamweaver y cómo aplicarlas a los elementos de datos dinámicos, véase [Capítulo 8, “Presentación de contenido en tablas”](#), en la [página 261](#) y [Capítulo 13, “Inserción y formato de texto”](#), en la [página 415](#).

## Desplazamiento por los resultados de un juego de registros de base de datos

Los vínculos de navegación por conjuntos de registros permiten al usuario desplazarse de un registro al siguiente o de un juego de registros al siguiente. Por ejemplo, después de diseñar una página para que muestre cinco registros a la vez, puede añadir vínculos tales como “Siguiente” o “Anterior” para permitir que los usuarios vean los cinco registros anteriores o siguientes.

Dreamweaver permite crear cuatro tipos de vínculos de navegación para desplazarse por un juego de registros: Primero, Anterior, Siguiente y Último. Una página puede contener un número cualquiera de estos vínculos, siempre y cuando todos se refieran a un único juego de registros. No puede añadir vínculos para desplazarse por un segundo juego de registros en la misma página.

NOTA

Microsoft ASP.NET denomina conjunto de datos (DataSet) al juego de registros. Si trabaja con documentos de tipo ASP.NET, los cuadros de diálogo y las opciones de menú específicos de ASP.NET utilizan la etiqueta Conjunto de datos. La documentación de Dreamweaver se refiere genéricamente a ambos tipos como juegos de registros, aunque utiliza Conjunto de datos cuando describe específicamente funciones de ASP.NET.

Los vínculos de navegación por conjuntos de registros requieren los siguientes elementos dinámicos:

- Un juego de registros por donde navegar.
- Contenido dinámico en la página para mostrar el registro o registros.
- Texto o imágenes en la página que sirvan como barra de navegación en la que hacer clic.
- Un conjunto de comportamientos de servidor “Mover a registro” para desplazarse por el juego de registros.

Puede añadir los dos últimos elementos empleando el objeto de servidor Barra de navegación por registros o añadirlos por separado utilizando las herramientas de diseño de Dreamweaver y el panel Comportamientos del servidor.

### Temas relacionados

- [“Creación de vínculos de navegación por conjuntos de registros” en la página 827](#)

## Barras de navegación de juego de registros personalizadas

Si desea crear una barra de navegación de juego de registros que utilice estilos de diseño y de formato más complejos que los que ofrece la sencilla tabla creada por el objeto de servidor Barra de navegación de juego de registros, puede crear su propia barra de navegación. Para ello, cree en primer lugar los vínculos de navegación necesarios en texto o imágenes, sitúelos en la página en vista Diseño y asigne comportamientos individuales de servidor a cada vínculo de navegación.

Puede asignar los comportamientos individuales de servidor siguientes a los vínculos de navegación:

- Mover a la primera página
- Mover a la última página
- Mover a la siguiente página
- Mover a la página anterior

Si prefiere utilizar el objeto de servidor Barra de navegación de juego de registros incorporado de Dreamweaver para crear una barra de navegación, véase [“Creación de una barra de navegación utilizando el comportamiento del servidor Barra de navegación de juego de registros” en la página 827](#).



## Tareas de diseño de la barra de navegación

Para crear una barra de navegación personalizada, comience creando su representación visual con las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. No es preciso que cree un vínculo para la cadena de texto o la imagen. Dreamweaver se encargará de eso.

La página para la que crea la barra de navegación debe contener un juego de registros por donde navegar. Para más información, consulte [“Aspectos básicos de los juegos de registros” en la página 783](#).

Una barra de navegación de juego de registros podría tener este aspecto, con los botones de vínculos creados con imágenes u otros elementos de contenido.

PREVIOUS NEXT

Después de añadir un juego de registros a la página y de crear una barra de navegación, deberá aplicar comportamientos individuales de servidor a cada elemento de navegación. Por ejemplo, una barra de navegación de juego de registros contiene representaciones de los siguientes vínculos enlazados con el comportamiento adecuado:

| Vínculo de navegación    | Comportamiento del servidor |
|--------------------------|-----------------------------|
| Ir a la primera página   | Mover a la primera página   |
| Ir a la página anterior  | Mover a la página anterior  |
| Ir a la siguiente página | Mover a la siguiente página |
| Ir a la última página    | Mover a la última página    |

### Temas relacionados

- [“Visualización de varios resultados de juego de registros” en la página 822](#)

## Cómo visualizar y ocultar registros según los resultados del juego de registros

Dreamweaver incluye una serie de comportamientos de servidor que permiten mostrar u ocultar una región según los resultados que devuelva el juego de registros. Por ejemplo, en una página que utilice los vínculos de registros “Anterior” y “Siguiente” para desplazarse por una página de resultados, puede especificar que el vínculo de registros “Anterior” aparezca en todas las páginas de resultados salvo la primera (que no tiene resultados anteriores), y que el vínculo de registros “Siguiente” aparezca en todas las páginas salvo en la última (que no tiene resultados siguientes).

También puede especificar que una región se muestre u oculte en función de si el juego de registros está vacío o no. Si un juego de registros está vacío (por ejemplo, no se han encontrado registros que coincidan con la consulta), puede mostrar un mensaje que informe al usuario sobre esta circunstancia. Este mensaje puede resultar especialmente útil si crea páginas de búsqueda que se basen en los términos de búsqueda introducidos por el usuario para volver a ejecutar consultas. Del mismo modo, puede mostrar un mensaje de error si se produce un problema al conectar con una base de datos o si el nombre y la contraseña de un usuario no coinciden con los que reconoce el servidor.

Los comportamientos del servidor `Mostrar región` son:

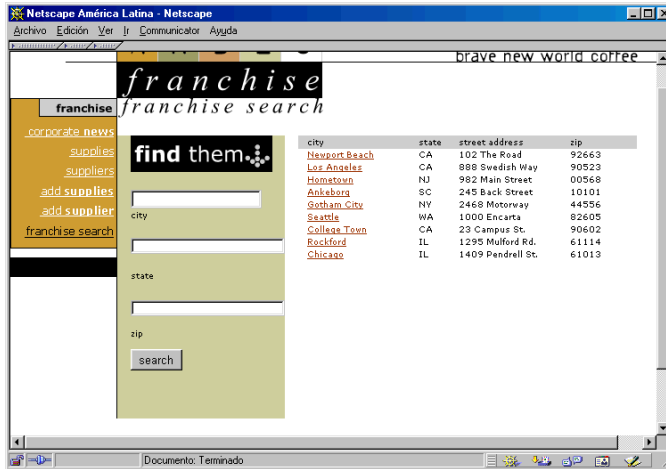
- `Mostrar` si el juego de registros está vacío
- `Mostrar` si el juego de registros no está vacío
- `Mostrar` si es la primera página
- `Mostrar` si no es la primera página
- `Mostrar` si es la última página
- `Mostrar` si no es la última página

Para obtener información sobre cómo aplicar los comportamientos del servidor `Mostrar región`, véase [“Visualización y ocultación de registros según los resultados del juego de registros” en la página 830](#).

## Visualización de varios resultados de juego de registros

El comportamiento del servidor `Repetir región` permite mostrar múltiples registros de un juego en una página. Cualquier selección de datos dinámicos puede convertirse en una región repetida. Sin embargo, las regiones más habituales son una tabla, una fila o una serie de filas de tabla.

El ejemplo siguiente ilustra cómo se aplica el comportamiento del servidor Repetir región a la fila de una tabla y especifica que se muestren nueve registros por página. La fila muestra cuatro registros distintos: ciudad, estado, dirección y código postal.



Para crear una tabla como la mostrada deberá crear una tabla con contenido dinámico y aplicar el comportamiento del servidor Repetir región a la fila de la tabla con contenido dinámico. Cuando el servidor de aplicaciones procesa la página, la fila se repite el número de veces especificado en el objeto de servidor Repetir región con un registro distinto insertado en cada nueva fila.

Para obtener información sobre cómo aplicar el comportamiento del servidor Repetir región, véase [“Visualización de varios resultados de juego de registros”](#) en la página 831 y [“Creación de una tabla con un comportamiento del servidor Repetir región”](#) en la página 832.

## Contadores de registros

Los contadores de registros dan a los usuarios un punto de referencia cuando navegan por una serie de registros. Los contadores de registros suelen mostrar el número total de registros devuelto y los registros actuales que se están viendo. Por ejemplo, si un juego de registros devuelve 40 registros individuales y se muestran ocho registros por página, el contador de registros de la primera página indicará “Mostrando registros 1-8 de 40”.

Para crear un contador de registros para una página deberá crear primero un juego de registros para la página, un diseño de página adecuado para el contenido dinámico y una barra de navegación de juego de registros. Para obtener más información sobre cómo crear estos elementos y añadirlos a una página, véanse las secciones siguientes:

- [“Aspectos básicos de los juegos de registros” en la página 783](#)
- [“Creación de vínculos de navegación por conjuntos de registros” en la página 827](#)
- [“Visualización de varios resultados de juego de registros” en la página 831](#)
- [“Creación de una tabla con un comportamiento del servidor Repetir región” en la página 832](#)

Cuando tenga los elementos anteriores en la página podrá crear un contador de registros.

## Contadores de registros simples

Puede crear un contador de registros sencillo utilizando el objeto Estado de navegación por juego de registros. Este objeto del servidor inserta un contador de registros completo al que puede aplicar formato de texto utilizando las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. Para obtener más información sobre este contador de registros, véase [“Creación de un contador de registros utilizando el objeto Estado de navegación por juego de registros” en la página 834](#).

## Contadores de registros personalizados

Puede utilizar los comportamientos individuales de contadores de registros para crear contadores de registros personalizados. Estos contadores de registros ofrecen posibilidades más avanzadas que la sencilla tabla de una fila que inserta el objeto del servidor Estado de navegación de juego de registros. Puede organizar los elementos de diseño de varias formas creativas y aplicar un comportamiento del servidor adecuado a cada elemento.

Los comportamientos del servidor Recuento de registros son:

- Mostrar el número de registro inicial
- Mostrar el número de registro final
- Mostrar el total de registros

[“Creación de contadores de registros personalizados” en la página 835](#) le guía a través del proceso de creación de un contador de registros mediante la aplicación de determinados comportamientos del servidor Contador de registros a los elementos de diseño de una página.

# Utilización de formatos de datos predefinidos

Dreamweaver incorpora varios formatos de datos predefinidos que puede aplicar a elementos de datos dinámicos. Los estilos de formato de datos incluyen formatos de fecha y hora, moneda, número y porcentaje.

## Para aplicar formatos de datos al contenido dinámico:

1. Seleccione el contenido dinámico en la ventana Live Data o en su marcador de posición en la ventana de documento.
2. Elija Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. Haga clic en el botón de flecha abajo en la columna Formato.  
Si la flecha abajo no es visible, amplíe el panel.
4. En el menú emergente Formato, seleccione la categoría de formato de datos que desee.  
Asegúrese de que el formato de datos es adecuado para el tipo de datos que está formateando. Por ejemplo, los formatos de divisa sólo funcionan con datos dinámicos compuestos por números. Asimismo, no podrá aplicar más de un formato a los mismos datos.
5. Compruebe que el formato se ha aplicado correctamente obteniendo una vista previa de la página en la ventana Live Data o en un navegador.

## Temas relacionados

- [“Creación de formatos de datos” en la página 826](#)

## Personalización de los formatos de datos existentes

Puede personalizar los formatos de datos existentes en Dreamweaver o crear los suyos propios.

### Para personalizar un formato de datos:

1. Abra una página que contenga datos dinámicos en la vista Diseño.
2. Seleccione los datos dinámicos cuyo formato desea personalizar.
3. Elija Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.  
Se resaltará el elemento de datos vinculados cuyo texto dinámico ha seleccionado.
4. Haga clic en la flecha abajo en la columna Formato para ampliar el menú emergente de formatos de datos disponibles.  
Si la flecha abajo no es visible, amplíe el panel.

5. Seleccione Editar lista de formatos en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Editar lista de formatos.
6. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

#### Temas relacionados

- [“Utilización de formatos de datos predefinidos” en la página 825](#)
- [“Creación de formatos de datos” en la página 826](#)

## Creación de formatos de datos

Puede crear formatos de datos que se ajusten a cualquier tipo de datos dinámicos que desee mostrar.

#### **Para crear un nuevo formato de datos:**

1. Abra una página que contenga datos dinámicos en la vista Diseño.
2. Seleccione los datos dinámicos para los que desea crear un formato personalizado.
3. Seleccione Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones y haga clic en la flecha abajo en la columna Formato.  
Si la flecha abajo no es visible, amplíe el panel.
4. Seleccione Editar lista de formatos en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Editar lista de formatos.
5. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione un tipo de formato.
6. Defina el formato y haga clic en Aceptar.
7. Introduzca un nombre para el nuevo formato en la columna Nombre.
8. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

#### Temas relacionados

- [“Personalización de los formatos de datos existentes” en la página 825](#)
- [“Creación de formatos de datos” en la página 826](#)

# Creación de vínculos de navegación por conjuntos de registros

Los vínculos de navegación por conjuntos de registros permiten al usuario desplazarse de un registro al siguiente o de un juego de registros al siguiente. Por ejemplo, después de diseñar una página para que muestre cinco registros a la vez, puede añadir vínculos tales como *Siguiente* o *Anterior* para permitir que los usuarios vean los cinco registros anteriores o siguientes.

Puede crear vínculos de navegación de juegos de registros utilizando el comportamiento de servidor Barra de navegación de juego de registros o bien puede crear una barra de navegación de juego de registros personalizada.

## Temas relacionados

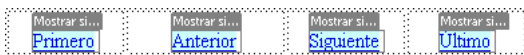
- “Desplazamiento por los resultados de un juego de registros de base de datos” en la página 819
- “Barras de navegación de juego de registros personalizadas” en la página 820
- “Creación de una barra de navegación de juego de registros personalizada” en la página 829

## Creación de una barra de navegación utilizando el comportamiento del servidor Barra de navegación de juego de registros

Puede crear una barra de navegación por el juego de registros en una sola operación utilizando el comportamiento del servidor Barra de navegación de juego de registros. El objeto de servidor añade los siguientes elementos a la página:

- Una tabla HTML con vínculos de texto o imágenes.
- Un conjunto de comportamientos de servidor “Mover a”.
- Un conjunto de comportamientos de servidor “Mostrar región”.

La versión de texto de Barra de navegación de juego de registros tiene este aspecto:



La versión de imagen de Barra de navegación de juego de registros tiene este aspecto:



Antes de colocar la barra de navegación en la página, asegúrese de que ésta contiene un juego de registros por donde navegar y un diseño de página para mostrar los registros.

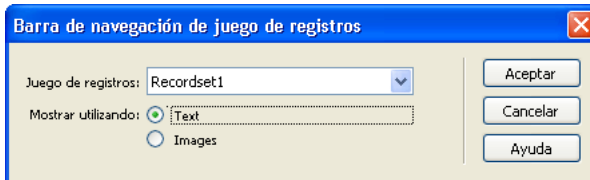
Después de situar la barra de navegación en la página, puede utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver para personalizar la barra según sus gustos. También puede editar los comportamientos del servidor “Mover a” y “Mostrar región” haciendo doble clic en ellos en el panel Comportamientos del servidor.

Si desea crear la barra de navegación elemento por elemento utilizando las herramientas de diseño de Dreamweaver y el panel Comportamientos del servidor, véase [“Creación de una barra de navegación de juego de registros personalizada” en la página 829.](#)

### Para crear la barra de navegación de juego de registros con el objeto de servidor:

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el lugar de la página donde desea que aparezca la barra de navegación.
2. Abra el cuadro de diálogo Barra de navegación de juego de registros (Insertar > Objetos de aplicación > Barra de navegación de juego de registros).

Aparecerá el cuadro de diálogo Barra de navegación de juego de registros.



3. Seleccione el juego de registros por el que desea navegar en el menú emergente Juego de registros.
4. En la sección Mostrar utilizando, seleccione el formato para mostrar los vínculos de navegación en la página. La opción Texto coloca vínculos de texto en la página, mientras que Imágenes permite utilizar imágenes gráficas como vínculos.

En la versión de imagen de la barra de navegación, Dreamweaver utiliza sus propios archivos de imagen. Puede reemplazar estas imágenes por sus propios archivos de imagen después de colocar la barra en la página.



5. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver crea una tabla que contiene los vínculos de texto o imágenes que permiten al usuario desplazarse por el juego de registros seleccionado al hacer clic en ellos. Cuando aparece el primer registro del juego de registros, quedarán ocultos los vínculos o imágenes *Primero* y *Anterior*. Cuando aparece el último registro del juego de registros, quedarán ocultos los vínculos o imágenes *Siguiente* y *Último*.

Puede personalizar el diseño de la barra de navegación utilizando las herramientas de diseño de Dreamweaver.

### Temas relacionados

- [“Creación de una barra de navegación de juego de registros personalizada” en la página 829](#)

## Creación de una barra de navegación de juego de registros personalizada

Puede crear una barra de navegación del juego de registros personalizada que utilice estilos de diseño y formato más complejos que los que ofrece el objeto de servidor Barra de navegación de juego de registros.

Para crear su propia barra de navegación de juego de registros, debe:

- Diseñar vínculos de navegación con texto o imágenes
- Situar los vínculos en la página en la vista de diseño
- Asignar comportamientos de servidor individuales a cada vínculo de navegación

Para obtener más información sobre cómo diseñar una barra de navegación de juego de registros personalizada, véase [“Barras de navegación de juego de registros personalizadas” en la página 820](#). Si prefiere utilizar el objeto de servidor Barra de navegación de juego de registros de Dreamweaver para crear una barra de navegación, véase [“Creación de una barra de navegación utilizando el comportamiento del servidor Barra de navegación de juego de registros” en la página 827](#).

En este procedimiento se describe cómo asignar comportamientos de servidor individuales a los vínculos de navegación.

### Para asignar comportamientos del servidor a vínculos de navegación de juegos de registros:

1. En la vista de Diseño, seleccione la cadena de texto o imagen de la página que desea utilizar como vínculo de navegación por el juego de registros.
2. Abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga clic en el botón de signo más (+).
3. Seleccione Paginación de juego de registros en el menú emergente y, a continuación, seleccione entre los comportamientos del servidor mostrados uno que sea adecuado para ese vínculo.

Si el juego de registros contiene un gran número de registros, el comportamiento del servidor Mover al último registro puede tardar bastante tiempo en ejecutarse cuando el usuario haga clic en el vínculo

4. En el menú emergente Juego de registros, seleccione el juego de registros que contiene los registros.
5. Haga clic en Aceptar.

El comportamiento de servidor se asigna al vínculo de navegación.

#### Temas relacionados

- [“Desplazamiento por los resultados de un juego de registros de base de datos” en la página 819](#)
- [“Barras de navegación de juego de registros personalizadas” en la página 820](#)

## Visualización y ocultación de registros según los resultados del juego de registros

Dreamweaver incluye una serie de comportamientos de servidor que permiten mostrar u ocultar una región según los resultados que devuelva el juego de registros. Para obtener más información sobre los comportamientos del servidor Mostrar región y cómo pueden utilizarse para mostrar u ocultar resultados de juego de registros, véase [“Cómo visualizar y ocultar registros según los resultados del juego de registros” en la página 821](#).

### **Para mostrar una región sólo cuando sea necesaria:**

1. En la vista Diseño, seleccione en la página la región que se debe mostrar u ocultar.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+).
3. Seleccione Mostrar región en el menú emergente y, a continuación, seleccione uno de los comportamientos del servidor incluidos en la lista.
4. Haga clic en Aceptar.

### Temas relacionados

- [“Visualización de registros de la base de datos” en la página 818](#)
- [“Creación de una tabla con un comportamiento del servidor Repetir región” en la página 832](#)

## Visualización de varios resultados de juego de registros

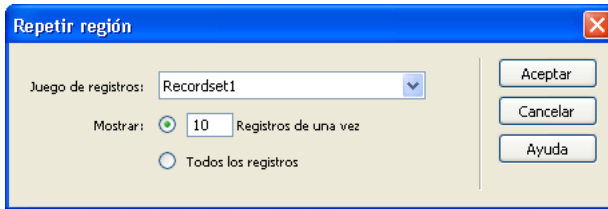
El comportamiento del servidor Repetir región permite mostrar múltiples registros de un juego en una página. Cualquier selección de datos dinámicos puede convertirse en una región repetida. Sin embargo, las regiones más comunes son tablas, filas de tablas o una serie de filas de tablas.

Para obtener más información sobre cómo utilizar el comportamiento del servidor Repetir región, véase [“Visualización de varios resultados de juego de registros” en la página 822](#) y [“Creación de una tabla con un comportamiento del servidor Repetir región” en la página 832](#).

### **Para crear una región repetida:**

1. En la vista Diseño, seleccione una región que incluya contenido dinámico.  
La selección puede ser una tabla, una fila de una tabla o incluso un párrafo de texto. Para seleccionar de forma precisa una región de la página, puede utilizar el selector de etiquetas que se encuentra en la esquina izquierda de la ventana de documento. Por ejemplo, si la región es una fila de una tabla, haga clic dentro de la fila en la página y luego haga clic en la etiqueta `<tr>` situada en el extremo derecho del selector de etiquetas para seleccionar la fila de la tabla.
2. Seleccione Ventana > Comportamientos del servidor para mostrar el panel Comportamientos del servidor.

- Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Repetir región.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Repetir región.



- Seleccione el nombre del juego de registros que desea utilizar en el menú emergente.
- Seleccione el número de registros que desea mostrar por página.
- Haga clic en Aceptar.

En la ventana de documento, aparecerá un contorno delgado delimitado con tabulaciones de color gris alrededor de la región repetida. En la ventana Live Data (Ver > Live Data), el contorno gris desaparecerá y la selección se ampliará para mostrar el número de registros que haya especificado.

#### Temas relacionados

- [“Visualización de registros de la base de datos” en la página 818](#)
- [“Visualización y ocultación de registros según los resultados del juego de registros” en la página 830](#)

## Creación de una tabla con un comportamiento del servidor Repetir región

El objeto de servidor Tabla dinámica permite crear una tabla con contenido dinámico y aplicar el comportamiento Repetir región desde un solo cuadro de diálogo. Este objeto de servidor resulta especialmente útil si simultáneamente llena una tabla de contenido dinámico a partir del juego de registros y aplica el comportamiento del servidor Repetir región.

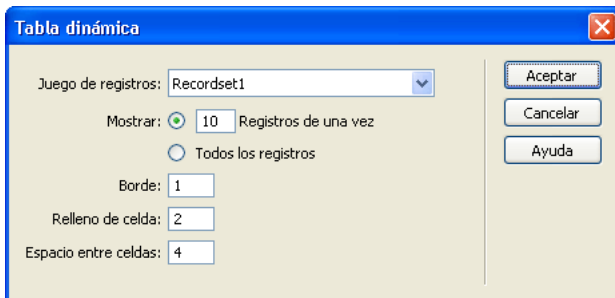
NOTA

El objeto del servidor Tabla dinámica no está disponible cuando se utilizan tipos de documento ASP.NET. Para crear una tabla con contenido dinámico y regiones repetidas, deberá insertar manualmente la tabla, insertar contenido dinámico desde el panel Vinculaciones y, si es necesario, aplicar un comportamiento del servidor Repetir región. Para más información, consulte [“Visualización de varios resultados de juego de registros” en la página 831](#).

## Para crear una tabla dinámica:

1. Para insertar una tabla dinámica:
  - Seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Datos dinámicos > Tabla dinámica para mostrar el cuadro de diálogo Tabla dinámica.
  - Desde la categoría Aplicación de la barra Insertar, seleccione el botón Tabla dinámica del menú Datos dinámicos.

Aparecerá el cuadro de diálogo Tabla dinámica.

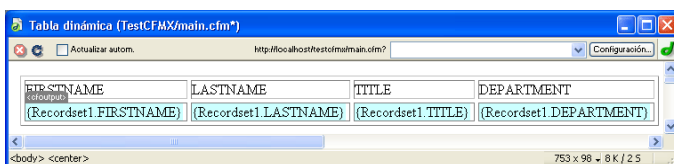


2. Seleccione el juego de registros que desea utilizar en el menú emergente Juego de registros.
3. Seleccione el número de registros que desea mostrar por página.
4. Puede introducir valores para el borde de la tabla y el relleno y espaciado de celdas.

El cuadro de diálogo Tabla dinámica conserva los valores introducidos para los bordes de la tabla y el relleno y el espaciado de las celdas. Si trabaja en un proyecto que requerirá varias tablas dinámica con el mismo aspecto, puede introducir los valores de diseño de la tabla, lo que permitirá simplificar el desarrollo de las páginas. Puede ajustar estos valores después de insertar la tabla utilizando el inspector de propiedades de tablas.

5. Haga clic en Aceptar.

Se insertarán en la página una tabla y los marcadores de posición del contenido dinámico definido en su juego de registros asociado.



En este ejemplo, el juego de registros contiene cuatro registros: FIRSTNAME, LASTNAME, TITLE y DEPARTMENT. La fila de encabezado de la tabla se llena con los nombres de cada elemento de registro. Puede editar los encabezados utilizando el texto descriptivo que desee o reemplazarlos por imágenes representativas.

## Creación de un contador de registros

Los contadores de registros permiten a los usuarios saber en qué posición se encuentran en un juego de registros con relación al número total de registros devueltos. Por esta razón, los contadores de registros son un comportamiento útil que puede facilitar significativamente el uso de una página Web.

Para obtener más información sobre los contadores de registros, véase “[Contadores de registros](#)” en la página 823.

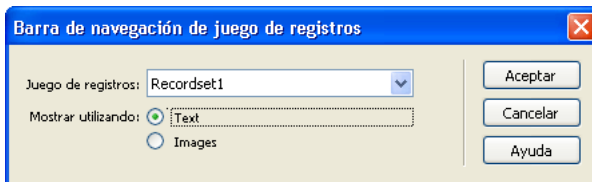
## Creación de un contador de registros utilizando el objeto Estado de navegación por juego de registros

El objeto Estado de navegación por juego de registros crea una entrada de texto en la página para mostrar el estado del registro actual.

### Para utilizar el objeto del servidor Estado de navegación por juego de registros:

1. Coloque el punto de inserción donde desee insertar el contador de registros.
2. Seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Mostrar recuento de registros > Estado de navegación de juego de registros.

Aparecerá el cuadro de diálogo Barra de navegación de juego de registros.



Seleccione el juego de registros que desea utilizar en el menú emergente Juego de registros.

### 3. Haga clic en Aceptar.

El objeto del servidor Insertar estado de navegación por juego de registros inserta un contador de registros de texto similar al siguiente:

```
Records {Employees_first} to {Employees_last} of {Employees_total}
```

Puede utilizar las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver para personalizar el contador de registros.

Cuando el contador se ve en la ventana Live Data o en un navegador, tiene un aspecto similar al que se muestra a continuación:

```
Records 1 to 1 of 22
```

## Creación de contadores de registros personalizados

Para crear un contador de registros personalizado para una página deberá crear primero un juego de registros para la página, un diseño de página adecuado para el contenido dinámico y una barra de navegación de juego de registros. Para obtener más información sobre cómo crear estos elementos y añadirlos a una página, véase [“Contadores de registros” en la página 823](#). Una vez que haya creado los elementos anteriores en la página, podrá crear un contador de registros personalizado.

Este ejemplo crea un contador de registros similar al creado en la sección anterior, [“Creación de un contador de registros utilizando el objeto Estado de navegación por juego de registros” en la página 834](#). El contador de registros de este ejemplo aparecerá de este modo:

```
Displaying records StartRow thru EndRow of RecordSet.RecordCount.
```

En este ejemplo, el texto en fuente sans-serif representa los marcadores de posición de los contadores de registros que se insertarán en la página.

### Para crear un contador de registros personalizado:

1. En la vista Diseño, introduzca el texto del contador en la página. Puede elegir el nombre que desee. Por ejemplo:  

```
Displaying records thru of .
```
2. Sitúe el punto de inserción al final de la cadena de texto.
3. Abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor).
4. Haga clic en el botón de signo más (+) de la esquina superior izquierda y, a continuación, haga clic en Mostrar recuento de registros. En este submenú, seleccione Mostrar el total de registros. El comportamiento Mostrar el total de registros se inserta en la página y un marcador de posición se inserta donde estaba el punto de inserción. La cadena de texto deberá aparecer ahora como:

```
Displaying records thru of {Recordset1.RecordCount}.
```

5. Sitúe el punto de inserción detrás de la palabra `records` y seleccione **Mostrar el número de registros inicial** en el panel **Comportamiento del servidor** > botón de signo más (+) > **Recuento de registros**. La cadena de texto deberá aparecer ahora como:

```
Displaying records {StartRow_Recordset1} thru of  
{Recordset1.RecordCount}.
```

6. Sitúe ahora el punto de inserción entre las palabras `thru` y `of` y seleccione **Mostrar el número de registros inicial** en el panel **Comportamientos del servidor** > botón de signo más (+) > **Recuento de registros**. La cadena de texto deberá aparecer ahora como:

```
Displaying records {StartRow_Recordset1} thru {EndRow_Recordset1} of  
{Recordset1.RecordCount}.
```

7. Compruebe que el contador funciona correctamente viendo la página en la ventana **Live Data** (**Ver** > **Live Data**). El contador deberá tener un aspecto similar al ejemplo siguiente:

```
Displaying records 1 thru 8 of 40.
```

Si la página de resultados tiene un vínculo de navegación para desplazarse al siguiente juego de registros, haga clic en el vínculo para actualizar el contador de registros, que ofrecerá la siguiente lectura:

```
Showing records 9 thru 16 of 40.
```

Los vínculos no funcionan en la ventana **Live Data**. Para comprobarlos, puede utilizar la función **Vista previa** en el navegador de **Dreamweaver**. Asegúrese de que está activada la opción **Vista previa con servidor Live Data** en **Preferencias** (**Edición** > **Preferencias** > **Vista previa** en el navegador o **Dreamweaver** > **Preferencias** > **Vista previa** en el navegador (Mac OS X)) y, a continuación, seleccione **Archivo** > **Vista previa** en el navegador.



# Visualización de datos XML en páginas Web

Puede utilizar Macromedia Dreamweaver 8 para crear páginas Web que muestren datos XML. Cuando se muestran datos XML, se recupera la información almacenada en un archivo XML local o remoto y se presenta dicha información en una página Web. Dreamweaver proporciona métodos para mostrar la información de los archivos XML, así como los objetos XSLT incorporados y funciones de diseño que permiten mejorar la presentación de los datos XML.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

|  |     |
|--|-----|
| Utilización de XML y XSL en páginas Web .....                    | 837 |
| Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor ..... | 839 |
| Acerca de las transformaciones XSL en el lado del cliente .....  | 843 |
| Acerca de los datos XML y elementos repetidos .....              | 846 |
| Acerca de la obtención de la vista previa de datos XML .....     | 848 |
| Realización de transformaciones XSL en el servidor .....         | 850 |
| Realización de transformaciones XSL en el cliente .....          | 866 |
| Aplicación de estilos a fragmentos de XSLT .....                 | 869 |
| Solución de problemas de transformaciones XSL .....              | 870 |

## Utilización de XML y XSL en páginas Web

El lenguaje de formato ampliable (XML) es un lenguaje que permite al usuario estructurar la información. Al igual que ocurre con HTML, XML permite estructurar la información con ayuda de etiquetas; pero las etiquetas XML no están predefinidas como en HTML. XML permite crear las etiquetas que mejor definan la estructura de datos. Las etiquetas se anidan unas dentro de otras para crear un esquema de etiquetas padre e hijo. Al igual que ocurre con la mayoría de las etiquetas HTML, todas las etiquetas de un esquema XML deben tener una etiqueta de apertura y otra de cierre.

El siguiente ejemplo describe la estructura básica de un archivo XML:

```
<?xml version="1.0">
<mybooks>
  <book bookid="1">
    <pubdate>03/01/2004</pubdate>
    <title>Visualización de datos XML con Macromedia Dreamweaver</title>
    <author>Charles Brown</author>
  </book>
  <book bookid="2">
    <pubdate>04/08/2004</pubdate>
    <title>Aspectos básicos de XML</title>
    <author>John Thompson</author>
  </book>
</mybooks>
```

En este ejemplo, cada etiqueta padre `<book>` contiene tres etiquetas hijo: `<pubdate>`, `<title>` y `<author>`. Pero cada etiqueta `<book>` también es una etiqueta hijo de la etiqueta `<mybooks>`, que ocupa un nivel superior en el esquema. No hay restricciones para nombrar y estructurar las etiquetas XML, siempre y cuando se aniden correctamente unas dentro de otras y cada etiqueta de apertura tenga su correspondiente etiqueta de cierre.

Los documentos XML no tienen formato alguno: son simples contenedores de información estructurada. Una vez conseguido el esquema XML, se puede utilizar el lenguaje XSL (Lenguaje de hojas de estilo ampliable) para mostrar la información. Del mismo modo que las hojas de estilos en cascada (CSS) permiten dar formato al HTML, el lenguaje XSL permite dar formato a los datos XML. Puede definir estilos, elementos de página, el diseño, etc., en un archivo XSL y adjuntarlo a un archivo XML de tal modo que, cuando un usuario visualice los datos XML en un navegador, éstos estén formateados según lo que haya definido en el archivo XSL. El contenido (los datos XML) y la presentación (definida por el archivo XSL) son totalmente independientes, y proporcionan un mayor control sobre el modo en que aparece la información en una página Web. Esencialmente, XSL es una tecnología de presentación para XML, en la que el resultado principal es una página HTML.

XSLT (Transformaciones de lenguaje de hojas de estilo ampliable) es un subconjunto del lenguaje XSL que permite mostrar los datos XML en una página Web y “transformarlos” (junto con los estilos XSL) en información legible y con estilos en formato HTML. Se puede utilizar Dreamweaver para crear páginas XSLT que permitan realizar transformaciones XSL mediante un servidor de aplicaciones o un navegador. Al llevar a cabo una transformación XSL en el lado del servidor, éste realiza el trabajo de transformación de XML y XSL, y muestra los datos en la página. Cuando esta transformación se produce en el lado del cliente, todo el trabajo corre a cargo del navegador (por ejemplo, Internet Explorer).

El método adoptado en última instancia (transformaciones en el lado del servidor o en el lado del cliente) depende de lo que se intente obtener como resultado final, de la tecnología disponible, del nivel de acceso a los archivos de origen XML y de otros factores. Los dos métodos presentan sus propias ventajas y limitaciones. Por ejemplo, las transformaciones en el lado del servidor funcionan en todos los navegadores, mientras que las transformaciones en el lado del cliente están limitadas solamente a los navegadores más modernos (Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8 y Firefox 1.0.2). Las transformaciones en el lado del servidor permiten mostrar los datos XML dinámicamente desde su propio servidor o desde cualquier otra ubicación de la red, mientras que las transformaciones en el lado del cliente deben utilizar datos XML alojados localmente en su propio servidor Web. Por último, las transformaciones en el lado del servidor requieren el desarrollo de las páginas en un servidor de aplicaciones configurado, mientras que las transformaciones en el lado del cliente sólo requieren acceso a un servidor Web.

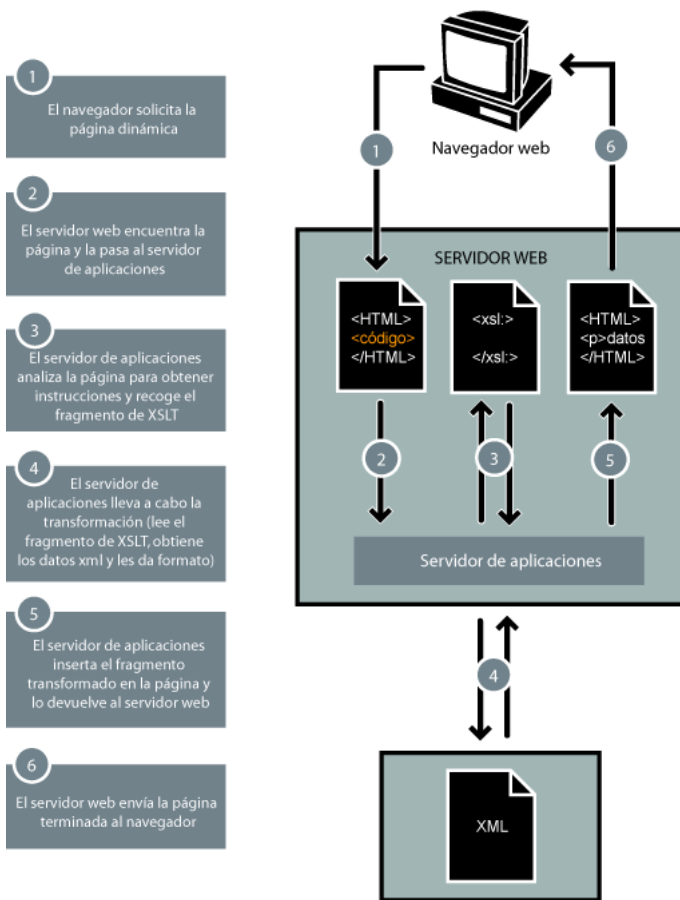
Para más información, consulte [“Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor” en la página 839](#) y [“Acerca de las transformaciones XSL en el lado del cliente” en la página 843](#).

## Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor

Dreamweaver proporciona métodos para crear páginas XSLT que admitan transformaciones XSL en el lado del servidor. Cuando un servidor de aplicaciones lleva a cabo la transformación XSL, el archivo que contiene los datos XML puede residir en su propio servidor o en cualquier otro lugar de la red. Además, los datos transformados se pueden visualizar en cualquier navegador. Sin embargo, la implementación de las páginas para transformaciones en el lado del servidor es relativamente compleja y requiere el acceso a un servidor de aplicaciones.

Al trabajar con transformaciones XSL en el lado del servidor, se puede utilizar Dreamweaver para crear páginas XSLT que produzcan documentos HTML completos (páginas XSLT completas) o fragmentos de XSLT que generen porciones de un documento HTML. Una página XSLT completa es parecida a una página HTML normal. Contiene una etiqueta `<body>` y una etiqueta `<head>`, y permite visualizar una combinación de datos HTML y XML en la página. Un fragmento de XSLT es una porción de código (utilizada por un documento independiente) que muestra los datos XML formateados. Al contrario de lo que sucede en una página XSLT completa, los fragmentos son archivos independientes que no contienen etiquetas `<body>` ni `<head>`. Si quiere mostrar datos XML en una página propia, debe crear una página XSLT completa y vincular los datos XML. Por el contrario, si quiere mostrar datos XML en una sección concreta de una página dinámica existente (por ejemplo, una página de inicio dinámica para una tienda de productos deportivos, con información de la clasificación de resultados desde un agregador RSS que se muestren en un lado de la página) deberá crear un fragmento de XSLT e insertar una referencia a él en la página dinámica. La creación de fragmentos de XSLT y su uso en combinación con otras páginas dinámicas para mostrar datos XML es el caso más habitual.

El primer paso en la creación de estos tipos de páginas es crear el fragmento XSLT: Se trata de un archivo independiente que contiene el diseño, el formato, etc., de los datos XML que desea mostrar en la página dinámica. Una vez creado el fragmento de XSLT, se inserta una referencia a él en la página dinámica (por ejemplo, una página PHP o de Macromedia ColdFusion). El comportamiento de la referencia insertada en el fragmento de XSLT es muy similar al de un Server-Side Include (SSI): los datos XML con formato (el fragmento) se ubican en un archivo independiente, mientras que en la vista Diseño aparece un marcador de posición en la propia página dinámica. Cuando un navegador solicita la página dinámica que contiene la referencia al fragmento, el servidor procesa la instrucción incluida y crea un nuevo documento en el que aparece el contenido del fragmento con formato, no el marcador de posición.



El comportamiento de servidor XSL Transformation se utiliza para insertar la referencia en un fragmento de XSLT en una página dinámica. Al insertar la referencia, Dreamweaver genera una carpeta llamada `includes/MM_XSLTransform/` en la carpeta raíz del sitio, que contiene un archivo de biblioteca de tiempo de ejecución. El servidor de aplicaciones utiliza las funciones definidas en el archivo al transformar los datos XML especificados. El archivo es el responsable de tomar los datos XML y los fragmentos de XSLT, realizar la transformación XSL y mostrar los resultados en la página Web.

Tanto el archivo que contiene el fragmento de XSLT como el archivo XML que contiene los datos y el archivo de biblioteca de tiempo de ejecución generado deben estar en el servidor para que la página se muestre correctamente. (Si se selecciona un archivo XML remoto como fuente de datos —por ejemplo, desde un agregador RSS—, evidentemente dicho archivo deberá residir en cualquier ubicación de Internet.)

También puede utilizar Dreamweaver para crear páginas completas XSLT para su uso con transformaciones en el lado del servidor. Una página completa XSLT funciona exactamente del mismo modo que un fragmento de XSLT: sólo al insertar la referencia en la página completa XSLT con el comportamiento de servidor XSL Transformation se insertará todo el contenido de una página HTML. De este modo, se debe borrar todo el HTML de la página dinámica (la página `.cfm`, `.php`, `.asp` o `.net` que funciona como página contenedora) para poder insertar la referencia.

Dreamweaver admite transformaciones XSL para páginas de ColdFusion, ASP, ASP.NET y PHP.

NOTA

El servidor debe estar configurado correctamente para realizar transformaciones en el lado del servidor. Para más información, póngase en contacto con el administrador del servidor, o bien visite [www.macromedia.com/go/dw\\_xsl\\_es](http://www.macromedia.com/go/dw_xsl_es).

Para obtener información sobre los procedimientos de creación de transformaciones XSL en el lado del servidor, consulte “[Realización de transformaciones XSL en el servidor](#)” en la [página 850](#).

### Temas relacionados

- “[Acerca de la obtención de la vista previa de datos XML](#)” en la [página 848](#)
- “[Aplicación de estilos a fragmentos de XSLT](#)” en la [página 869](#)

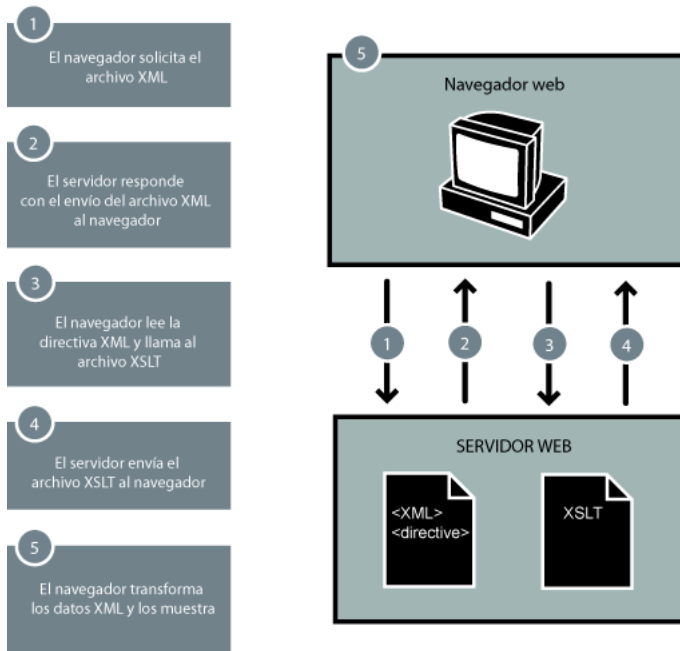
# Acerca de las transformaciones XSL en el lado del cliente

También es posible llevar a cabo transformaciones XSL en el cliente sin necesidad de utilizar un servidor de aplicaciones. Se puede utilizar Dreamweaver para crear una página XSLT que realice el proceso, pero es necesario manipular el archivo XML que contiene los datos que desea mostrar para las transformaciones en el lado del cliente. Además, las transformaciones en el lado del cliente sólo funcionan en navegadores modernos (Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8, y Firefox 1.0.2). Para más información sobre los navegadores que no admiten transformaciones XSL, consulte [www.w3schools.com/xsl/xsl\\_browsers.asp](http://www.w3schools.com/xsl/xsl_browsers.asp) (en inglés).

Comenzará por crear una página completa XSLT y adjuntar una fuente de datos XML. (Dreamweaver le pedirá que adjunte la fuente de datos al crear la página nueva.) Puede utilizar Dreamweaver para crear una página XSLT desde cero, o bien convertir una página HTML existente en una página XSLT. Al convertir una página HTML existente en una página XSLT, debe adjuntar una fuente de datos XML a través del panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones).

Una vez creada la página XSLT, debe vincularla al archivo .xml que contiene los datos XML insertando una referencia a la página XSLT en el propio archivo XML (al igual que se inserta una referencia en una hoja de estilos CSS externa en la sección <head> de una página HTML). Los visitantes del sitio deben ver el archivo .xml (y no la página XSLT) en un navegador. Cuando los visitantes del sitio visualizan la página, el navegador lleva a cabo la transformación XSL y muestra los datos XML formateados por la página XSLT vinculada.

Conceptualmente, la relación existente entre las página XSLT vinculada y la página XML es similar, aunque no coincide con el modelo de la página CSS/HTML externa. Si se dispone de una página HTML con contenido (por ejemplo, texto), puede utilizar una hoja de estilos externa para dar formato al contenido. La página HTML determina el contenido y el código CSS externo (invisible para el usuario) determina la presentación. Con XSLT y XML, la situación cambia. El archivo XML (que el usuario nunca ve en un forma original) determina el contenido, mientras que la página XSLT determina la presentación. La página XSLT contiene las tablas, formato, gráficos, etc., que suele contener el HTML estándar. Cuando un usuario visualiza el archivo XML en un navegador, la página XSLT da formato al contenido.





Si utiliza Dreamweaver para vincular una página XSLT a una página XML, Dreamweaver inserta por usted el código necesario en la parte superior de la página XML. Si dispone de acceso a la página XML a la que se vincula (esto es, si el archivo XML reside exclusivamente en su servidor Web), todo lo que necesita hacer es utilizar Dreamweaver para insertar el código apropiado que vincule las dos páginas. Si dispone de acceso al archivo XML, las transformaciones XSL realizadas por el cliente son totalmente dinámicas. Esto quiere decir que, siempre que se actualicen los datos en el archivo XML, cualquier información HTML que utilice la página XSLT vinculada se actualizará automáticamente con la nueva información.

NOTA

Los archivos XML y XSL que se utilizan para las transformaciones en el lado del cliente deben estar en el mismo directorio. De lo contrario, el navegador leerá el archivo XML y buscará la página XSLT para la transformación, pero no podrá encontrar los activos (hojas de estilos, imágenes, etc.) definidos por los vínculos relacionados en la página XSLT.

Si no dispone de acceso a la página XML a la que está vinculando (por ejemplo, si quiere utilizar los datos XML desde un agregador RSS ubicado en algún lugar de la red), el flujo de trabajo se complica un poco más. Para llevar a cabo transformaciones en el lado del cliente con datos XML de una fuente externa, en primer lugar debe descargar el archivo de origen XML en el mismo directorio en el que reside la página XSLT. Con la página XML en el sitio local, puede utilizar Dreamweaver para añadir el código adecuado que la vincule a la página XSLT y publicar ambas páginas (el archivo XML descargado y la página XSLT vinculada) en el servidor Web. Cuando el usuario visualiza la página XML en un navegador, la página XSLT da formato al contenido, exactamente igual que en el ejemplo anterior.

El inconveniente de realizar transformaciones XSL en el lado del cliente con datos XML provenientes de una fuente externa es que los datos XML son parcialmente “dinámicos”. El archivo XML descargado y modificado es únicamente una “instantánea” del archivo que reside en la red. Si el archivo XML original de la red cambia, debe descargarlo de nuevo, vincularlo a la página XSLT y volver a publicar el archivo XML en el servidor Web. El navegador sólo mostrará los datos que reciba del archivo XML del servidor Web, no los datos contenidos en el archivo de origen XML.

Para obtener información sobre los procedimientos de creación de transformaciones XSL en el lado del cliente, consulte [“Realización de transformaciones XSL en el cliente” en la página 866](#).

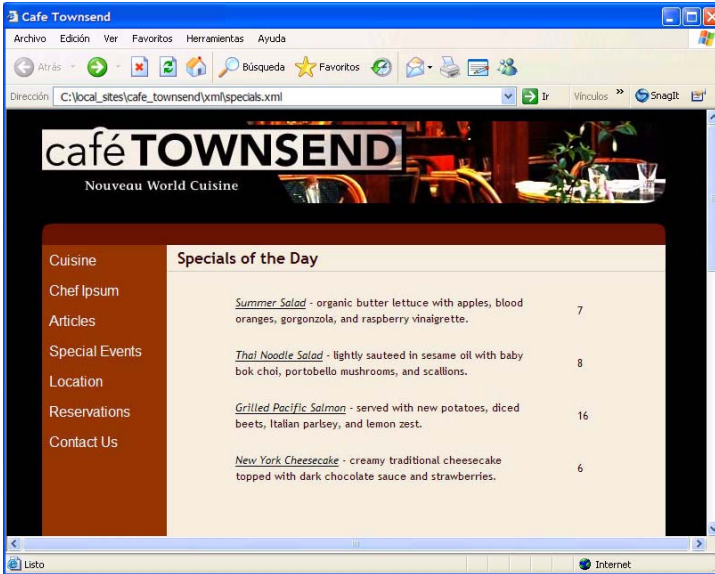
### Temas relacionados

- [“Acerca de la obtención de la vista previa de datos XML” en la página 848](#)
- [“Aplicación de estilos a fragmentos de XSLT” en la página 869](#)

# Acerca de los datos XML y elementos repetidos

El objeto XSLT Repetir región permite mostrar elementos repetidos de un archivo XML en una página. Cualquier región que contenga un marcador de posición de los datos XML puede convertirse en una región repetida. Sin embargo, las regiones más habituales son una tabla, una fila o una serie de filas de tabla.

El siguiente ejemplo ilustra el modo en que se aplica el objeto XSLT Repetir región a una fila de la tabla que muestra la información del menú de un restaurante. La fila inicial muestra tres elementos distintos del esquema XML: artículo, descripción y precio. Cuando el objeto XSLT Repetir región se aplica a la fila de la tabla (y el servidor de aplicaciones procesa la página), la tabla se repite con datos exclusivos insertados en cada nueva tabla.



Cuando se aplica un objeto XSLT Repetir región en la ventana de documento, aparece un contorno delgado delimitado con tabulaciones de color gris alrededor de la región repetida. Al obtener una vista previa de su trabajo en un navegador (Archivo > Vista previa en el navegador), el contorno gris desaparece y la selección se amplía para mostrar los elementos repetidos especificados del archivo XML, tal como se muestra en la ilustración anterior.

También comprobará que al añadir el objeto XSLT Repetir región en la página, Dreamweaver acorta la longitud del marcador de posición de datos XML en la ventana de documento. Esto se debe a que Dreamweaver actualiza la sintaxis XPath del marcador de posición de datos XML para que esté relacionado con la ruta de acceso del elemento repetido.

Por ejemplo, el código siguiente está ideado para una tabla que contiene dos marcadores de posición dinámicos, sin un objeto XSLT Repetir región aplicado a la tabla:

```
<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>
```

El código siguiente es para la misma table con el objeto XSLT Repetir región aplicado:

```
<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>
```

En el ejemplo anterior, Dreamweaver ha actualizado automáticamente la sintaxis XPath para los elementos de la región repetida (title y description) para que estén relacionados con la sintaxis XPath de las etiquetas <xsl:for-each>, en vez de todo el documento.

Dreamweaver genera expresiones XPath relativas al contexto en otros casos también. Por ejemplo, si arrastra un marcador de posición de datos XML a una tabla que ya tenga un objeto XSLT Repetir región aplicado, Dreamweaver muestra automáticamente la sintaxis XPath relativa a la que ya existe en las etiquetas <xsl:for-each>.

Para obtener información sobre cómo aplicar el objeto XSLT Repetir región, consulte [“Visualización de elementos XML repetidos” en la página 858](#).

# Acerca de la obtención de la vista previa de datos XML

Al utilizar Vista previa en el navegador (Archivo > Vista previa en el navegador) para obtener la vista previa de los datos XML que ha insertado en un fragmento de XSLT o en una página completa XSLT, el motor que lleva a cabo la transformación XSL cambia según las distintas situaciones. En el caso de páginas dinámicas que contienen fragmentos de XSLT, el servidor de aplicaciones siempre realiza la transformación. En otras ocasiones, es Dreamweaver o el navegador quien puede realizar la transformación.

En la tabla siguiente, se resumen los distintos casos de uso de Vista previa en el navegador, así como los motores que llevan a cabo cada una de las transformaciones:

| <b>Tipo de página previsualizada en el navegador</b> | <b>Transformación de datos llevada a cabo por</b> |
|--|---|
| Página dinámica con fragmento de XSLT                | Servidor de aplicaciones                          |
| Fragmento de XSLT o página completa XSLT             | Dreamweaver                                       |
| Archivo XML con vínculo a página completa XSLT       | Navegador   |

En los temas siguientes se proporcionan pautas para que pueda decidir qué métodos de vista previa son los más adecuados en función de sus necesidades:

- [“Obtención de vista previa de páginas para transformaciones en el lado del servidor” en la página 849](#)
- [“Obtención de vista previa de páginas para transformaciones en el lado del cliente” en la página 849](#)
- [“Obtención de vista previa de páginas XSLT y fragmentos de XSLT” en la página 850](#)

## Obtención de vista previa de páginas para transformaciones en el lado del servidor

En el caso de las transformaciones en el lado del servidor, el contenido que el visitante ve en última instancia es transformado por el servidor de aplicaciones. Al crear páginas XSLT y páginas dinámicas para su uso con transformaciones en el lado del servidor, siempre es preferible obtener la vista previa de la página dinámica que contiene el fragmento de XSLT en vez de ver el propio fragmento de XSLT. En la situación anterior, se utiliza el servidor de aplicaciones para garantizar que la vista previa es coherente con lo que verán los visitantes que accedan a la página. En este caso, Dreamweaver lleva a cabo la transformación y puede provocar pequeñas incoherencias. Puede utilizar Dreamweaver para obtener la vista previa del fragmento de XSLT mientras lo crea, pero podrá ver los resultados más precisos de la visualización de datos si utiliza el servidor de aplicaciones para obtener la vista previa de la página dinámica una vez insertado el fragmento de XSLT.

## Obtención de vista previa de páginas para transformaciones en el lado del cliente

En el caso de las transformaciones en el lado del cliente, el contenido que el visitante ve en última instancia es transformado por un navegador. Para realizar esta tarea, se añade un vínculo desde el archivo XML a la página XSLT. Si abre el archivo XML en Dreamweaver y obtiene una vista previa en un navegador, obligará al navegador a cargar el archivo XML y llevar a cabo la transformación. De este modo se consigue el mismo resultado que experimentan los visitantes del sitio.

Una desventaja de este método es que dificulta la depuración de la página, ya que el navegador transforma los datos XML y genera HTML internamente. Si selecciona la opción del navegador que permite ver el código fuente para depurar el HTML generado, sólo verá el XML original recibido por el navegador, no todo el HTML (etiquetas, estilos, etc.) responsable de la visualización de la página. Para ver todo el HTML al ver el código fuente, debe obtener la vista previa de la página XSLT en un navegador.

## Obtención de vista previa de páginas XSLT y fragmentos de XSLT

Al crear páginas completas XSLT y fragmentos de XSLT, se obtiene una vista previa del trabajo para verificar que los datos se muestran correctamente. Si utiliza la opción Vista previa en el navegador para mostrar una página completa XSLT o un fragmento de XSLT, Dreamweaver lleva a cabo la transformación mediante un motor de transformaciones incorporado. Este método ofrece resultados rápidos y facilita la creación y la depuración de la página. También permite visualizar todo el HTML (etiquetas, estilos, etc.) seleccionado la opción de visualización del código fuente del navegador.

NOTA

Este método se utiliza sobre todo al comenzar a crear páginas XSLT, ya se utilice el cliente o el servidor para transformar los datos.

### Temas relacionados

- “Utilización de XML y XSL en páginas Web” en la página 837
- “Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor” en la página 839
- “Acerca de las transformaciones XSL en el lado del cliente” en la página 843
- “Aplicación de estilos a fragmentos de XSLT” en la página 869

## Realización de transformaciones XSL en el servidor

Puede utilizar Dreamweaver para crear páginas XSLT completas, o bien fragmentos de XSLT para su uso posterior en páginas Web dinámicas. Una página XSLT completa es una página que, una vez transformada, genera una página HTML completa. Un fragmento de XSLT es una porción de código (utilizada por un documento independiente) que, una vez transformado, muestra los datos XML.

Macromedia recomienda que lea “[Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor](#)” en la página 839 antes de continuar con los siguientes procedimientos.

NOTA

El servidor debe estar configurado correctamente para realizar transformaciones en el lado del servidor. Para más información, póngase en contacto con el administrador del servidor, o bien visite [www.macromedia.com/go/dw\\_xsl\\_es](http://www.macromedia.com/go/dw_xsl_es).

Esta sección contiene los siguientes temas:

- “Flujo de trabajo para la realización de transformaciones XSL en el lado del servidor” en la página 851
- “Creación de páginas XSLT” en la página 853
- “Conversión de páginas HTML en páginas XSLT” en la página 855
- “Adjuntar fuentes de datos XML” en la página 855
- “Visualización de datos XML en páginas XSLT” en la página 856
- “Visualización de elementos XML repetidos” en la página 858
- “Edición de un objeto XSLT Repetir región” en la página 860
- “Inserción de fragmentos de XSLT en páginas dinámicas” en la página 860
- “Eliminación de fragmentos de XSLT de páginas dinámicas” en la página 862
- “Edición de comportamientos de servidor XSL Transformation” en la página 863
- “Utilización de los parámetros en las transformaciones XSL” en la página 863
- “Creación de regiones condicionales XSLT” en la página 865
- “Edición de un objeto XSLT Región condicional” en la página 865
- “Inserción de comentarios XSL” en la página 866

## Flujo de trabajo para la realización de transformaciones XSL en el lado del servidor

En esta sección se incluye una lista de los pasos necesarios para llevar a cabo transformaciones XSL en el lado del servidor, así como referencias a las secciones de la documentación en las que se detalla cada uno de los procedimientos.

Macromedia recomienda que lea “Utilización de XML y XSL en páginas Web” en la página 837, “Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor” en la página 839 y “Acerca de las transformaciones XSL en el lado del cliente” en la página 843 antes de crear páginas que muestren datos XML.

Para llevar a cabo transformaciones XSL en el lado del servidor, siga estos pasos:

- Configure un sitio de Dreamweaver. Véase [Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver”](#), en la página 87.
- Seleccione una tecnología de servidor y configure el servidor de aplicación. Véase [“Configuración de un servidor de aplicaciones”](#) en la página 681.

- Pruebe el servidor de aplicaciones para garantizar que funciona correctamente. Por ejemplo, cree una página que requiera procesamiento y verifique que el servidor de aplicaciones procesa la página correctamente. Para un tutorial sobre el modo de hacerlo, visite [www.macromedia.com/go/dw\\_xsl\\_es](http://www.macromedia.com/go/dw_xsl_es).
- Siga uno de estos procedimientos:
  - En su sitio de Dreamweaver, cree un fragmento de XSLT o una página completa XSLT. Véase “[Creación de páginas XSLT](#)” en la página 853.
  - Convierta una página HTML existente en una página completa XSLT. Véase “[Conversión de páginas HTML en páginas XSLT](#)” en la página 855.
- Si aún no lo ha hecho, adjunte una fuente de datos XML a la página. Véase “[Adjuntar fuentes de datos XML](#)” en la página 855.
- Vincule los datos XML al fragmento de XSLT o a la página completa XSLT. Véase “[Visualización de datos XML en páginas XSLT](#)” en la página 856.
- Si procede, añada un objeto XSLT Repetir región a la tabla, o bien una fila de tabla que contenga los marcadores de posición de datos XML. Véase “[Visualización de elementos XML repetidos](#)” en la página 858.
- Siga uno de estos procedimientos:
  - Utilice el comportamiento de servidor XSL Transformation para insertar una referencia en el fragmento de XSLT de la página dinámica. Véase “[Inserción de fragmentos de XSLT en páginas dinámicas](#)” en la página 860.
  - Elimine todo el código HTML de una página dinámica y, a continuación, utilice el comportamiento de servidor XSL Transformation para insertar una referencia a la página completa XSLT de la página dinámica.
- Publique tanto la página dinámica como el fragmento de XSLT (o la página completa XSLT) en el servidor de aplicaciones. Si utiliza un archivo XML local, deberá publicarlo también.
- Visualice la página dinámica en un navegador. Al hacerlo, el servidor de aplicaciones transforma los datos XML, los inserta en la página dinámica y la muestra en el navegador.



## Creación de páginas XSLT

Puede crear páginas XSLT que permitan mostrar datos XML en páginas Web. Es posible crear una página XSLT completa (una página XSLT con una etiqueta <body> y una etiqueta <head>), o bien crear un fragmento de XSLT. Al crear un fragmento de XSLT, se crea un archivo independiente que no contiene etiquetas body ni head: se trata de una porción sencilla de código que, más adelante, se insertará en una página dinámica.

NOTA

Si utiliza una página XSLT existente como base y necesita adjuntar una fuente de datos XML, consulte [“Adjuntar fuentes de datos XML” en la página 855](#).

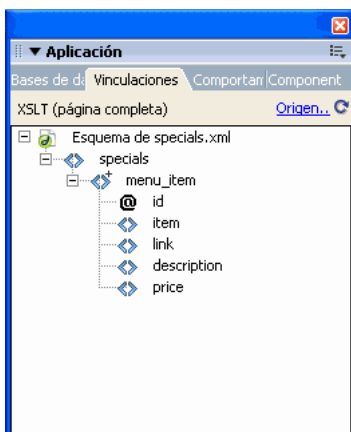
### Para crear una página XSLT:

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En la ficha General del cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione Página básica en la columna Categoría y, después, realice una de las siguientes opciones:
  - Seleccione XSLT (página completa) en la columna Página básica para crear una página XSLT completa.
  - Seleccione XSLT (fragmento) en la columna Página básica para crear un fragmento de XSLT.
3. Haga clic en Crear.  
Aparece el cuadro de diálogo Buscar origen XML para adjuntar una fuente de datos XML.
4. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Adjuntar un archivo local en mi equipo o en la red de área local, haga clic en el botón Examinar, busque un archivo XML en su equipo y, por último, haga clic en Aceptar.
  - Seleccione Adjuntar un archivo remoto en Internet, escriba la URL de un archivo XML de Internet (por ejemplo, uno proveniente de un agregador RSS) y haga clic en Aceptar.

NOTA

Si hace clic en el botón Cancelar, se generará una página XSLT nueva sin fuente de datos XML adjunta. Para más información sobre el modo de adjuntar fuentes de datos XML, consulte [“Adjuntar fuentes de datos XML” en la página 855](#).

Dreamweaver muestra el esquema de la fuente de datos XML en el panel Vinculaciones.



En la tabla siguiente se incluyen explicaciones de los distintos elementos del esquema que pueden aparecer:

| Elemento                    | Representa                           | Detalles  |
|-----------------------------|--------------------------------------|---|
| ◇                           | Elemento XML no repetido y necesario | Un elemento que aparece exactamente una vez dentro de su nodo padre                                       |
| ◇+                          | Elemento XML repetido                | Un elemento que aparece una o más veces dentro de su nodo padre   |
| ◇?                          | Elemento XML opcional                | Un elemento que no aparece ninguna vez o más veces dentro de su nodo padre                                |
| Nodo de elemento en negrita | Elemento de contexto actual          | Normalmente, el elemento repetido cuando el punto de inserción se encuentra dentro de una región repetida |
| @                           | Atributo XML                         |   |

5. Guarde la nueva página (Archivo > Guardar) con la extensión .xsl o .xslt (.xsl es la extensión predeterminada).

## Conversión de páginas HTML en páginas XSLT

También es posible convertir páginas HTML existentes en páginas XSLT. Por ejemplo, si ha prediseñado una página estática a la que quiere añadir datos XML, puede convertirla en una página XSLT en vez de crear una página XSLT y rediseñarla desde cero.

### Para convertir una página HTML existente en una página XSLT:

1. Abra la página HTML que desea convertir.
2. Seleccione Archivo > Convertir > XSLT 1.0.

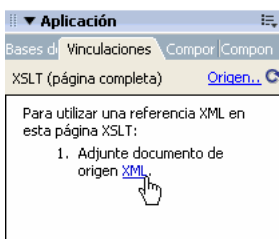
Dreamweaver abre una copia de la página en la ventana de documento. La nueva página es una hoja de estilos XSL y se guarda con la extensión .xsl.

## Adjuntar fuentes de datos XML

Si utiliza una página XSLT existente como base, o si no desea adjuntar una fuente de datos XML al crear una nueva página XSLT con Dreamweaver, deberá adjuntar una fuente de datos XML a través del panel Vinculaciones.

### Para adjuntar una fuente de datos XML:

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el vínculo XML.



NOTA

También puede hacer clic en el vínculo Origen situado en la esquina superior derecha del panel Vinculaciones para añadir una fuente de datos XML.

2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Adjuntar un archivo local en mi equipo o en la red de área local, haga clic en el botón Examinar, busque un archivo XML en su equipo y, por último, haga clic en Aceptar.
  - Seleccione Adjuntar un archivo remoto en Internet, escriba la URL de un archivo XML de Internet (por ejemplo, uno proveniente de un agregador RSS).

3. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Buscar origen XML. Dreamweaver muestra el esquema de la fuente de datos XML en el panel Vinculaciones. Para obtener una guía de los símbolos del esquema, consulte [“Creación de páginas XSLT” en la página 853](#).

## Visualización de datos XML en páginas XSLT

Una vez creada la página XSLT y tras adjuntar una fuente de datos XML, puede vincular los datos a la página.

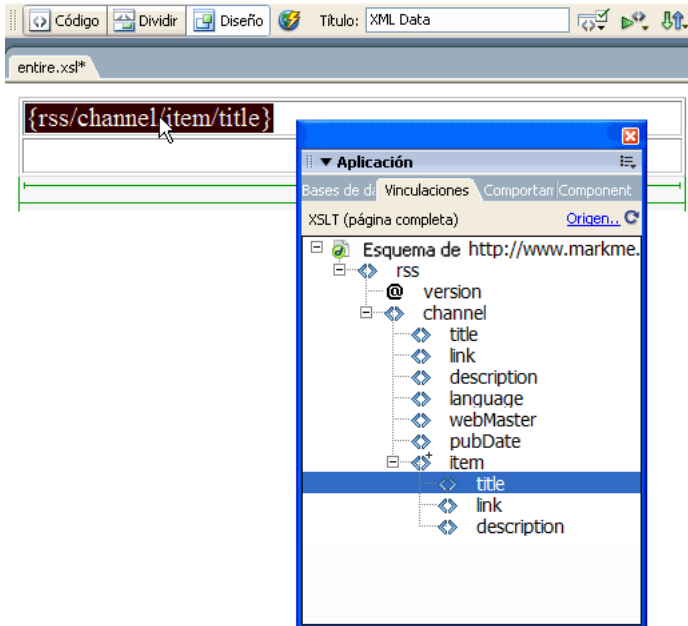
### Para mostrar los datos XML:

1. Abra una página XSLT con una fuente de datos XML adjunta. Para instrucciones, consulte [“Creación de páginas XSLT” en la página 853](#).
2. (Opcional) Seleccione Insertar > Tabla para añadir una tabla a la página. Las tablas ayudan a organizar los datos XML. Para más información, consulte [Capítulo 8, “Presentación de contenido en tablas”, en la página 261](#).

NOTA

En la mayoría de los casos, conviene utilizar el objeto XSLT Repetir región para mostrar elementos XML repetidos en una página. Si éste fuera el caso, puede resultar conveniente crear una tabla de una sola fila con una o varias columnas, o bien una tabla de dos filas si desea incluir un encabezado de tabla. Para más información, consulte [“Visualización de elementos XML repetidos” en la página 858](#).

3. En el panel Vinculaciones, seleccione un elemento XML y arrástrelo hasta el lugar de la página en el que desea insertar los datos.



Aparece en la página un marcador de posición de los datos XML. Este marcador de posición se muestra resaltado y encerrado entre llaves. Utiliza la sintaxis XPath (Lenguaje de rutas XML) para describir la estructura jerárquica del esquema XML. Por ejemplo, si arrastra el elemento hijo “title” a la página (y dicho elemento tiene “rss”, “channel” e “item” como elementos padre), la sintaxis del marcador de posición del contenido dinámico será {rss/channel/item/title}.

Una vez que el marcador de posición de datos XML está en la página, puede hacer doble clic en él para abrir el Creador de expresiones XPATH. Este creador de expresiones permite dar formato a los datos seleccionados o seleccionar otros elementos del esquema XML. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del Creador de expresiones XPATH.

4. (Opcional) Para aplicar estilos a los datos XML, seleccione un marcador de posición de datos XML y aplíquele los estilos como haría con cualquier otro fragmento de contenido. Utilice para ellos el inspector de propiedades o el panel Estilos CSS. Como alternativa, puede utilizar hojas de estilo de tiempo de diseño para aplicar estilos a los fragmentos de XSLT. Cada uno de estos métodos tiene sus ventajas y limitaciones. Para más información, consulte “[Aplicación de estilos a fragmentos de XSLT](#)” en la página 869.

5. Obtenga una vista previa de su trabajo en un navegador (Archivo > Vista previa en el navegador)

NOTA

Al obtener una vista previa de su trabajo mediante la opción Vista previa en el navegador, Dreamweaver lleva a cabo una transformación XSL interna sin utilizar ningún servidor de aplicaciones. Para más información, consulte [“Acerca de la obtención de la vista previa de datos XML” en la página 848](#).

## Visualización de elementos XML repetidos

El objeto XSLT Repetir región permite mostrar elementos repetidos de una fuente de datos XML en una página. Por ejemplo, si muestra títulos y descripciones de artículos de un servidor de noticias, y éste contiene entre diez y veinte artículos, cada título y descripción del archivo XML probablemente sería un elemento hijo de un elemento repetido.

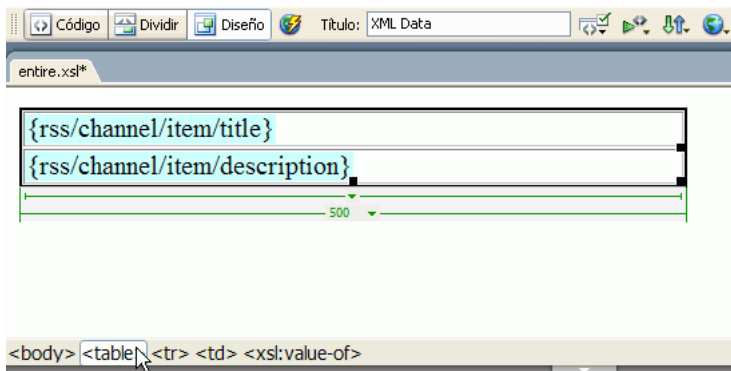
Cualquier región de la vista Diseño que contenga un marcador de posición de los datos XML puede convertirse en una región repetida. Sin embargo, las regiones más comunes son tablas, filas de tablas o una serie de filas de tablas.

Para obtener más información sobre el funcionamiento del objeto XSLT Repetir región con los datos XML, consulte [“Acerca de los datos XML y elementos repetidos” en la página 846](#).

### Para visualizar elementos XML repetidos:

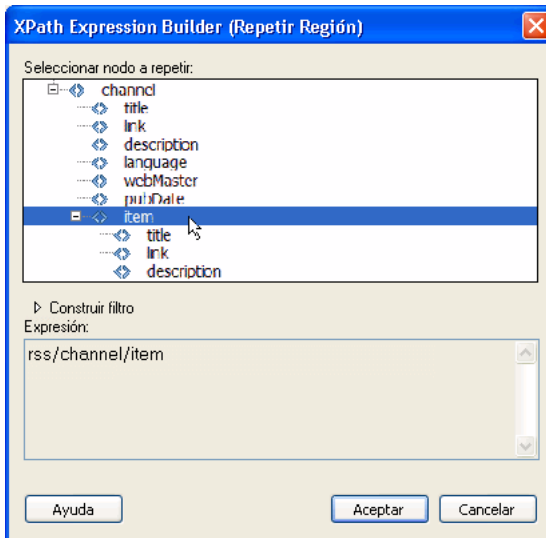
1. En la vista Diseño, seleccione una región que contenga uno o varios marcadores de posición de los datos XML.

La selección puede ser una tabla, una fila de una tabla o incluso un párrafo de texto.



Para seleccionar de forma precisa una región de la página, puede utilizar el selector de etiquetas que se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento. Por ejemplo, si la región es una tabla, haga clic dentro de la tabla de la página y, a continuación, haga clic en la etiqueta `<table>` del selector de etiquetas.

2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > Objetos XSLT > Repetir región.
  - En la categoría XSLT de la barra Insertar, haga clic en el botón Repetir región.
3. En el Creador de expresiones XPATH, seleccione el elemento repetido (señalado con un pequeño signo más).



Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

#### 4. Haga clic en Aceptar.

En la ventana de documento, aparecerá un contorno delgado delimitado con tabulaciones de color gris alrededor de la región repetida. Al obtener una vista previa de su trabajo en un navegador (Archivo > Vista previa en el navegador), el contorno gris desaparece y la selección se amplía para mostrar los elementos repetidos especificados del archivo XML. También comprobará que al añadir el objeto XSLT Repetir región en la página, Dreamweaver acorta la longitud del marcador de posición de datos XML en la ventana de documento. Esto se debe a que Dreamweaver actualiza la sintaxis XPath del marcador de posición de datos XML para que esté relacionado con la ruta de acceso del elemento repetido.

Para más información, consulte [“Acerca de los datos XML y elementos repetidos” en la página 846](#).

## Edición de un objeto XSLT Repetir región

Después de añadir un objeto XSLT Repetir región a una región, puede realizar cambios mediante el inspector de propiedades.

### Para editar un objeto XSLT Repetir región:

1. Seleccione el objeto haciendo clic en la ficha gris que rodea a la región repetida.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en el icono dinámico situado junto al cuadro de texto Seleccionar.
3. En el Creador de expresiones XPATH, realice los cambios y haga clic en Aceptar.

## Inserción de fragmentos de XSLT en páginas dinámicas

Una vez creado un fragmento de XSLT, puede insertarlo en una página Web dinámica mediante el comportamiento de servidor XSL Transformation. Al añadir el comportamiento del servidor a la página y verla en un navegador, un servidor de aplicaciones lleva a cabo una transformación que muestra los datos XML desde el fragmento XSLT seleccionado. Dreamweaver admite transformaciones XSL para páginas de ColdFusion, ASP, ASP.NET o PHP.

NOTA

Si quiere insertar el contenido de una página completa XSLT en una página dinámica, el procedimiento es exactamente el mismo. Antes de utilizar el comportamiento de servidor XSL Transformation para insertar la página completa XSLT, elimine todo el código HTML de la página dinámica. Para más información, consulte [“Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor” en la página 839](#).



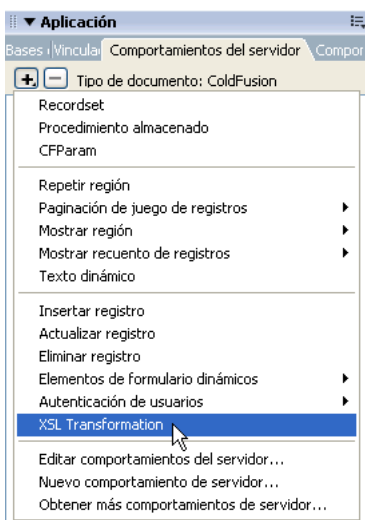
## Para insertar un fragmento de XSLT en una página Web:

1. Abra una página de ColdFusion, ASP, ASP.NET o PHP existente.
2. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción donde desee insertar el fragmento de XSLT.

NOTA

Al insertar fragmentos de XSLT, siempre debe hacer clic en el botón Mostrar vistas de código y diseño después de situar el punto de inserción en la página para poder garantizar que el punto de inserción se encuentra en la ubicación correcta. Si no es así, tal vez deba hacer clic en cualquier otro lugar de la vista Código para situar el punto de inserción en la ubicación que desee.

3. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón del signo más (+) y seleccione XSL Transformation.



4. En el cuadro de diálogo XSL Transformation, haga clic en el botón Examinar y busque un fragmento de XSLT o una página completa XSLT. Para más información, consulte [“Creación de páginas XSLT” en la página 853](#).

Dreamweaver completa automáticamente el siguiente campo de texto con la ruta de archivo o la URL del archivo XML adjunto al fragmento especificado. Para modificarlo, haga clic en el botón Examinar y busque otro archivo.

5. (Opcional) Haga clic en el botón del signo más (+) para añadir un parámetro XSLT. Para más información, consulte [“Utilización de los parámetros en las transformaciones XSL” en la página 863](#).

6. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver inserta una referencia al fragmento de XSLT en la página. Este fragmento no se puede editar. Puede hacer doble clic en el fragmento para abrir el archivo de origen y poder editarlo.

Asimismo, Dreamweaver crea una carpeta llamada `includes/MM_XSLTransform/` en la carpeta raíz del sitio, que contiene un archivo de biblioteca de tiempo de ejecución. El servidor de aplicaciones utiliza las funciones definidas en el archivo para realizar la transformación. Para más información, consulte [“Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor” en la página 839.](#)

7. Cargue la página dinámica en su servidor (Sitio > Colocar). Cuando Dreamweaver ofrezca la opción de incluir los archivos dependientes, haga clic en Sí. Tanto el archivo que contiene el fragmento de XSLT como el archivo XML que contiene los datos y el archivo de biblioteca de tiempo de ejecución generado deben estar en el servidor para que la página se muestre correctamente. (Si ha seleccionado un archivo XML remoto como fuente de datos, evidentemente dicho archivo deberá residir en cualquier ubicación de Internet.)

## Eliminación de fragmentos de XSLT de páginas dinámicas

Para quitar un fragmento de XSLT de una página, puede eliminar el comportamiento de servidor XSL Transformation utilizado para insertar el fragmento. Al eliminar el comportamiento del servidor, sólo se elimina el fragmento de XSLT; no se eliminan otros archivos asociados, como los archivos XML, XSLT o los archivos de biblioteca de tiempo de ejecución.

### Para eliminar un fragmento de XSLT de una página dinámica:

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), seleccione el comportamiento de servidor XSL Transformation que desee eliminar.
2. Haga clic en el botón del signo menos (-).

NOTA

Macromedia recomienda que siga siempre este procedimiento para quitar comportamientos del servidor. La eliminación manual del código generado únicamente quita el comportamiento del servidor de forma parcial, incluso si el comportamiento del servidor desaparece del panel Comportamientos del servidor.

## Edición de comportamientos de servidor XSL Transformation

Una vez añadido el fragmento de XSLT a una página Web dinámica, puede editar el comportamiento de servidor XSL Transformation siempre que lo desee.

### Para editar un comportamiento de servidor XSL Transformation:

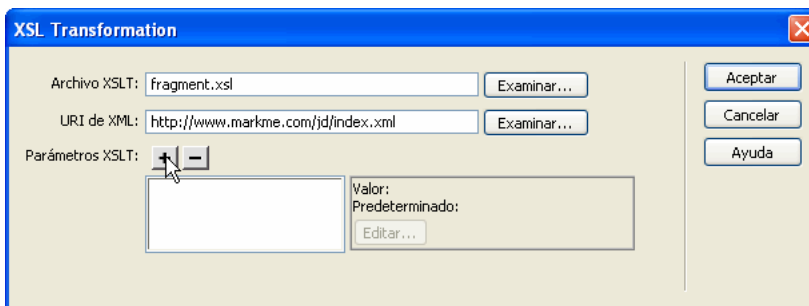
1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga doble clic en el comportamiento de servidor XSL Transformation que desee editar.
2. Realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

## Utilización de los parámetros en las transformaciones XSL

Puede definir parámetros para su transformación XSL al añadir el comportamiento de servidor XSL Transformation a una página Web. Los parámetros controlan el modo en que se procesan y se muestran los datos XML. Por ejemplo, puede resultar conveniente utilizar un parámetro para identificar y mostrar un artículo concreto de un servidor de noticias. Cuando la página se carga en el navegador, sólo se muestra el artículo especificado con el parámetro.

### Para añadir un parámetro XSLT a una transformación XSL:

1. Abra el cuadro de diálogo XSL Transformation. Puede hacerlo de dos modos: haciendo doble clic en un comportamiento de servidor XSL Transformation del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), o bien añadiendo un comportamiento de servidor XSL Transformation nuevo. Para instrucciones, consulte [“Inserción de fragmentos de XSLT en páginas dinámicas” en la página 860](#).
2. En el cuadro de diálogo XSL Transformation, haga clic en el botón del signo más (+) situado junto a los parámetros XSLT.



3. En el cuadro de diálogo Añadir parámetros, introduzca el nombre del parámetro en el cuadro de texto Nombre. El nombre sólo puede contener caracteres alfanuméricos. No puede contener espacios.
4. Siga uno de estos procedimientos:
  - Si desea utilizar un valor estático, introdúzcalo en el cuadro de texto Valor.
  - Si lo que quiere es utilizar un valor dinámico, haga clic en el icono dinámico situado junto al cuadro de texto Valor, rellene los datos necesarios del cuadro de diálogo Datos dinámicos y, por último, haga clic en Aceptar. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo Datos dinámicos.
5. En el cuadro de texto Valor predeterminado, introduzca el valor que quiere que utilice el parámetro si la página no recibe ningún valor de tiempo de ejecución.
6. Haga clic en Aceptar.

#### **Para editar un parámetro XSLT:**

1. Abra el cuadro de diálogo XSL Transformation. Puede hacerlo de dos modos: haciendo doble clic en un comportamiento de servidor XSL Transformation del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), o bien añadiendo un comportamiento de servidor XSL Transformation nuevo. Para instrucciones, consulte [“Inserción de fragmentos de XSLT en páginas dinámicas” en la página 860](#).
2. Seleccione un parámetro en la lista de parámetros XSLT.
3. Haga clic en el botón Editar.
4. Realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

#### **Para eliminar un parámetro XSLT:**

1. Abra el cuadro de diálogo XSL Transformation. Puede hacerlo de dos modos: haciendo doble clic en un comportamiento de servidor XSL Transformation del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), o bien añadiendo un comportamiento de servidor XSL Transformation nuevo. Para instrucciones, consulte [“Inserción de fragmentos de XSLT en páginas dinámicas” en la página 860](#).
2. Seleccione un parámetro en la lista de parámetros XSLT.
3. Haga clic en el botón del signo menos (-).

## Creación de regiones condicionales XSLT

Se puede utilizar Dreamweaver para crear regiones condicionales simples o múltiples en una página XSLT. Puede realizar la selección en la vista Diseño y aplicar una región condicional a la selección, o bien simplemente puede insertar una región condicional en cualquier punto de inserción del documento.

Por ejemplo, si quiere mostrar la expresión “No disponible” junto al precio de un elemento cuando éste ya no esté disponible, puede escribir No disponible en la página, seleccionarlo y, después, aplicar una región condicional al texto seleccionado. Dreamweaver rodea la selección con etiquetas `<xsl:if>` y sólo muestra la palabra en la página cuando los datos cumplen las condiciones de la expresión condicional.

### Para crear una región condicional XSLT:

1. Seleccione Insertar > Objetos XSLT > Región condicional, o bien Insertar > Objetos XSLT > Región condicional múltiple.
2. En el cuadro de diálogo Región condicional o Región condicional múltiple, escriba la expresión condicional que quiere utilizar para la región.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

## Edición de un objeto XSLT Región condicional

Después de añadir un objeto XSLT Región condicional a la página, puede realizar cambios mediante el inspector de propiedades.

### Para editar un objeto XSLT Región condicional:

1. Seleccione el objeto haciendo clic en la ficha gris que rodea a la región condicional.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), edite la expresión condicional en el cuadro de texto de prueba.

## Inserción de comentarios XSL

Puede añadir etiquetas de comentarios XSL en un documento o ajustar una selección en las etiquetas de comentarios XSL.

### Para añadir etiquetas de comentarios XSL a un documento:

- Siga uno de estos procedimientos:
  - En la vista Diseño, seleccione Insertar > Objetos XSLT > Comentario XSL, redacte el contenido del comentario (o deje el cuadro de texto en blanco) y haga clic en Aceptar.
  - En la vista Código, seleccione Insertar > Objetos XSLT > Comentario XSL.

### Para ajustar una selección en etiquetas de comentarios XSL:

1. Cambie a la vista Código (Ver > Código)
2. Seleccione el código que quiere comentar.
3. En la barra de herramientas Codificación, haga clic en el botón Aplicar comentario y seleccione Aplicar comentario <xsl:comment></xsl:comment>.

## Realización de transformaciones XSL en el cliente

Es posible llevar a cabo transformaciones XSL en el cliente sin necesidad de utilizar un servidor de aplicaciones. Al hacerlo, es el navegador quien se encarga de transformar los datos XML, no un servidor de aplicaciones. Se puede utilizar Dreamweaver para crear este tipo de página, pero las transformaciones en el lado del cliente requieren manipular el archivo XML que contiene los datos que desea mostrar. Además, este tipo de transformaciones sólo funcionan en navegadores modernos.

Macromedia recomienda que lea [“Acerca de las transformaciones XSL en el lado del cliente” en la página 843](#) antes de continuar con los siguientes procedimientos.

Esta sección contiene los siguientes temas:

- [“Flujo de trabajo para la realización de transformaciones XSL en el lado del cliente” en la página 867](#)
- [“Creación de páginas completas XSLT” en la página 868](#)
- [“Vinculación de archivos XSLT y XML” en la página 868](#)

### Temas relacionados

- [“Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor” en la página 839](#)

## Flujo de trabajo para la realización de transformaciones XSL en el lado del cliente

En esta sección se incluye una lista de los pasos necesarios para llevar a cabo transformaciones XSL en el lado del cliente, así como referencias a las secciones de la documentación en las que se detalla cada uno de los procedimientos.

Macromedia recomienda que lea [“Utilización de XML y XSL en páginas Web” en la página 837](#), [“Acerca de las transformaciones XSL en el lado del servidor” en la página 839](#) y [“Acerca de las transformaciones XSL en el lado del cliente” en la página 843](#) antes de crear páginas que muestren datos XML.

Para llevar a cabo transformaciones XSL en el lado del cliente, siga estos pasos:

- Configure un sitio de Dreamweaver. Véase [Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver”, en la página 87](#).
- Siga uno de estos procedimientos:
  - En el sitio de Dreamweaver, cree una página completa XSLT. Véase [“Creación de páginas completas XSLT” en la página 868](#).
  - Convierta una página HTML existente en una página completa XSLT. Véase [“Conversión de páginas HTML en páginas XSLT” en la página 855](#).
- Si aún no lo ha hecho, adjunte una fuente de datos XML a la página. Véase [“Adjuntar fuentes de datos XML” en la página 855](#). El archivo XML que adjunta debe residir en el mismo directorio que la página XSLT.
- Vincule los datos XML a la página XSLT. Véase [“Visualización de datos XML en páginas XSLT” en la página 856](#).
- Si procede, añada un objeto XSLT Repetir región a la tabla, o bien una fila de tabla que contenga los marcadores de posición de datos XML. Véase [“Visualización de elementos XML repetidos” en la página 858](#).
- Adjunte la página XSLT a la página XML. Véase [“Vinculación de archivos XSLT y XML” en la página 868](#).
- Publique la página XML y la página XSLT vinculada en el servidor Web.
- Visualice la página XML en un navegador. Al hacerlo, el navegador transforma los datos XML, les da formato con la página XSLT y muestra la página con estilos en el navegador.

## Creación de páginas completas XSLT

Para llevar a cabo transformaciones en el lado del cliente, es preciso utilizar una página completa XSLT. (Los fragmentos de XSLT no son válidos para este tipo de transformación.)

Para obtener instrucciones sobre la creación y formato de páginas XSLT, así como sobre la vinculación de datos XML a ellas, consulte los temas siguientes:

- “Creación de páginas XSLT” en la página 853
- “Visualización de datos XML en páginas XSLT” en la página 856
- “Visualización de elementos XML repetidos” en la página 858
- “Aplicación de estilos a fragmentos de XSLT” en la página 869

## Vinculación de archivos XSLT y XML

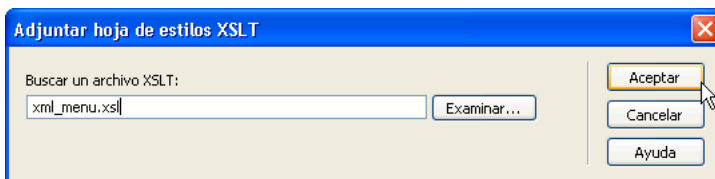
Una vez que dispone de la página completa XSLT con marcadores de posición de contenido dinámico para los datos XML, debe insertar una referencia a la página XSLT en la página XML.

NOTA

Los archivos XML y XSL que se utilizan para las transformaciones en el lado del cliente deben estar en el mismo directorio. De lo contrario, el navegador leerá el archivo XML y buscará la página XSLT para la transformación, pero no podrá encontrar los activos (hojas de estilos, imágenes, etc.) definidos por los vínculos relacionados en la página XSLT.

### Para vincular una página XSLT con una página XML:

1. Abra el archivo XML que quiere vincular con la página XSLT.
2. Seleccione Comandos > Adjuntar una hoja de estilos XSLT.
3. En el cuadro de diálogo correspondiente, haga clic en el botón Examinar, navegue hasta la página con la que desea establecer el vínculo, selecciónela y haga clic en Aceptar.
4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Adjuntar hoja de estilos XSLT.



Dreamweaver inserta la referencia en la página XSLT en la parte superior del documento XML.



# Aplicación de estilos a fragmentos de XSLT

Al crear una página completa XSLT (esto es, una página XSLT que contiene etiquetas `<body>` y `<head>`), puede visualizar los datos XML en la página y, después, aplicarles formato como haría con cualquier otro fragmento de contenido mediante el inspector de propiedades o el panel Estilos CSS. Sin embargo, al crear un fragmento de XSLT para su inserción en una página dinámica, (por ejemplo, un fragmento para insertar en una página ASP, PHP o Cold Fusion), la representación de los estilos en el fragmento y en la página dinámica se complica bastante. Aunque trabaje con un fragmento de XSLT fuera de la página dinámica, es importante recordar que el fragmento sirve para su utilización dentro de la página y que el resultado del fragmento reside en última instancia en las etiquetas `<body>` de la página dinámica. Teniendo en cuenta este flujo de trabajo, es importante asegurarse de no incluir elementos `<head>` (como definiciones de estilos o vínculos a hojas de estilos externas) en los fragmentos de XSLT. Si lo hace, el servidor de aplicaciones insertará estos elementos en la sección `<body>` de la página dinámica, lo que provocará un marcado no válido.

Por ejemplo, supongamos que está creando un fragmento de XSLT para insertarlo en una página dinámica y quiere aplicarle formato con la misma hoja de estilos externa. Si adjunta la misma hoja de estilos al fragmento, la página HTML resultante contendrá un vínculo duplicado a la hoja de estilos (uno en la sección `<head>` de la página dinámica y otro en la sección `<body>` de la página, donde aparece el contenido del fragmento de XSLT). En vez de utilizar este método, debería utilizar hojas de estilo de tiempo de diseño para hacer referencia a la hoja de estilos externa.

Al dar formato al contenido de los fragmentos de XSLT, Macromedia recomienda utilizar el siguiente flujo de trabajo:

- En primer lugar, adjunte una hoja de estilos externa a la página dinámica. (Este procedimiento se ajusta a las prácticas recomendadas para aplicar estilos al contenido de cualquier página Web).
- A continuación, adjunte la misma hoja de estilos externa al fragmento de XSLT como una hoja de estilos de tiempo de diseño. Tal como indica su propio nombre, las hojas de estilos de tiempo de diseño sólo funcionan en la vista Diseño de Dreamweaver. Para más información, consulte [“Utilización de hojas de estilo de tiempo de diseño” en la página 455](#).

Una vez finalizados los pasos anteriores, ya puede aplicar los estilos existentes o crear nuevos en el fragmento de XSLT con la misma hoja de estilos que adjuntó a la página dinámica. Obtendrá resultados HTML más claros (ya que la referencia a la hoja de estilos sólo es válida mientras se trabaja en Dreamweaver) y el fragmento seguirá mostrando los estilos adecuados en la vista Diseño. Además, todos los estilos se aplicarán tanto al fragmento como a la página dinámica cuando la visualice en la vista Diseño, o cuando obtenga una vista previa de la página dinámica en un navegador.

NOTA

Si obtiene una vista previa del fragmento de XSLT en un navegador, éste no mostrará los estilos. Deberá obtener la vista previa de la página dinámica en el navegador para poder visualizar el fragmento de XSLT en el contexto de la página dinámica.

Para más información sobre el uso de CSS para dar formato a fragmentos de XSLT, consulte [www.macromedia.com/go/dw\\_xsl\\_styles\\_es](http://www.macromedia.com/go/dw_xsl_styles_es).

## Solución de problemas de transformaciones XSL

Si tiene dificultades para que funcionen las transformaciones XSL, puede consultar una guía de solución de problemas con respuestas a las preguntas más frecuentes. Esta guía se encuentra en [www.macromedia.com/dw\\_xsl\\_faq\\_es](http://www.macromedia.com/dw_xsl_faq_es).

# Utilización de servicios Web (sólo Windows)

# 37

Servicios Web es una nueva tecnología que permite a las páginas Web acceder a aplicaciones distribuidas. Los servicios Web ofrecen acceso a información y funcionalidad de aplicación, por lo que se pueden suministrar y facturar en forma de flujos de servicios que permiten el acceso desde cualquier plataforma y lugar. La página Web que conecta con el servicio Web suele denominarse *consumidor* y el servicio propiamente dicho, *editor*. Macromedia Dreamweaver 8 permite crear páginas y sitios que son consumidores de servicios Web. Dreamweaver admite actualmente la creación de consumidores de servicios Web mediante documentos de tipo Macromedia ColdFusion MX, ASP.NET y JSP (Java Server Pages). En concreto, Dreamweaver permite realizar las siguientes tareas de desarrollo de servicios Web:

- Seleccionar servicios Web disponibles en Internet.
- Generar un proxy de servicios Web que permita a la página Web comunicarse con el publicador del sitio Web

El proxy (también denominado clase de abstracción) contiene los campos, métodos y propiedades de un servicio Web y los pone a disposición de la página almacenada localmente. Cuando genere un proxy para la página, Dreamweaver le permitirá verlo en el panel Componentes.

- Arrastrar métodos y tipos de datos al código de la página.

Antes de crear una página Web que utilice un servicio Web deberá conocer la tecnología de servidor subyacente de la aplicación que desea utilizar y los principios de programación que requiere la aplicación.

Dreamweaver permite crear páginas Web que pueden acceder a servicios Web y utilizar la funcionalidad que suministran los servicios. También es posible crear y publicar servicios Web para su implementación utilizando Macromedia ColdFusion MX.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

|   |     |
|---|-----|
| Servicios Web .....   | 872 |
| Generadores proxy .....   | 876 |
| Adición de un proxy de servicios Web utilizando la descripción WSDL ..... | 879 |
| Adición de un servicio Web a una página .....                             | 881 |
| Edición de la lista de sitios de servicios Web UDDI .....                 | 883 |

## Servicios Web

Los servicios Web permiten a las aplicaciones comunicarse y compartir información a través de Internet independientemente del sistema operativo o el lenguaje de programación. A continuación se ofrecen algunos ejemplos de servicios Web y la información y funcionalidad que proporcionan:

- Autenticación y autorización de usuarios
- Validación de tarjetas de crédito
- Servicios de mercados financieros que devuelven precios de acciones asociados a símbolos de comprobación especificados.
- Servicios de compra que permiten a los usuarios solicitar productos en línea
- Servicios de información que proporcionan noticias u otros datos basándose en los intereses, la ubicación u otro tipo de información personal seleccionada

Dado que los servicios Web proporcionan funcionalidad como un servicio al que una página Web se conecta y utiliza según sus necesidades, brindan a los desarrolladores y proveedores de servicio una mayor flexibilidad a la hora de diseñar e implementar potentes aplicaciones distribuidas.

Los servicios Web constan de los siguientes componentes básicos:

- **Editores de servicios** proporcionan aplicaciones almacenadas y las ponen a disposición para su uso. Los servicios Web se pueden suministrar con carácter gratuito o como servicio de pago.
- **Los intermediarios de servicios** mantienen un registro de los proveedores de servicio con descripciones de las ofertas de servicio y vínculos a sus aplicaciones.
- **Los consumidores de servicios** son las páginas Web que acceden y utilizan el servicio Web remoto.

## Flujo de trabajo de los servicios Web en Dreamweaver

Para crear una página o un sitio que sea consumidor de un servicio Web utilizando Dreamweaver, deberá realizar las tareas siguientes:

1. Instale y configure un generador proxy.

Los generadores proxy crean un proxy de servicios Web, es decir, un componente que una página Web utiliza para comunicarse con el editor de servicios Web. El proxy de servicios Web se crea desde el Lenguaje de descripción de servicios Web (WSDL) que describe el servicio Web. Según la tecnología de servidor para la que quiera desarrollar consumidores de servicios Web, es posible que deba instalar y configurar un generador proxy que admita esa tecnología.

Dreamweaver está preconfigurado con AXIS, el generador proxy de Apache SOAP que admite el desarrollo de servicios Web JSP. Si está desarrollando páginas ColdFusion 6, el generador proxy de servicios Web se incluye en el servidor ColdFusion. El establecimiento de una conexión con el servidor ColdFusion proporciona acceso al generador proxy.

Si está desarrollando páginas de servicios Web para utilizarlas con ASP.NET, deberá instalar el ASP.NET SDK, disponible en Microsoft.

Para información sobre cómo instalar y configurar un generador proxy no incluido en Dreamweaver, véase [“Generadores proxy” en la página 876](#).

2. Utilizando un navegador, consulte el registro de servicios basado en la Web.

Existen varias fuentes de servicios Web que van desde los sitios de registro de servicios hasta simples listas. Los registros utilizan UDDI, una norma que permite el establecimiento de contactos y la realización de transacciones entre proveedores y solicitantes de servicios. UDDI permite a las empresas localizar en la Web servicios que satisfagan sus necesidades. Por ejemplo, utilizando UDDI puede especificar algunos criterios, como el precio más bajo de un determinado servicio, o buscar información específica.

3. Después de localizar y seleccionar un servicio Web que proporcione la funcionalidad deseada, introduzca el URL del WSDL en el cuadro de diálogo Añadir un servicio Web.

4. Genere un proxy para el servicio Web a partir de la descripción WSDL del editor del servicio.

Para incorporar un servicio Web a una página Web deberá crear un proxy. El proxy proporciona a la página Web la información necesaria para comunicar con el servicio Web y acceso a los métodos que proporciona el servicio Web.

Para crear un proxy a partir del archivo WSDL, utilice un generador de proxy. Después de crear el proxy, puede instalarlo en uno de los equipos siguientes:

- En el equipo local donde esté desarrollando el consumidor de servicios Web.
- En el equipo de servidor que ejecute el servidor de aplicaciones. Para implementar la página Web y establecer comunicación entre ella y el editor de servicios Web deberá instalar el proxy en el servidor.

Para más información, consulte “Generadores proxy” en la página 876.

5. Utilizando Dreamweaver, añada el servicio Web a una página y edite los parámetros y métodos necesarios para hacer uso de la funcionalidad del servicio.

Para más información, consulte “Adición de un servicio Web a una página” en la página 881.

## Búsqueda de editores de servicios Web

Los editores de servicios se encargan de facilitar el acceso a los servicios Web. Generalmente, el editor de servicios ofrece acceso a su servicio Web a través de un registro basado en la Web que mantiene un directorio de servicios disponibles. Existen varios sitios Web que proporcionan un directorio de este tipo, como:

- X Methods en <http://www.xmethods.net>
- IBM Business Registry en <https://uddi.ibm.com/ubr/registry.html>
- Microsoft UDDI Registry en <http://uddi.microsoft.com/default.aspx>

Estos registros utilizan el servicio UDDI (Descripción, descubrimiento e integración universales), un registro de servicios de comercio electrónico que actúa como foro donde las empresas ofrecen una descripción de su actividad y de los productos o servicios que proporcionan a otras empresas. Un grupo de empresas, llamadas *operadores*, mantienen el registro. Los operadores se han comprometido a compartir toda la información pública sobre los integrantes del registro entre ellos y con los usuarios del servicio, y a mantener su interoperabilidad entre los múltiples nodos del mismo nivel de la red de servicios UDDI: Además de los servicios Web públicos, hay registros privados UDDI disponibles para los abonados.

La especificación UDDI se basa en normas existentes de Internet que garantizan su neutralidad respecto a plataformas e implementaciones.

#### Temas relacionados

- “Edición de la lista de sitios de servicios Web UDDI” en la página 883

## Componentes del software de los servicios Web

Para que una página Web pueda acceder y utilizar un servicio Web, deberá comunicarse con el servicio y tener una descripción de la funcionalidad que proporciona el servicio, los métodos disponibles que puede activar y los parámetros que devuelve el servicio. El Lenguaje de descripción de servicios Web (WSDL) ofrece una descripción del servicio basada en XML. Cada servicio Web proporciona un WSDL que describe cómo conectarse al servicio, los métodos disponibles que la página Web puede activar y las entradas y salidas de datos. El WSDL puede encontrarse en un archivo o puede generarse por medio del servicio Web en tiempo de ejecución.

La comunicación entre la página Web que solicita el servicio y el servicio Web propiamente dicho utiliza el Protocolo sencillo de acceso a objetos (SOAP). SOAP es un protocolo basado en XML que permite a un cliente Web acceder y activar los métodos y parámetros del servicio Web.

#### Temas relacionados

- “Adición de un proxy de servicios Web utilizando la descripción WSDL” en la página 879

## Referencias a servicios Web

Para obtener más información sobre los servicios Web y las tecnologías subyacentes que los hacen posible, visite los siguientes sitios Web:

- Especificación WSDL en <http://www.w3.org/TR/wsdl>
- Especificación UDDI en <http://www.uddi.org/specification.html>
- Especificación XML en <http://www.w3.org/TR/REC-xml>
- Especificación SOAP en <http://www.w3.org/TR/SOAP/>

## Generadores proxy

Dreamweaver instala el generador de proxy AXIS, que admite servicios Web JSP. AXIS es un generador de proxy de código abierto que se distribuye a través del proyecto Apache SOAP. Además, puede añadir generadores de proxy que admitan las implementaciones de servicios Web del proveedor o nuevas tecnologías de servicios Web. En esta sección se explica cómo obtener generadores de proxy y configurarlos para que funcionen con Dreamweaver.

Para obtener más información sobre AXIS, consulte el sitio Web Apache AXIS en <http://ws.apache.org/axis/index.html>.

### Temas relacionados

- “Configuración de generadores proxy para utilizarlos con Dreamweaver” en la página 877

## Obtención de generadores proxy adicionales

Si desea instalar un generador de proxy no incluido con Dreamweaver deberá solicitar al proveedor el proxy y los componentes de software relacionados. Deberá poder descargar todos los archivos necesarios desde el sitio Web del proveedor.

Algunos generadores de proxy crean proxies que dependen de otras bibliotecas de software y que deberá instalar correctamente para que el generador pueda acceder a ellas. Por ejemplo, el generador de proxy AXIS crea proxies que dependen de la biblioteca Apache SOAP que, a su vez, depende de otras bibliotecas de software (observe que todo el software necesario para utilizar AXIS se instala de forma predeterminada con Dreamweaver). Al seleccionar un generador de proxy, consulte la documentación suministrada y asegúrese de que dispone de todos los componentes de software y las bibliotecas que necesita para realizar una instalación y una configuración correctas.

Después de instalar y configurar correctamente el generador de proxy deberá configurarlo para que funcione con Dreamweaver.

NOTA

Actualmente el desarrollo de servicios Web con Dreamweaver se limita al entorno Windows. Para desarrollar páginas que accedan a servicios Web en Macintosh deberá utilizar un servidor de aplicaciones aparte que ejecute Windows NT/2000/XP o UNIX para ejecutar el proxy de servicios Web y su entorno de aplicaciones.



# Configuración de generadores proxy para utilizarlos con Dreamweaver

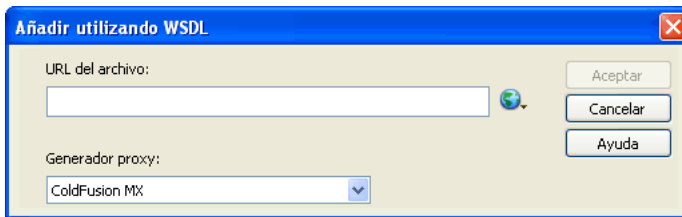
Cuando instale un generador proxy de servicios Web deberá configurarlo para que funcione con Dreamweaver.

Para más información sobre los generadores proxy, véase “Generadores proxy” en la página 876.

## Para configurar un generador de proxy para que funcione con Dreamweaver:

1. Seleccione Ventana > Componentes, para abrir al panel Componentes.
2. En el panel Componentes, elija Servicios Web en el menú emergente situado en la parte superior izquierda del panel y, a continuación, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Añadir utilizando WSDL.

Aparecerá el cuadro de diálogo Añadir utilizando WSDL.



3. En el cuadro de diálogo Añadir utilizando WSDL, seleccione Editar lista de generadores proxy, en el menú emergente Generador proxy.

Aparecerá el cuadro de diálogo Generadores proxy.

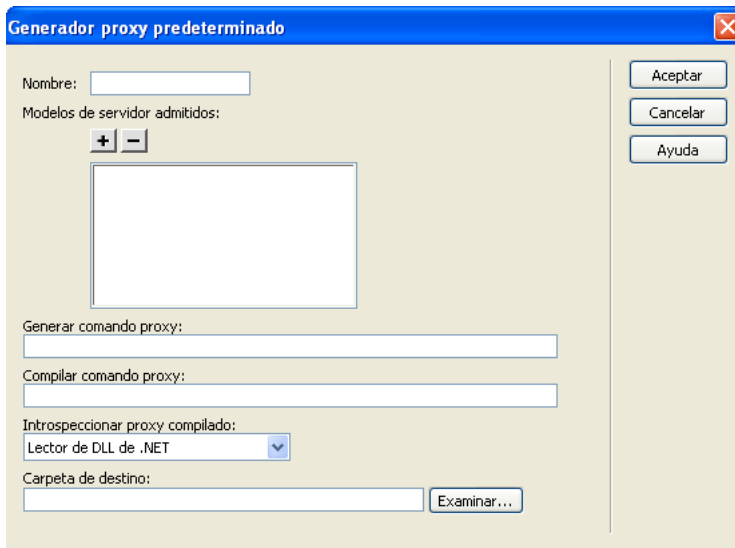


- Haga clic en Nueva, seleccione el generador proxy en el menú emergente y haga clic en Listo.

Si el generador proxy que desea utilizar no aparece en la lista, seleccione Generador proxy predeterminado para mostrar el cuadro de diálogo del mismo nombre.

El cuadro de diálogo Generador proxy predeterminado permite configurar el generador proxy seleccionado, aunque también puede configurar un generador proxy nuevo. Los cuadros de texto del cuadro de diálogo varían según el generador proxy empleado.

|             |   |
|-------------|---|
| <b>NOTA</b> | El generador proxy de ColdFusion MX no se puede editar. |
|-------------|---|



- Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para información sobre cómo seleccionar las opciones del cuadro de texto de diálogo, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
- Cuando termine de configurar el generador proxy predeterminado, haga clic en Aceptar.  
Cuando Dreamweaver lee una descripción WSDL de un servicio Web, realiza las siguientes acciones relativas a los campos del generador proxy predeterminado:
  - Lee el WSDL como entrada para buscar el servicio Web.
  - Genera el proxy de servicios Web con el entorno de tiempo de ejecución especificado.
  - Compila el proxy con el compilador especificado.
  - Devuelve el código fuente proxy y el proxy compilado a la carpeta de destino especificada.

Temas relacionados

- [“Generadores proxy” en la página 876](#)
- [“Obtención de generadores proxy adicionales” en la página 876](#)

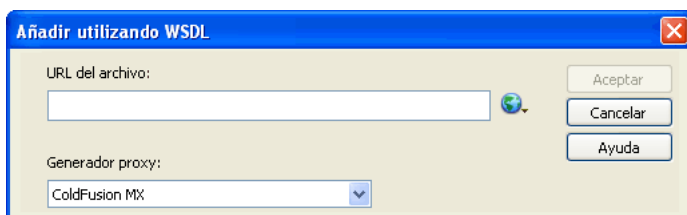
## Adición de un proxy de servicios Web utilizando la descripción WSDL

Después de especificar un generador proxy (véase [“Generadores proxy” en la página 876](#)) y configurar los modelos de servidor de servicios Web que desea admitir, deberá buscar un servicio Web que proporcione la funcionalidad deseada y generar un proxy para ese servicio.

### Para seleccionar un servicio Web y generar un proxy a partir de su archivo WSDL:

1. Abra la página a la que desea añadir el servicio Web.
2. Seleccione Ventana > Componentes, para abrir al panel Componentes.
3. En el panel Componentes, elija Servicios Web en el menú emergente situado en la parte superior izquierda del panel, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Añadir utilizando WSDL.

Aparecerá el cuadro de diálogo Añadir utilizando WSDL.



4. Especifique el URL del archivo WSDL que desea utilizar.

Si conoce el URL del archivo WSDL, introdúzcalo en el URL del cuadro de texto WSDL. Si no conoce el URL del archivo WSDL puede buscarlo en un directorio de servicios Web. Cuando encuentre el servicio Web deseado, copie y pegue el URL del servicio Web en el cuadro de edición WSDL. Para iniciar un navegador Web, haga clic en el botón de búsqueda de UDDI y seleccione uno de los registros de servicios Web que figuran en la lista. Dreamweaver iniciará el navegador y abrirá el registro seleccionado. Localice el servicio Web que desea utilizar y copie el URL de su archivo WSDL en el Portapapeles (Control+C en Windows o Comando+C en Macintosh). Vuelva al Selector de servicios Web y pegue el URL en el cuadro de diálogo.

Puede editar la lista de registros de servicios Web para que incluya directorios adicionales o proveedores específicos. Para más información, consulte [“Edición de la lista de sitios de servicios Web UDDI” en la página 883](#).

5. Seleccione un generador proxy que admite el modelo de servidor de servicios Web deseado en el menú emergente Generador proxy.

Compruebe que el generador proxy está instalado y configurado en el sistema. Para más información, consulte [“Generadores proxy” en la página 876](#).

6. Haga clic en Aceptar.

El generador proxy creará un proxy para el servicio Web y lo introspeccionará. La introspección es el proceso en el cual el generador proxy consulta la estructura interna del proxy de servicios Web y da acceso a sus interfaces, métodos y propiedades a través de Dreamweaver.

El servicio Web estará ahora disponible para su uso en el sitio y aparecerá en el panel Componentes. Ya puede añadir el servicio Web a una página.

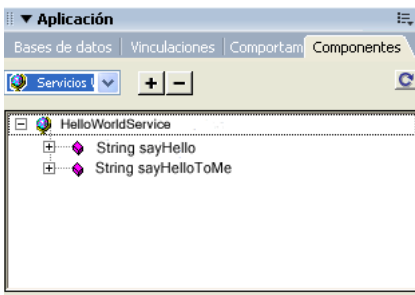
## Temas relacionados

- [“Componentes del software de los servicios Web” en la página 875](#)

# Adición de un servicio Web a una página

Después de seleccionar un servicio Web, generar su proxy y añadirlo al panel Componentes, puede insertarlo en una página.

La ilustración siguiente muestra el panel Componentes con el proxy de servicios Web HelloWorld añadido. El proxy HelloWorld proporciona un método, sayHello, que aparece impreso como “Hello World”.



El ejemplo siguiente crea una instancia del servicio Web HelloWorld utilizando ColdFusion. Para más información sobre cómo crear un servicio Web y para ver ejemplos adicionales mediante .NET y JSP, visite el Centro de soporte de Macromedia en: [www.macromedia.com/go/creating\\_web\\_services](http://www.macromedia.com/go/creating_web_services).

## Para añadir un servicio Web a una página:

1. En la vista Código de la ventana de documento, arrastre el método sayHello al código HTML de la página.  
Dreamweaver añadirá el método y los parámetros ficticios a la página.
2. Edite el código insertado con los nombres, tipos de datos y valores de parámetros del servicio que requiera el servicio Web. El servicio Web debe proporcionar descripciones de los tipos de datos y los valores de parámetros.

En el ejemplo de ColdFusion mostrado a continuación, el servicio Web se encuentra entre etiquetas <cfinvoke>. Para desarrollar un servicio Web en ColdFusion, utilice <cfinvoke> para crear una instancia del servicio y activar sus métodos.

```
<html>
<head>
<title>Web Service</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>

<cfinvoke
```

```

webservice="http://www.mysite.com:8500:8500/helloworld/
  HelloWorld.cfc?wsdl"
method="sayHello"
returnvariable="aString">
</cfinvoke>

</body>
</html>

```

3. Si desea vincular un valor devuelto a un elemento visual, cambie a la vista Diseño y sitúe un elemento visual en la página que pueda aceptar vinculación de datos. A continuación, vuelva a la vista Código e introduzca el código correspondiente para vincular el valor devuelto al elemento visual. Cuando cree servicios Web, consulte en la documentación del proveedor de la tecnología la sintaxis correcta para crear una instancia del servicio y mostrar los valores devueltos a la página.

En este ejemplo, el valor devuelto para la variable `aString` se envía utilizando la etiqueta `<cfoutput>` de ColdFusion. De este modo se mostrará la frase “The web service says: Hello world!” en la página.

```

<html>
<head>
<title>Web Service</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>
<cfinvoke
webservice="http://www.mysite.com:8500/helloworld/HelloWorld.cfc?wsdl"
method="sayHello"
returnvariable="aString">
</cfinvoke>

The web service says: <cfoutput>#aString#</cfoutput>
</body>
</html>

```

4. Cuando se implementan páginas Web en un servidor de producción, Dreamweaver copia automáticamente las páginas, el proxy y las bibliotecas necesarias en el servidor Web.

**NOTA**

Si desarrolla la aplicación con un proxy que está instalado en un equipo distinto del que ha utilizado para desarrollar las páginas o si utiliza una herramienta de administración de sitios que no copia todos los archivos relacionados en el servidor, deberá asegurarse de implementar el proxy y los archivos de biblioteca dependientes. En caso contrario, las páginas no podrán comunicarse con la aplicación de servicios Web.

# Edición de la lista de sitios de servicios Web UDDI

El Selector de servicios Web proporciona una lista de directorios de servicios Web basados en UDDI en la que usted puede seleccionar servicios. Puede editar esta lista para añadir o eliminar directorios de servicios Web. Para más información, consulte [“Búsqueda de editores de servicios Web” en la página 874](#).

## Para editar la lista de sitios de servicios Web:

1. En Dreamweaver, seleccione Ventana > Componentes para abrir el panel del mismo nombre.
2. En el panel Componentes, elija Servicios Web en el menú emergente de la parte superior izquierda del panel y, a continuación, haga clic en el botón de signo más (+) para añadir un servicio Web.

Aparecerá el cuadro de diálogo Añadir utilizando WSDL.

3. En el Selector de servicios Web, haga clic en el icono de globo y elija Editar lista de sitios UDDI en el menú emergente.

Aparece el cuadro de diálogo Sitio UDDI.



4. En el cuadro de diálogo Sitio UDDI puede añadir nuevos sitios de servicios Web, editar el nombre y el URL de sitios existentes y eliminar los sitios no deseados.
  - Para añadir un sitio nuevo o modificar uno existente, haga clic en el botón Nueva o Editar y seleccione las opciones del cuadro de diálogo que se muestra.
  - Para eliminar un sitio existente, selecciónelo en la lista y haga clic en el botón Quitar.





# Adición de comportamientos de servidor personalizados

Macromedia Dreamweaver 8 se suministra con un conjunto de comportamientos de servidor que le permite añadir fácilmente prestaciones dinámicas a un sitio. Si desea ampliar la funcionalidad de Dreamweaver, puede crear nuevos comportamientos de servidor de acuerdo con sus necesidades de desarrollo u obtener comportamientos de servidor en el sitio Web de Macromedia Exchange.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

|   |     |
|---|-----|
| Comportamientos de servidor personalizados .....  | 885 |
| Instalación de comportamientos de servidor de terceros .....                            | 897 |
| Utilización del Creador de comportamientos de servidor .....                            | 898 |
| Utilización de parámetros en comportamientos de servidor .....                          | 902 |
| Colocación de bloques de código .....   | 902 |
| Creación de un cuadro de diálogo para un comportamiento de servidor personalizado ..... | 904 |
| Edición y modificación de comportamientos de servidor .....                             | 907 |

## Comportamientos de servidor personalizados

Antes de crear sus propios comportamientos del servidor, debería comprobar el sitio Web de Macromedia Exchange para ver si otra persona ha creado ya un comportamiento de servidor que proporciona la funcionalidad que desea añadirle a su sitio Web. A menudo, algún desarrollador ya ha creado y probado un comportamiento de servidor que puede satisfacer sus necesidades.

Los comportamientos de servidor y otras extensiones disponibles a través del sitio Web Macromedia Exchange permiten añadir fácilmente nuevas funciones a Dreamweaver. Cada comportamiento de servidor incluye una descripción breve, comentarios de usuarios y un grupo de discusión en el que puede publicar preguntas y obtener asistencia relacionada con los comportamientos de servidor que descargue.

Si se dispone a crear su propio comportamiento de servidor, debe familiarizarse con el lenguaje de programación Web que utiliza su sitio Web. Este capítulo proporciona las reglas específicas para crear comportamientos de servidor con Dreamweaver. No enseña lenguajes de programación ni a probar comportamientos de servidor.

## Comportamientos del servidor

Si posee amplia experiencia en Macromedia ColdFusion, ASP.NET, JavaScript, VBScript, PHP o Java, podrá escribir sus propios comportamientos de servidor. La creación de un comportamiento de servidor incluye las siguientes tareas:

- Escritura de uno o varios bloques de código que realicen la acción deseada.  
Para información sobre cómo crear comportamientos de servidor con el Creador de comportamientos de servidor de Dreamweaver, véase [“Utilización del Creador de comportamientos de servidor” en la página 898](#). Para información sobre la sintaxis que admiten los comportamientos de servidor de Dreamweaver, véase [“Utilización de parámetros en comportamientos de servidor” en la página 902](#).
- Especificación del lugar en el que debe insertarse el bloque de código en el código HTML de la página.  
Para información sobre la colocación de bloques de código en una página, véase [“Colocación de bloques de código” en la página 902](#).
- Si el comportamiento de servidor requiere que se especifique un valor para un parámetro, deberá crear un cuadro de diálogo que solicite al desarrollador Web que aplica el comportamiento que suministre un valor adecuado.  
Para información sobre cómo proporcionar valores de parámetros a un comportamiento de servidor mediante un cuadro de diálogo, véase [“Creación de un cuadro de diálogo para un comportamiento de servidor personalizado” en la página 904](#).
- Comprobación del comportamiento de servidor antes de ponerlo a disposición de otras personas.  
Para conocer las directrices que debe seguir para comprobar comportamientos de servidor, véase [“Comprobación de comportamientos de servidor” en la página 896](#).

## Bloques de código

Los bloques de código creados en el Creador de comportamientos de servidor se encapsulan en un comportamiento de servidor que aparece en el panel Comportamientos del servidor. Puede tratarse de cualquier código válido de tiempo de ejecución para el modelo de servidor especificado. Por ejemplo, si elige ColdFusion como tipo de documento para el comportamiento de servidor personalizado, el código que escriba deberá ser código de ColdFusion válido para su ejecución en un servidor de aplicaciones ColdFusion.

### Temas relacionados

- [“Reglas de codificación” en la página 895](#)

## Bloques de código

Puede crear los bloques de código directamente en el Creador de comportamientos de servidor o copiar y pegar código de otras fuentes. Cada bloque de código creado en el Creador de comportamientos de servidor debe ser una única etiqueta o bloque de script. Si necesita insertar varios bloques de etiquetas, divídalos en bloques de código independientes.

Para más información, consulte [“Utilización del Creador de comportamientos de servidor” en la página 898](#).

## Parámetros de tiempo de ejecución

Puede incluir parámetros en el código de tiempo de ejecución y permitir al diseñador de la página que proporcione valores para dichos parámetros. Para ello, introduzca marcadores de parámetros en el código de la siguiente forma:

```
@@parameterName@@
```

Para más información, consulte [“Utilización de parámetros en comportamientos de servidor” en la página 902](#).

## Condiciones y elementos repetidos en los bloques de código

Si desea que el bloque de código o una parte de un bloque de código se ejecute sólo si se dan una o varias condiciones, utilice la siguiente sintaxis:

```
<@ if (expression1) @>
  code block1
[<@ elseif (expression2) @>
  code block2]*
[<@ else @>
  code block3]
<@ endif @>
```

Los corchetes ([ ]) indican código opcional, mientras que el asterisco (\*) indica cero o más instancias. La expresión de condición puede ser cualquier expresión de condición JavaScript válida y puede contener parámetros de comportamiento de servidor.

Si desea que el bloque de código o una parte de un bloque de código se repita varias veces, utilice la siguiente sintaxis:

```
<@ loop (@@param1@@,@@param2@@) @>  
  code block  
<@ endloop @>
```

La directiva de bucle (loop) toma como argumentos una lista de matrices de parámetros separadas por comas. El texto que debe repetirse se duplicará  $n$  veces, siendo  $n$  la longitud de los argumentos de matrices de parámetros. Si se especifica más de un argumento de matrices de parámetros, todas las matrices deberán tener la misma longitud. En la evaluación número  $i$  del bucle, los elementos número  $i$  de las matrices de parámetros reemplazarán a las instancias de los parámetros asociados en el bloque de código.

Para información general sobre codificación, véase [“Reglas de codificación” en la página 895](#).

### Temas relacionados

- [“Cómo hacer que los bloques de código sean condicionales” en la página 890](#)
- [“Repetición de bloques de código” en la página 892](#)

## Posición de los bloques de código dentro de las páginas Web

Al crear bloques de código utilizando el Creador de comportamientos de servidor (consulte [“Utilización del Creador de comportamientos de servidor”](#) para más información), debe especificar en qué parte del código HTML de la página desea insertarlos. Para ello, utilice los menús emergentes Insertar código y Posición relativa del cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor, que permiten seleccionar el lugar en el que desea insertar el bloque de código dentro del documento, y, a continuación, indique una posición en relación con otra etiqueta de la página.

Por ejemplo, si inserta un bloque de código por encima de la etiqueta `<html>`, deberá indicar la posición de los bloques de código en relación con otros scripts, etiquetas y comportamientos de servidor de esa sección del código HTML de la página. Un ejemplo típico de esto es la posición de un comportamiento antes o después de cualquier consulta del juego de registros que también puedan existir en el código de la página por encima de la etiqueta `<html>`.

Cuando selecciona una opción de posición del menú emergente Insertar código, las opciones disponibles en el menú emergente Posición relativa cambian para proporcionar opciones adecuadas para esa parte de la página. Por ejemplo, si selecciona Por encima de la etiqueta `<html>` en el menú emergente Insertar código, las opciones de posición disponibles en el menú emergente Posición relativa reflejan opciones para esa parte de la página.

Las opciones de inserción de bloques de código y las opciones de posición relativa de cada uno se muestran en la tabla siguiente.

| Opciones de Insertar código                          | Opciones de Posición relativa   |
|--|---|
| Por encima de la etiqueta <code>&lt;html&gt;</code>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al comienzo del archivo</li> <li>• Inmediatamente delante de los juegos de registros</li> <li>• Inmediatamente después de los juegos de registros</li> <li>• Inmediatamente encima de la etiqueta <code>&lt;html&gt;</code></li> <li>• Posición personalizada</li> </ul> |
| Por debajo de la etiqueta <code>&lt;/html&gt;</code> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Delante del final del archivo</li> <li>• Delante del cierre del juego de registros</li> <li>• Tras el cierre del juego de registros</li> <li>• Tras la etiqueta <code>&lt;/html&gt;</code></li> <li>• Posición personalizada</li> </ul>                                  |
| Relativo a una etiqueta específica                   | Seleccione una etiqueta del menú emergente Etiqueta y, a continuación, marque una de las opciones de posición de etiquetas.   |
| Relativo a la selección                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Delante de la selección</li> <li>Tras la selección</li> <li>Reemplazar la selección</li> <li>Ajustar selección</li> </ul>  |

Si desea especificar una posición personalizada, debe asignar un *peso* al bloque de código. Utilice la opción Posición personalizada cuando necesite insertar varios bloques de código en un orden concreto. Por ejemplo, si desea insertar una serie ordenada de tres bloques de código después de los bloques de código que abren los juegos de registros, especificaría un peso de 60, 65 y 70 para los bloques primero, segundo y tercero, respectivamente.

De forma predeterminada, Dreamweaver asigna un peso de 50 a todos los bloques de código de apertura de juegos de registros que se insertan por encima de la etiqueta `<html>`. Si dos o más bloques coinciden en peso, Dreamweaver establece un orden aleatorio.

## Temas relacionados

- [“Bloques de código” en la página 887](#)
- [“Colocación de bloques de código” en la página 902](#)

## Parámetros en comportamientos de servidor

Puede incluir parámetros en el código de un comportamiento de servidor y dejar que el diseñador de la página suministre los valores de parámetros necesarios antes de insertar el código del comportamiento de servidor en la página. Para permitir que el diseñador de la página proporcione valores para los parámetros, introduzca marcadores de parámetros en el código como se indica a continuación:

```
@@parameterName@@
```

El siguiente ejemplo de comportamiento de servidor ASP contiene el parámetro `formParam`, que exige a la persona que inserta el comportamiento que proporcione el nombre de un objeto de formulario:

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("formParam"); %>
```

### Para crear un parámetro que permita al usuario proporcionar el valor necesario:

1. Escriba la cadena `formParam` entre marcadores de parámetro:

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("@@formParam@@"); %>
```

2. Cree un cuadro de diálogo que solicite al diseñador el nombre del objeto de formulario.

Para más información, consulte [“Creación de un cuadro de diálogo para un comportamiento de servidor personalizado”](#) en la página 904.

## Cómo hacer que los bloques de código sean condicionales

Dreamweaver le permite desarrollar bloques de código con declaraciones de control para que se ejecuten de manera condicional. El Creador de comportamientos de servidor utiliza las declaraciones `if`, `elseif` y `else` y puede incluir también parámetros de comportamiento de servidor. Esto le permite insertar bloques de texto alternativo en función de los valores de las relaciones OR entre los parámetros de comportamiento de servidor. Las declaraciones `if`, `elseif` y `else` aparecen como se indica a continuación. Los corchetes ([ ]) indican código opcional, mientras que el asterisco (\*) indica cero o más instancias.

```
<@ if (expression1) @>  
    conditional text1  
[<@ elseif (expression2) @>  
    conditional text2]*  
[<@ else @>  
    conditional text3]  
<@ endif @>
```

Las expresiones de condición pueden ser cualquier expresión de condición JavaScript que pueda evaluarse utilizando la función JavaScript `eval()` y puede incluir un parámetro de comportamiento de servidor marcado mediante `@@`. (Los símbolos `@@` son necesarios para distinguir el parámetro de las variables y palabras clave de JavaScript.)

Puede anidar tantas condiciones o directivas `loop` (bucle) (véase [“Repetición de bloques de código” en la página 892](#)) como desee dentro de una directiva condicional. Por ejemplo, puede especificar que si una expresión es verdadera, se ejecute un bucle.

NOTA

Se omitirán las líneas nuevas situadas después de cada “@”.

Esta sección trata sobre los siguientes temas: **Temas relacionados**

- [“Bloques de código” en la página 887](#)

## Utilización eficaz de expresiones condicionales

Cuando se utilizan las directivas `if`, `else` y `elseif` dentro de la etiqueta XML `insertText`, el texto en cuestión se preprocesa para resolver las directivas `if` y determinar qué texto debe incluirse en el resultado. Las directivas `if` y `elseif` toman la expresión como argumento. La expresión de condición es idéntica a las expresiones de condición JavaScript y puede contener también parámetros de comportamiento de servidor. Directivas como ésta le permiten elegir entre bloques de código alternativos en función de los valores o las relaciones existentes entre los parámetros del comportamiento de servidor.

Por ejemplo, el código JSP que se muestra debajo procede de un comportamiento de servidor de Dreamweaver que utiliza el bloque de código condicional:

```
@@rsName@@.close();  
<conditional_code>  
@@rsName@@_hasData = @@rsName@@.next();
```

Si el comportamiento de servidor utiliza un juego de registros normal, el marcador de posición `<conditional_code>` se reemplazará por:

```
@@rsName@@ = Statement@@rsName@@.executeQuery();
```

Si el comportamiento de servidor utiliza un juego de registros de un objeto ejecutable, utilizará el siguiente código en su lugar.

```
@@callableName@@.execute();  
    @@rsName@@ = @@callableName@@.getResultSet();
```

Si el comportamiento de servidor se añade para un objeto ejecutable, el usuario tendría que introducir un valor para el parámetro `@@callableName@@` en el cuadro de diálogo Parámetro del comportamiento de servidor. En caso contrario, el parámetro `@@callableName@@` estaría vacío. Por consiguiente, puede reescribir el texto insertado anterior utilizando `@@callableName@@` como argumento `if`. En este ejemplo, si el parámetro `@@callableName@@` se proporciona con un valor, se selecciona el primer bloque de código condicional (que contiene el método `getResultSet()`):

```
@@rsName@@.close();
<@ if ( @@callableName@@ != '' ) @>
@@callableName@@.execute();
@@rsName@@ = @@callableName@@.getResultSet();@ else @>
@@rsName@@ = Statement@@rsName@@.executeQuery();
<@ endif @>
@@rsName@@_hasData = @@rsName@@.next();
```

## Repetición de bloques de código

Al crear comportamientos de servidor, puede utilizar construcciones en bucle para repetir un bloque de código un número determinado de veces. La sintaxis del bucle (loop) es la siguiente:

```
<@ loop ( @@param1@@, @@param2@@, @@param3@@, @@param_n@@ ) @>
  code block
<@ endloop @>
```

La directiva de bucle (loop) acepta como argumentos una lista de matrices de parámetros separadas por comas. En este caso, los argumentos de matrices de parámetros permiten al usuario proporcionar múltiples valores para un único parámetro. El texto que debe repetirse se duplicará  $n$  veces, siendo  $n$  la longitud de los argumentos de matrices de parámetros. Si se especifica más de un argumento de matrices de parámetros, todas las matrices deberán tener la misma longitud. En la evaluación número  $i$  del bucle, los elementos número  $i$  de las matrices de parámetros reemplazarán a las instancias de los parámetros asociados en el bloque de código. Para más información, consulte [“Utilización de las variables `\_length` e `\_index` de la directiva loop” en la página 894](#).

Al crear posteriormente un cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor (véase [“Creación de un cuadro de diálogo para un comportamiento de servidor personalizado” en la página 904](#)), podrá añadir un control al cuadro de diálogo que permita al diseñador de la página crear matrices de parámetros. Dreamweaver incluye un control de matrices sencillo que puede utilizar para crear cuadros de diálogo. Este control, denominado Lista de campo de texto separada por comas, está disponible a través del Creador de comportamientos de servidor. Para crear elementos de interfaz de usuario más complejos, véase la documentación de la API para crear un cuadro de diálogo con un control que permita crear matrices (un control de cuadrícula, por ejemplo).



Las directivas `loop` no se pueden anidar, aunque las directivas condicionales (véase “Colocación de bloques de código” en la página 902) sí pueden anidarse en una directiva `loop`.

El siguiente ejemplo muestra cómo pueden utilizarse estos bloques de código repetidos para crear comportamientos de servidor (el ejemplo es un comportamiento de ColdFusion que permite obtener acceso a un comportamiento almacenado):

```
<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>
```

En este ejemplo, la etiqueta `CFSTOREDPROC` puede incluir cero o más etiquetas `CFPROCPARAM`. No obstante, sin soporte para la directiva `loop`, no existe forma alguna de incluir las etiquetas `CFPROCPARAM` dentro de la etiqueta `CFSTOREDPROC` insertada. Si se creara este comportamiento de servidor sin utilizar la directiva `loop`, tendría que dividir este ejemplo en dos participantes: una etiqueta `CFSTOREDPROC` principal y una etiqueta `CFPROCPARAM` cuyo tipo participante es múltiple.

Empleando la directiva `loop`, puede escribirse el mismo procedimiento de la siguiente forma:

```
<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>
```

En el ejemplo anterior, y también en el caso de bloques de código condicionales, se omiten las nuevas líneas situadas después de `@>`.

Si el usuario introdujera los siguientes valores de parámetros en el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor:

```
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"]
```

El comportamiento de servidor insertaría en la página el siguiente código de tiempo de ejecución:

```
<CFSTOREDPROC procedure="procl"
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>
```

**NOTA**

Las matrices de parámetros no pueden utilizarse fuera de un bucle si no son parte de una expresión de directiva condicional.

## Utilización de las variables `_length` e `_index` de la directiva `loop`

La directiva `loop` incluye dos variables incorporadas que puede utilizar para condiciones `if` incrustadas. Dichas variables son: `_length` y `_index`. La variable `_length` se evalúa con respecto a la longitud de las matrices procesadas por la directiva `loop`, mientras que la variable `_index` se evalúa con respecto al índice actual de la directiva `'loop'`. Para asegurarse de que las variables sólo se reconozcan como directivas y no como parámetros que deben pasarse al bucle, no ponga ninguna de estas variables entre `@@`.

Un ejemplo de utilización de variables incorporadas consiste en aplicarlas al atributo `import` de la directiva de página. El atributo `import` exige la separación de los paquetes mediante comas. Si la directiva `loop` engloba todo el atributo `import`, sólo proporcionaría como salida el nombre de atributo `import=` en la primera ocurrencia del bucle, incluidas las comillas dobles de cierre (`"`), y no proporcionaría como salida una coma en la última ocurrencia del bucle. Empleando la variable incorporada, puede expresarlo de la siguiente forma:

```
<@loop (@@Import@@)@>
<@ if(_index == 0)>import="
<@endif@>@@Import@@<@if (_index == _length-1)>"<@else@>,
<@ endif @>
<@endloop@>
```

## Reglas de codificación

En general, el código de los comportamientos del servidor debe ser compacto y robusto. Los desarrolladores de aplicaciones Web son muy sensibles al código añadido a sus páginas.

Aplique prácticas de codificación generalmente aceptadas para el lenguaje de los tipos de documento (ColdFusion, ASP.NET, JavaScript, VBScript, PHP, Visual Basic o Java). Al escribir comentarios, tenga en cuenta las diferencias en cuanto a conocimientos técnicos de las personas que tienen que comprender el código, como son diseñadores Web y de interacción u otros desarrolladores de aplicaciones Web. Incluya comentarios que describan con precisión la finalidad del código y cualquier instrucción especial para su inclusión en una página.

El texto siguiente es una lista de reglas de codificación que deben tenerse en cuenta al crear comportamientos de servidor:

La **comprobación de errores** es un requisito importante. El código del comportamiento de servidor debe gestionar los casos de error de forma correcta. Intente prever cualquier posibilidad: Por ejemplo, ¿qué ocurre si falla la petición de un parámetro? ¿Qué ocurre si una consulta no devuelve ningún registro?

Los **nombres exclusivos** le ayudan a asegurarse de que su código es claramente identificable y evita conflictos de código con el código ya existente. Si la página contiene, por ejemplo, una función llamada `hideLayer()` y una variable global llamada `ERROR_STRING` y el comportamiento del servidor inserta código que también usa esos nombres, el comportamiento de servidor puede originar un conflicto con el código existente.

Los **prefijos de código** le permiten identificar sus propias funciones de tiempo de ejecución y variables globales en una página. Una posible convención consiste en usar sus iniciales. No utilice nunca el prefijo `MM_`, ya que está reservado para uso exclusivo de Macromedia. En el código de Macromedia, todas las funciones y variables globales van precedidas por el prefijo `MM_` para evitar que se produzcan conflictos con el código que escriba.

```
var MM_ERROR_STRING = "...";  
function MM_hideLayer() {
```

**Evite bloques de código similares** para que el código que escriba no se parezca demasiado al código de otros bloques. Si un bloque de código se parece demasiado a otro bloque de código de la página, el panel Comportamientos del servidor podría identificar erróneamente el primer bloque de códigos como una instancia del segundo bloque de códigos (o al contrario). Una solución simple consiste en añadir un comentario a un bloque de código para hacerlo más exclusivo.

### Temas relacionados

- [“Comportamientos de servidor personalizados” en la página 885](#)
- [“Comportamientos del servidor” en la página 886](#)

## Comprobación de comportamientos de servidor

Macromedia Exchange recomienda realizar las siguientes comprobaciones con cada comportamiento de servidor que se cree:

- Aplique el comportamiento desde el panel Comportamientos del servidor. Si tiene un cuadro de diálogo, introduzca datos válidos en cada campo y presione Aceptar. Verifique que no se produce ningún error al aplicar el comportamiento. Verifique que el código de tiempo de ejecución del comportamiento de servidor aparece en el inspector de código.
- Vuelva a aplicar el comportamiento de servidor e introduzca datos no válidos en cada campo del cuadro de diálogo. Pruebe a dejar el campo en blanco usando números muy grandes o negativos, usando caracteres no válidos (como /, ?, :, \*, etc.), y usando letras en campos numéricos. Puede escribir rutinas de validación de formularios para gestionar datos no válidos (las rutinas de validación implican codificación manual, lo que queda fuera del alcance y el propósito de este libro).

Una vez aplicado satisfactoriamente el comportamiento de servidor a la página, verifique lo siguiente:

- Compruebe el panel Comportamientos del servidor para asegurarse de que el nombre del comportamiento de servidor aparece en la lista de comportamientos añadidos a la página.
- Si corresponde, verifique que los iconos de scripts del lado del servidor se muestran en la página. Los iconos genéricos de los scripts del lado del servidor son escudos de oro. Para ver los iconos, active Elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles).
- En la vista Código (Ver > Código) compruebe que no se genera código no válido.

Además, si su comportamiento de servidor inserta código en el documento estableciendo una conexión con una base de datos, cree una base de datos de prueba para comprobar el código insertado en el documento. Verifique la conexión definiendo consultas que den lugar a diferentes conjuntos de datos, y diferentes tamaños de conjuntos de datos.

Por último, cargue la página en el servidor y ábrala en un navegador. Vea el código HTML de la página y verifique que los scripts del lado del servidor no hayan generado código HTML no válido.

# Instalación de comportamientos de servidor de terceros

Puede descargar e instalar comportamientos de servidor creados por desarrolladores independientes del sitio Web de Macromedia Exchange.

## Para obtener acceso a Macromedia Exchange:

1. En Dreamweaver seleccione Ayuda > Dreamweaver Exchange.  
Se abrirá una ventana del navegador con la página Web de Macromedia Exchange para Dreamweaver.
2. Conecte con Exchange utilizando su ID de Macromedia o, si aún no ha creado su ID de Macromedia Exchange, siga las instrucciones para abrir una cuenta en Macromedia.

NOTA

También puede acceder a Macromedia Exchange desde el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos); para ello, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Obtener más comportamientos de servidor.

## Para instalar un comportamiento de servidor u otra extensión en Dreamweaver:

1. Inicie Extension Manager seleccionando Comandos > Administrar extensiones.
2. Seleccione Archivo > Instalar extensión en Extension Manager.

Para más información, consulte *Utilización de Extension Manager*.

## Temas relacionados

- “Comportamientos de servidor personalizados” en la página 885
- “Comportamientos del servidor” en la página 886

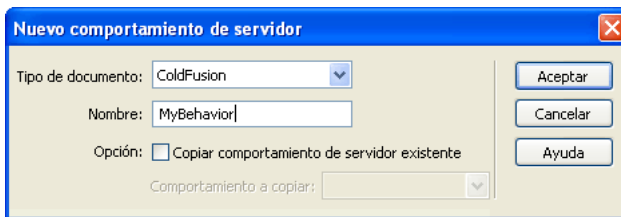
# Utilización del Creador de comportamientos de servidor

El Creador de comportamientos de servidor permite añadir el bloque o los bloques de código que el comportamiento insertará en una página.

## Para escribir bloques de código de comportamiento de servidor:

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Nuevo comportamiento de servidor en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevo comportamiento de servidor.

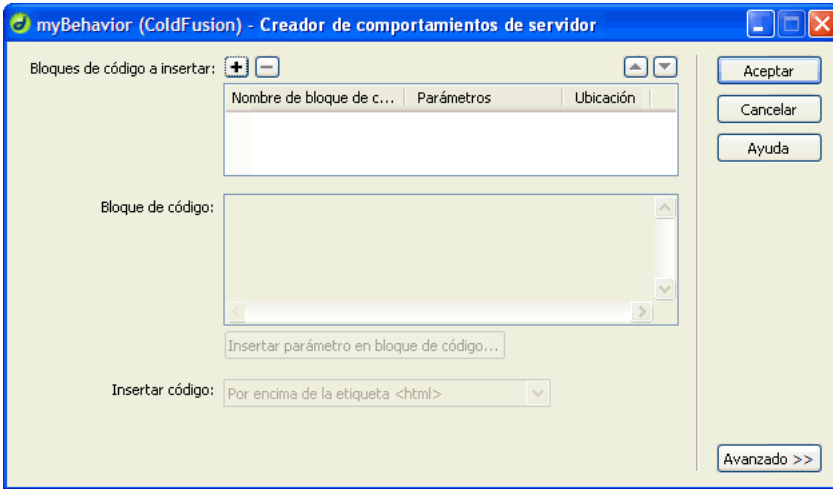


2. En el menú emergente Tipo de documento, seleccione el tipo de documento para el que está desarrollando el comportamiento de servidor.
3. En el cuadro de texto Nombre, introduzca un nombre para el comportamiento de servidor.
4. Si desea copiar un comportamiento de servidor existente para añadirlo al comportamiento que está creando, seleccione la casilla de verificación Copiar comportamiento de servidor existente.

Cuando esta casilla de verificación está seleccionada, aparece una lista de comportamientos de servidor disponibles en el menú emergente Comportamiento a copiar.

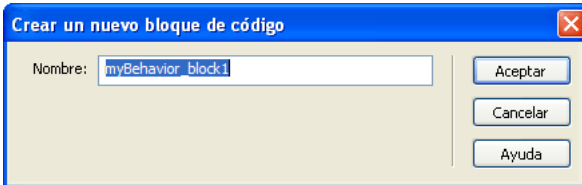
5. Haga clic en Aceptar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor.

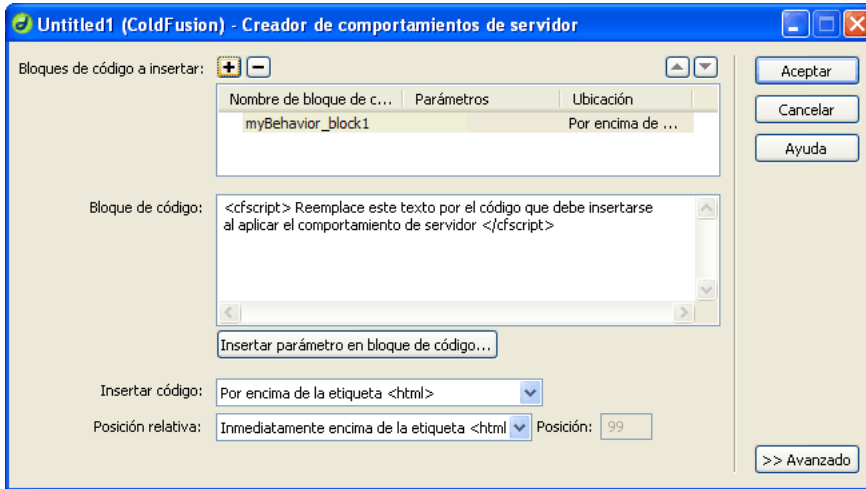


6. Para añadir un nuevo bloque de código, haga clic en el botón de signo más (+).

Aparecerá el cuadro de diálogo Crear un nuevo bloque de código.



7. Introduzca un nombre para el bloque de código que desea crear y haga clic en Aceptar. El nombre introducido en el cuadro de diálogo aparece en el Creador de comportamientos de servidor, con las etiquetas de scripts correctas visibles en el cuadro de texto Bloque de código.



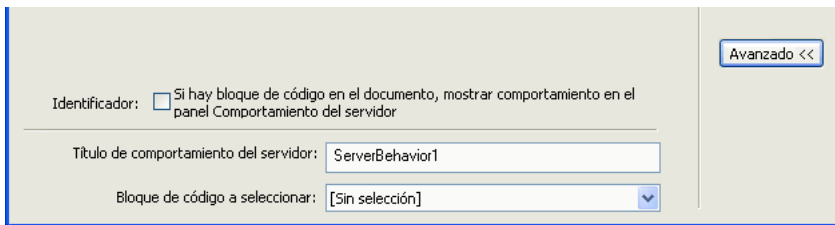
8. En el cuadro de texto Bloque de código, introduzca el código necesario para implementar el comportamiento de servidor.

Al introducir código en el cuadro de texto Bloque de código:

- Puede insertar sólo una etiqueta o un bloque de código para cada bloque de código con nombre (por ejemplo, `mi_bloque_de_comportamiento1`, `mi_bloque_de_comportamiento2`, `mi_bloque_de_comportamiento3`, etc.). Si tiene que introducir varios bloques de código o etiquetas, deberá crear un bloque de código para cada uno de ellos con el Creador de comportamientos de servidor.
- Para incluir parámetros de tiempo de ejecución en un bloque de código:
  - a. Sitúe el punto de inserción en el bloque de código en el que desee insertar los parámetros.
  - b. Haga clic en Insertar parámetros, en el botón Bloque de código. Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar parámetro en bloque de código.
  - c. Escriba un nombre para el parámetro en el cuadro de texto Nombre del parámetro.
  - d. Haga clic en Aceptar. El nombre del parámetro se inserta en el bloque de código.
- Repita los pasos del 6 al 8 para cada bloque de código nuevo que desee crear.



9. Introduzca un nombre para los parámetros en el menú emergente Nombre del parámetro y haga clic en Aceptar.  
El parámetro se insertará en el bloque de código en el punto en el que situó el cursor antes de definir el parámetro.
10. Seleccione una opción del menú emergente Insertar código especificando la ubicación en la que deben incrustarse los bloques de código.  
Para más información, consulte [“Colocación de bloques de código” en la página 902](#).
11. Puede especificar información adicional sobre el comportamiento de servidor que está creando mediante el panel Opciones avanzadas.
12. Haga clic en el botón Avanzado para ver las opciones avanzadas.



Identificador:  Si hay bloque de código en el documento, mostrar comportamiento en el panel Comportamiento del servidor

Título de comportamiento del servidor:

Bloque de código a seleccionar:

13. Si necesita crear mas bloques de código, repita los pasos 7 a 13.
14. Si el comportamiento de servidor requiere que se le proporcionen parámetros, deberá crear un cuadro de diálogo que acepte los parámetros introducidos por la persona que aplique el comportamiento.  
Para crear un cuadro de diálogo que acepte los parámetros introducidos por el usuario, véase [“Creación de un cuadro de diálogo para un comportamiento de servidor personalizado” en la página 904](#).
15. Después de realizar los pasos anteriores que sean necesarios para el comportamiento de servidor que está creando, haga clic en Aceptar.  
Una vez que haya creado un comportamiento de servidor, éste aparecerá en la lista del panel Comportamientos del servidor. Compruebe el comportamiento de servidor y asegúrese de que funciona correctamente.

### Temas relacionados

- [“Colocación de bloques de código” en la página 902](#)
- [“Repetición de bloques de código” en la página 892](#)
- [“Reglas de codificación” en la página 895](#)
- [“Colocación de bloques de código” en la página 902](#)

# Utilización de parámetros en comportamientos de servidor

Puede incluir parámetros en el código de un comportamiento de servidor (consulte [“Parámetros en comportamientos de servidor” en la página 890](#) para más información) y dejar que el diseñador de la página suministre los valores de parámetros necesarios antes de insertar el código del comportamiento de servidor en la página. Para permitir que el diseñador de la página proporcione valores para los parámetros, introduzca marcadores de parámetros en el código como se indica a continuación:

```
@@parameterName@@
```

El siguiente ejemplo de comportamiento de servidor ASP contiene el parámetro `formParam`, que exige a la persona que inserta el comportamiento que proporcione el nombre de un objeto de formulario:

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("formParam"); %>
```

## Para crear un parámetro que permita al usuario proporcionar el valor necesario:

1. Escriba la cadena `formParam` entre marcadores de parámetro:  

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("@@formParam@@"); %>
```
2. Cree un cuadro de diálogo que solicite al diseñador el nombre del objeto de formulario.  
Para más información, consulte [“Creación de un cuadro de diálogo para un comportamiento de servidor personalizado” en la página 904](#).

## Colocación de bloques de código

Al crear bloques de código utilizando el Creador de comportamientos de servidor (consulte [“Utilización del Creador de comportamientos de servidor”](#) para más información), debe especificar en qué parte del código HTML de la página desea insertarlos. Los menús emergentes Insertar código y Posición relativa permiten seleccionar dónde insertar el bloque de código en el documento y, a continuación, especificar una posición relativa a otra etiqueta de la página.

Para obtener más información sobre las opciones de posición del bloque de código y cómo afectan éstas al comportamiento de servidor personalizado, véase [“Posición de los bloques de código dentro de las páginas Web” en la página 888](#).

### **Para situar un bloque de código (instrucciones generales):**

1. Utilice el Creador de comportamientos de servidor para escribir un bloque de código según la sección [“Utilización del Creador de comportamientos de servidor” en la página 898](#).
2. En el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor, seleccione una posición en la que desee insertar el bloque de código del menú emergente Insertar código.
3. En el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor, seleccione una posición relativa a la seleccionada en el menú emergente Insertar código.
4. Si ha completado la creación del bloque de código, haga clic en Aceptar.  
El comportamiento de servidor se muestra en el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y puede visualizarse haciendo clic en el botón de signo más (+).
5. Compruebe el comportamiento de servidor y asegúrese de que funciona correctamente.  
Consulte [“Comprobación de comportamientos de servidor” en la página 896](#) para más información.

### **Para situar un bloque de código con relación a otra etiqueta de la página:**

1. En el menú emergente Insertar código, seleccione Relativo a una etiqueta específica.
2. En el cuadro de texto Etiqueta, introduzca la etiqueta o selecciónela del menú emergente. Si introduce una etiqueta, omita los signos (< >).
3. Especifique una ubicación relativa a la etiqueta eligiendo una opción del menú emergente Posición relativa.  
Puede insertar el bloque de código justo antes o justo después de las etiquetas inicial o de cierre. También puede reemplazar la etiqueta con el código, insertar el código como valor de un atributo de la etiqueta (aparecerá un cuadro para que pueda seleccionar el atributo) o insertar el código dentro de la etiqueta inicial.

### Para situar un bloque de código con relación a una etiqueta seleccionada por el diseñador de la página:

1. En el menú emergente Insertar código, seleccione Relativo a la selección.
2. Especifique una ubicación relativa a la selección eligiendo una opción del menú emergente Posición relativa.

Puede insertar el bloque de código justo antes o justo después de la selección. También puede reemplazar la selección con el bloque de código o situar el bloque de código alrededor de la selección.

Si desea situar el bloque de código alrededor de la selección, ésta deberá constar de una etiqueta inicial y otra de cierre sin nada entre ellas, como se muestra a continuación:

```
<CFIF Day="Monday"></CFIF>
```

La parte de la etiqueta de apertura del bloque de código se inserta antes de la etiqueta inicial de la selección y la parte de cierre del bloque, después de la etiqueta de cierre de la selección.

### Temas relacionados

- [“Comportamientos de servidor personalizados” en la página 885](#)
- [“Posición de los bloques de código dentro de las páginas Web” en la página 888](#)
- [“Utilización del Creador de comportamientos de servidor” en la página 898](#)

## Creación de un cuadro de diálogo para un comportamiento de servidor personalizado

Los comportamientos de servidor exigen con frecuencia que el diseñador de la página proporcione un valor para un parámetro. Dicho valor debe insertarse antes de insertar el código del comportamiento de servidor en la página. Para ello, puede crear un cuadro de diálogo que solicite un valor para un parámetro a la persona que va a implementar el comportamiento de servidor.

Deberá crear el cuadro de diálogo definiendo en el código los parámetros proporcionados por el diseñador. Una vez definidos todos los parámetros, podrá generar un cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor.

NOTA

Si especifica que el código debe insertarse con relación a una etiqueta seleccionada por el diseñador de la página (opción Relativo a una etiqueta específica del menú emergente Insertar código), se añadirá automáticamente un parámetro al bloque de código. Este parámetro añade un menú de etiquetas al cuadro de diálogo del comportamiento para que el diseñador pueda seleccionar una etiqueta.

### Para crear un parámetro en el código del comportamiento de servidor:

- Introduzca un marcador de parámetro en la posición del código en la que desea insertar el valor del parámetro proporcionado por el diseñador. La sintaxis del parámetro es la siguiente:

```
@@parameterName@@
```

Por ejemplo, si el comportamiento de servidor contiene el siguiente bloque de código:

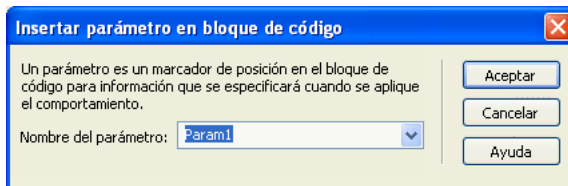
```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("Form_Object_Name"); %>
```

Para permitir que el diseñador de la página proporcione el valor de *Form\_Object\_Name*, encierre la cadena entre marcadores de parámetro (@@):

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("@@Form_Object_Name@@"); %>
```

También puede resaltar la cadena y hacer clic en el botón Insertar parámetro en bloque de código. Introduzca un nombre de parámetro y haga clic en Aceptar. Dreamweaver reemplazará todas las instancias de la cadena resaltada por el nombre de parámetro especificado entre los marcadores de parámetro.

Dreamweaver utiliza las cadenas especificadas entre marcadores de parámetros para asignar una etiqueta a los controles del cuadro de diálogo que genera (véase el siguiente procedimiento). En el ejemplo anterior, Dreamweaver crea un cuadro de diálogo con la siguiente etiqueta:



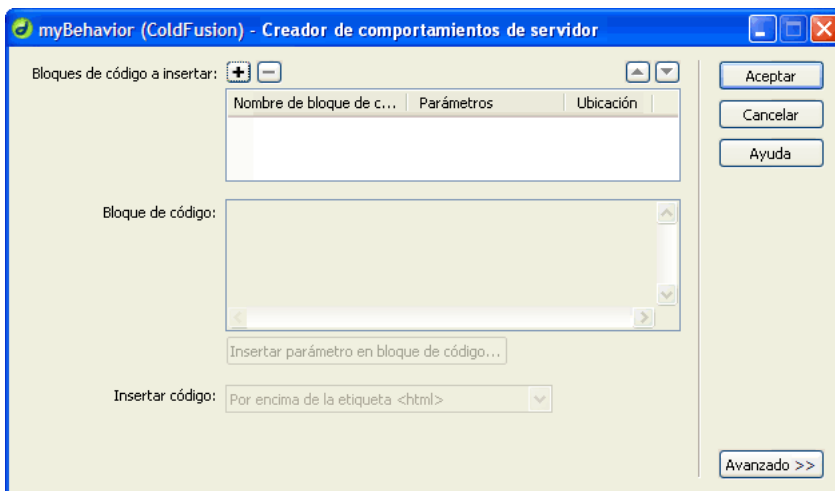
NOTA

Los nombres de parámetros en el código del comportamiento de servidor no pueden incluir espacios. Por consiguiente, las etiquetas del cuadro de diálogo no pueden contener espacios. Si desea incluir espacios en la etiqueta, puede editar el archivo HTML generado.

## Para crear un cuadro de diálogo para un comportamiento de servidor

1. En el Creador de comportamientos de servidor, haga clic en Siguiente.

Aparecerá un cuadro de diálogo con todos los parámetros proporcionados por el diseñador definidos en el código.



2. (Opcional) Puede cambiar el orden de presentación de los controles del cuadro de diálogo. Para ello, seleccione un parámetro y haga clic en los botones de flecha arriba y abajo.
3. (Opcional) Si lo desea, puede cambiar el control de un parámetro. Para ello, seleccione el parámetro y elija otro control en la columna Mostrar como.
4. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver genera un cuadro de diálogo con un control con descripción por cada parámetro proporcionado por el diseñador que haya definido.

### Para ver el cuadro de diálogo:

- Haga clic en el botón del signo más (+) del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y seleccione el comportamiento del servidor en el menú emergente.

### **Para editar el cuadro de diálogo de un comportamiento de servidor previamente creado:**

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Editar comportamientos de servidor en el menú emergente.
2. Seleccione el comportamiento de servidor en la lista y haga clic en Abrir.  
Se abrirá el Creador de comportamientos de servidor con el comportamiento seleccionado.
3. Haga clic en Siguiente.  
Aparecerá un cuadro de diálogo con todos los parámetros proporcionados por el diseñador definidos en el código.
4. (Opcional) Puede cambiar el orden de presentación de los controles del cuadro de diálogo. Para ello, seleccione un parámetro y haga clic en los botones de flecha arriba y abajo.
5. (Opcional) Si lo desea, puede cambiar el control de un parámetro. Para ello, seleccione el parámetro y elija otro control en la columna Mostrar como.
6. Haga clic en Aceptar.

## **Edición y modificación de comportamientos de servidor**

Puede editar cualquier comportamiento de servidor creado con el Creador de comportamientos de servidor, incluidos los que descargue del sitio Web de Macromedia Exchange y de otros desarrolladores.

Si aplica un comportamiento de servidor a una página y luego lo edita en Dreamweaver, dejarán de mostrarse en el panel Comportamientos del servidor las instancias del comportamiento antiguo. El panel Comportamientos del servidor busca en la página código que coincida con el código de comportamientos de servidor conocidos. Si el código de un comportamiento de servidor que conoce el panel cambia, el panel ya no reconocerá las versiones anteriores del comportamiento en esa página.

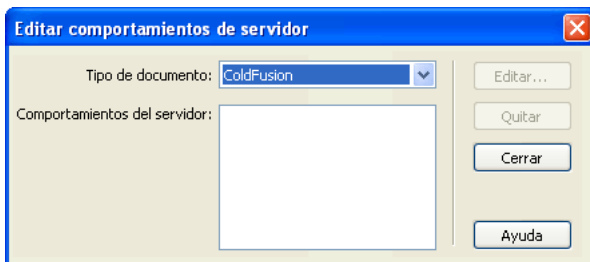
### **Si desea que aparezcan en el panel las versiones antiguas y nuevas del comportamiento:**

- Haga clic en el botón de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), seleccione Nuevo comportamiento de servidor y cree una copia del comportamiento de servidor antiguo.

## Para editar el código de un comportamiento de servidor creado con el Creador de comportamientos de servidor:

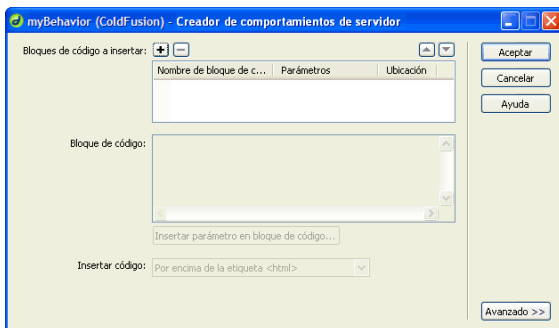
1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Editar comportamientos de servidor en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Editar comportamiento de servidor, en el que se mostrarán todos los comportamientos correspondientes a la actual tecnología de servidores.



2. Seleccione el comportamiento de servidor y haga clic en Editar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor.



3. Seleccione el correspondiente bloque de código y modifique el código a insertar en las páginas.
4. (Opcional) Puede modificar o añadir marcadores de parámetros al código.  
Para instrucciones, consulte [“Creación de un cuadro de diálogo para un comportamiento de servidor personalizado”](#) en la página 904.
5. (Opcional) Si lo desea, cambie el lugar del código HTML de la página en el que se debe insertar el código seleccionando otra opción en el menú emergente Insertar código.  
Para instrucciones, consulte [“Colocación de bloques de código”](#) en la página 902.



6. Si el código modificado no contiene parámetros proporcionados por el diseñador, haga clic en Aceptar.

Dreamweaver regenerará el comportamiento de servidor sin ningún cuadro de diálogo. El nuevo comportamiento de servidor aparecerá en el menú emergente de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor.

7. Si el código modificado contiene parámetros proporcionados por el diseñador, haga clic en Siguiente.

Dreamweaver le preguntará si desea crear un nuevo cuadro de diálogo que sobrescriba al antiguo. Realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

Dreamweaver guardará todos los cambios en el archivo EDML del comportamiento de servidor.



Puede utilizar Macromedia Dreamweaver 8 para crear formularios con campos de texto, campos de contraseña, botones de opción, casillas de verificación, menús emergentes, botones en los que es posible hacer clic y otros objetos de formulario. Con Dreamweaver también se puede escribir código que valide la información proporcionada por un visitante. Por ejemplo, se puede comprobar que una dirección de correo electrónico especificada por un usuario contenga un símbolo “@” o que un campo de texto obligatorio contenga un valor.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

|  |     |
|--|-----|
| Formularios .....  | 912 |
| Creación de formularios HTML .....                                       | 915 |
| Inserción de objetos de formulario HTML .....                            | 918 |
| Inserción de objetos de formulario HTML dinámicos .....                  | 923 |
| Validación de datos de formulario HTML .....                             | 927 |
| Cómo adjuntar comportamientos JavaScript a objetos de formulario HTML .. | 929 |
| Cómo adjuntar scripts personalizados a botones de formulario HTML .....  | 929 |
| Creación de formularios HTML accesibles .....                            | 930 |

#### Temas relacionados

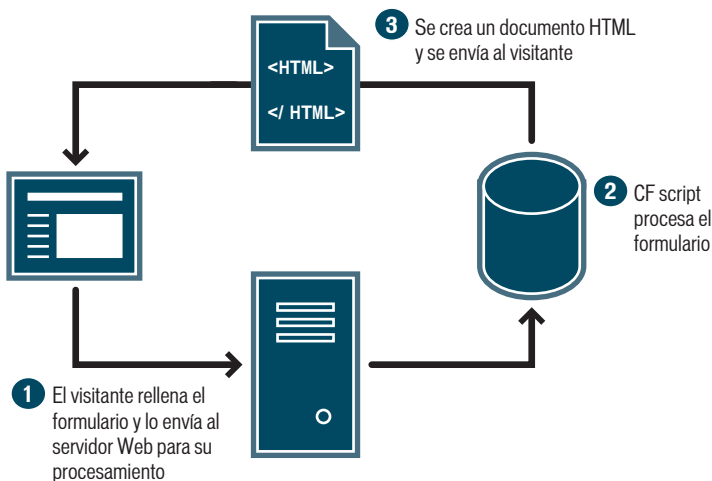
- “Creación de formularios ColdFusion MX 7” en la página 941
- “Creación de formularios ASP.NET” en la página 1017

# Formularios

Los formularios permiten obtener información de los visitantes del sitio Web. Los visitantes introducen información utilizando objetos de formulario como campos de texto, cuadros de lista, casillas de verificación y botones de opción y, a continuación, hacen clic en un botón para enviarla.

## Función de los formularios del lado del cliente

Los formularios son una ayuda en el lado del cliente de la relación cliente-servidor. Cuando un visitante introduce información en un formulario visualizado en un navegador Web (el cliente) y hace clic en el botón de envío, la información se transfiere al servidor donde será procesada por una aplicación o un script del lado del servidor. Entre las tecnologías del lado del servidor habitualmente utilizadas para tratar datos de formularios se incluyen las de Macromedia ColdFusion, Microsoft Active Server Pages (ASP) y PHP. El servidor responde devolviendo la información solicitada al usuario (o cliente) o bien realizando alguna acción basada en el contenido del formulario.



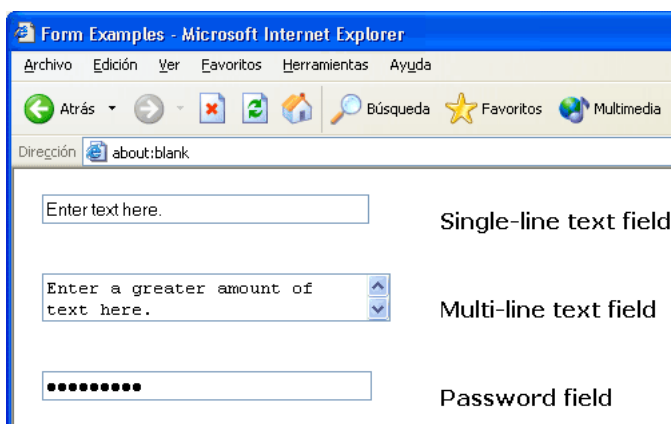
**NOTA**

También puede enviar datos de formulario directamente a un destinatario de correo electrónico.

## Objetos de formulario

En Dreamweaver, los tipos de entrada de los formularios se denominan *objetos de formulario*. Los objetos de formulario son mecanismos que permiten a los usuarios introducir datos. Puede añadir a un formulario los siguientes objetos de formulario:

Los **campos de texto** aceptan cualquier valor alfanumérico. El texto se puede visualizar como una sola línea, como varias líneas y como un campo de contraseña en el que el texto introducido se sustituye por asteriscos o viñetas para ocultar el texto a otras personas que puedan estar mirándolo.



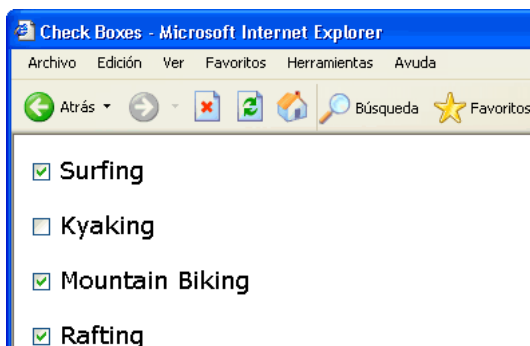
NOTA

Las contraseñas y el resto de datos que se envían a un servidor mediante campos de contraseña no están cifrados. Los datos transferidos pueden ser interceptados y leídos como texto alfanumérico. Por esta razón, debe facilitar siempre el cifrado de los datos que desea que permanezcan seguros.

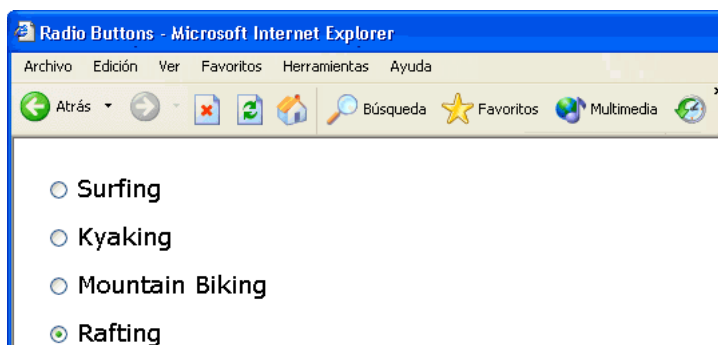
Los **campos ocultos** permiten almacenar información introducida por el usuario, como un nombre, una dirección de correo electrónico o una preferencia de visualización, y utilizarlos la próxima vez que el usuario visite el sitio.

**Botones** realizan acciones cuando se hace clic en ellos. Normalmente estas acciones incluyen el envío y restablecimiento de formularios. Puede añadir una etiqueta o un nombre personalizado a un botón, o bien usar una de las etiquetas predefinidas, “Enviar” o “Restablecer”.

Las **casillas de verificación** admiten múltiples respuestas en un solo grupo de opciones. Un usuario puede seleccionar tantas acciones como sean necesarias. El ejemplo siguiente muestra tres casillas de verificación seleccionadas para ilustrar esto: Surfing, Mountain Biking y Rafting.



Los **botones de opción** representan opciones que se excluyen mutuamente. Cuando se selecciona un botón de un grupo de botones de opción, se desactivan todos los demás botones del grupo (un grupo está formado por dos o más botones que comparten el mismo nombre). En el ejemplo anterior, *Rafting* es la opción seleccionada en este momento. Si el usuario hace clic en *Surfing*, el botón *Rafting* se deselecciona automáticamente.



**Lista/menú** muestra valores de opciones en una lista de desplazamiento que permite a los usuarios seleccionar varias opciones. La opción Menú muestra los valores de las opciones en un menú que permite a los usuarios seleccionar una sola opción.

NOTA

Un menú emergente de un formulario HTML no es igual que un menú emergente gráfico. Para información sobre cómo crear, editar, mostrar y ocultar un menú emergente gráfico, véase [“Mostrar menú emergente” en la página 591](#).

Los **menús de salto** son listas de navegación o menús emergentes que permiten insertar un menú en el que cada opción se vincula a un documento o archivo.

Los **campos de archivo** permiten al usuario examinar los archivos de su ordenador y cargarlos como datos de un formulario.

Los **campos de imagen** permiten insertar una imagen en un formulario. Los campos de imagen se pueden utilizar para crear botones gráficos, como Enviar o Restablecer.

#### Temas relacionados

- [“Creación de formularios HTML” en la página 915](#)
- [“Inserción de objetos de formulario HTML” en la página 918](#)

## Objetos de formularios dinámicos

Un objeto de formulario dinámico es aquel cuyo estado inicial determina el servidor cuando se solicita la página, no aquel cuyo estado especifica el diseñador durante el diseño. Por ejemplo, cuando un usuario solicita una página PHP que contiene un formulario con una lista o un menú, un script PHP en la página puede rellenar de forma automática el menú con los valores almacenados en una base de datos. A continuación, el servidor envía la página completada al navegador del usuario.

Convertir en dinámicos los objetos de formulario puede simplificar el mantenimiento del sitio. Por ejemplo, muchos sitios utilizan menús para presentar a los usuarios un conjunto de opciones. Si el menú es dinámico, se pueden añadir, eliminar o modificar elementos de menú en un solo lugar (la tabla de base de datos en la que se almacenan los elementos) para actualizar todas las instancias del mismo menú en el sitio Web.

Un menú no es el único tipo de objeto de formulario dinámico. También puede crear y utilizar botones de opción, casillas de verificación, campos de texto y campos de imagen dinámicos.

#### Temas relacionados

- [“Inserción de objetos de formulario HTML” en la página 918](#)
- [“Inserción de objetos de formulario HTML dinámicos” en la página 923](#)

## Creación de formularios HTML

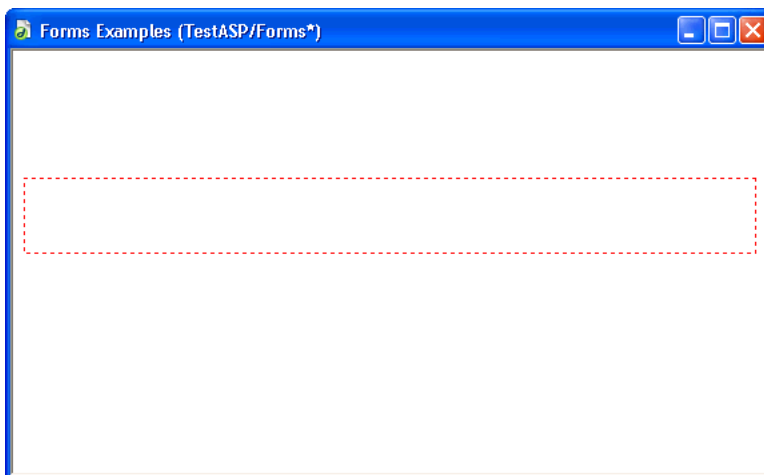
En esta sección se describe cómo crear formularios HTML en Dreamweaver.

También se puede utilizar Dreamweaver para crear formularios Web ASP.NET. Para más información, consulte [“Creación de formularios ASP.NET” en la página 1017](#).

## Para crear un formulario HTML:

1. Abra una página y sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca el formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario o seleccione la categoría Formularios en la barra Insertar y haga clic en el icono Formulario.

Dreamweaver inserta un formulario vacío. En modo Diseño, los formularios aparecen indicados mediante un contorno de línea de puntos de color rojo. Si no ve el contorno, compruebe que la opción Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles esté seleccionada.



3. Especifique la página o el script que procesará los datos del formulario.  
En la ventana del documento, haga clic en el contorno del formulario para seleccionarlo. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), escriba la ruta en el cuadro de texto Acción del inspector de propiedades o haga clic en el icono de la carpeta para desplazarse hasta la página o el script correspondiente.
4. Indique el método que deba utilizar para transmitir los datos del formulario al servidor.  
En el inspector de propiedades, seleccione una de las opciones siguientes del menú emergente Método:  
**Predeterminado** utiliza el valor predeterminado del navegador para enviar los datos del formulario del servidor. Normalmente, el valor predeterminado es el método GET.  
**GET** añade el valor al URL que solicita la página.  
**POST** incrusta los datos del formulario en la petición HTTP.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.



5. Inserte los objetos de formulario.

Sitúe el punto de inserción en el lugar del formulario en el que desee que aparezca el objeto de formulario y, a continuación, seleccione el objeto en el menú Insertar > Formulario o en la categoría Formularios de la barra Insertar.

Para más información, consulte [“Inserción de objetos de formulario HTML” en la página 918](#) o [“Inserción de objetos de formulario HTML dinámicos” en la página 923](#).

Si así lo desea, configure las propiedades del objeto de formulario después de insertarlo en la página. Para más información, seleccione el objeto de formulario y haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

6. Ajuste el diseño del formulario como lo desee.

Puede utilizar saltos de línea, saltos de párrafo, texto con formato predeterminado o tablas para aplicar formato a los formularios. No puede insertar un formulario en otro formulario (es decir, superponer etiquetas), pero puede incluir varios formularios en una misma página.

Cuando diseñe formularios, asigne textos descriptivos a las etiquetas de los campos para que los usuarios puedan saber a qué están contestando. Por ejemplo, utilice la etiqueta “Escriba su nombre” para solicitar el nombre del usuario.

Utilice tablas para estructurar los objetos del formulario y las etiquetas de los campos.

Cuando utilice tablas en los formularios, asegúrese de que todas las etiquetas `table` estén situadas entre las etiquetas `form`.

|   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Cabernet Sauvignon | <input type="checkbox"/> Chablis         |
| <input type="checkbox"/> Merlot             | <input type="checkbox"/> Chardonnay      |
| <input type="checkbox"/> Pinot Noir         | <input type="checkbox"/> Sauvignon Blanc |

### Temas relacionados

- [“Validación de datos de formulario HTML” en la página 927](#)
- [“Cómo adjuntar comportamientos JavaScript a objetos de formulario HTML” en la página 929](#)
- [“Cómo adjuntar scripts personalizados a botones de formulario HTML” en la página 929](#)
- [“Creación de formularios HTML accesibles” en la página 930](#)

# Inserción de objetos de formulario HTML

Puede utilizar Dreamweaver para insertar rápidamente objetos de formulario HTML en sus formularios.

Si trabaja en una aplicación Web ASP.NET, puede utilizar Dreamweaver para insertar rápidamente controles de formulario ASP.NET. Para más información, consulte [“Adición de controles de formulario ASP.NET a una página” en la página 1018](#).

Puede crear un formulario HTML en blanco (Insertar > Formulario > Formulario) antes de insertar objetos de formulario en él. Para más información, consulte [“Creación de formularios HTML” en la página 915](#). Si no crea un formulario en blanco e intenta insertar un objeto de formulario, Dreamweaver le preguntará si desea crear uno.

## Inserción de campos de texto HTML

Puede crear un campo de texto que conste de una o varias líneas. También puede crear un campo de texto de contraseña que oculte el texto escrito por el usuario.

### Para insertar un campo de texto:

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Campo de texto.  
Aparece un campo de texto en el documento.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del campo de texto que desee.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.
4. Para etiquetar el campo de texto en la página, haga clic junto al campo de texto y escriba el texto de la etiqueta.

### Temas relacionados

- [“Validación de datos de formulario HTML” en la página 927](#)
- [“Visualización de contenido dinámico en campos de texto HTML” en la página 925](#)
- [“Objetos de formulario” en la página 913](#)

## Inserción de casillas de verificación HTML

Utilice las casillas de verificación HTML cuando desee permitir a los usuarios seleccionar más de una opción de un grupo de opciones.

NOTA

Utilice los botones de opción cuando desee que los usuarios sólo puedan seleccionar una de las opciones de un grupo de opciones. Para más información, consulte [“Inserción de botones de opción HTML” en la página 919](#).

### Para insertar una casilla de verificación:

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Casilla de verificación  
Aparecerá una casilla de verificación en el documento.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades de la casilla de verificación que desee.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.
4. Para etiquetar la casilla de verificación, haga clic junto a la casilla de verificación en la página y escriba la etiqueta.

### Temas relacionados

- [“Preselección dinámica de casillas de verificación HTML” en la página 926](#)

## Inserción de botones de opción HTML

Utilice los botones de opción HTML cuando desee que los usuarios sólo puedan seleccionar una de las opciones de un grupo de opciones. Generalmente, los botones de opción se utilizan en grupos. Todos los botones de opción de un grupo deben tener el mismo nombre.

NOTA

Utilice las casillas de verificación cuando desee que los usuarios puedan seleccionar más de una opción. Para más información, consulte [“Inserción de casillas de verificación HTML” en la página 919](#).

### Para insertar un grupo de botones de opción:

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Grupo de opciones.  
Aparece el cuadro de diálogo Grupo de opciones.
3. Complete los campos del cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para instrucciones sobre cómo completar el cuadro de diálogo Grupo de opción, haga clic en el botón Ayuda de dicho cuadro de diálogo.

Dreamweaver inserta el grupo de botones de opción en el formulario HTML. Si aún no ha insertado un formulario en la página, Dreamweaver lo insertará automáticamente. Si lo desea, puede modificar el diseño del grupo. También puede editar los botones de opción mediante el inspector de propiedades o bien directamente en la vista de código.

**Para insertar botones de opción de uno en uno:**

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Inserte un botón de opción. Para ello, elija Insertar > Formulario > Botón de opción.  
Aparece un botón de opción en el documento.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del botón de opción que desee.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.
4. Para etiquetar el botón de opción, haga clic junto al botón de opción en la página y escriba la etiqueta.

**Temas relacionados**

- [“Preselección dinámica de botones de opción HTML” en la página 927](#)

## Inserción de menús de formulario HTML

Un menú de formulario HTML permite a un visitante seleccionar uno o más elementos de una lista. Los menús son útiles cuando se dispone de una cantidad de espacio limitada pero se necesita mostrar muchos elementos. También son útiles cuando se desea controlar los valores devueltos al servidor. A diferencia de los campos de texto, en los que el usuario puede escribir todo lo que desea, incluso datos no válidos, usted establece los valores exactos que debe devolver un menú.

En un formulario, puede insertar dos tipos de menús: un menú que se despliega cuando el usuario hace clic en él o un menú que muestra una lista de elementos en la que puede desplazarse y realizar selecciones. Este tipo se denomina menú de lista.

**Para insertar un menú:**

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Lista/menú.  
Aparecerá un menú en el documento.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del menú como desee.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

## Temas relacionados

- [“Creación de un menú de formulario HTML dinámico” en la página 924](#)
- [“Conversión de menús de formulario HTML existentes en dinámicos” en la página 925](#)

## Inserción de botones estándar

Los botones controlan las operaciones de los formularios. Utilice un botón para enviar datos de formulario al servidor o para restablecer el formulario. Estos botones normalmente tienen las etiquetas Enviar o Restablecer. También se pueden asignar otras tareas de proceso definidas en un script. Por ejemplo, el botón puede calcular el coste total de elementos seleccionados, basándose en los valores asignados.

### Para crear un botón:

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Botón.  
Aparece un botón en el formulario.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del botón que desee.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

## Inserción de botones de imágenes

Puede utilizar imágenes como iconos de botones. El uso de una imagen para llevar a cabo tareas distintas del envío de datos requiere adjuntar un comportamiento al objeto de formulario.

### Para crear un botón de imagen:

1. En el documento, sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Campo de imagen.  
Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.
3. Seleccione la imagen para el botón en el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen y haga clic en Aceptar.  
Aparece un campo de imagen en el formulario
4. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del campo de imagen que desee.  
Para crear un botón Enviar, escriba Enviar en el campo de texto Campo de imagen del inspector de propiedades.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

5. Para añadir un comportamiento JavaScript al botón, seleccione la imagen y, a continuación, seleccione el comportamiento del panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos).

Para más información, consulte “Cómo adjuntar comportamientos JavaScript a objetos de formulario HTML” en la página 929 y “Cómo adjuntar scripts personalizados a botones de formulario HTML” en la página 929.

### Temas relacionados

- “Inserción de botones estándar” en la página 921

## Inserción de campos ocultos

Puede utilizar campos ocultos para almacenar y enviar información no introducida por el usuario. La información se oculta al usuario.

### Para crear un campo oculto:

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Campo oculto.  
Aparecerá un marcador en el documento. Si no ve un marcador, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para verlo.
3. En el cuadro de texto Campo oculto del inspector de propiedades, escriba un nombre exclusivo para el campo.
4. En el cuadro de texto Valor, escriba el valor que desee asignar al campo.

## Inserción de campos de carga de archivos

Puede crear un campo de carga de archivos para que el usuario pueda seleccionar un archivo de su sistema, como un documento de tratamiento de textos o un archivo gráfico, y cargarlo en el servidor. Un campo de archivo tiene la apariencia de un campo de texto, pero contiene además un botón Examinar. El usuario puede introducir manualmente la ruta del archivo que desea cargar o utilizar el botón Examinar para localizar el archivo y seleccionarlo.

Para poder utilizar los campos de carga de archivos necesitará un script del lado del servidor o una página capaz de administrar envíos de archivos. Consulte la documentación de la tecnología de servidor que utilice para procesar datos de formularios. Por ejemplo, si utiliza PHP, consulte la sección “Handling files uploads” (Administración de carga de archivos) en el manual de PHP disponible (en inglés) en <http://us2.php.net/manual/en/features.file-upload.php>.

En los campos de archivo, es necesario utilizar el método `POST` para transmitir los archivos desde el navegador al servidor. El archivo se envía a la dirección especificada en el cuadro de texto Acción del formulario.

NOTA

Póngase en contacto con el administrador del servidor para confirmar si se permite la carga de archivos anónimos, antes de usar el campo de archivo.

#### Para crear un campo de archivo en un formulario:

1. Inserte un formulario en la página (Insertar > Formulario).
2. Seleccione el formulario para visualizar su inspector de propiedades.
3. Defina el método del formulario como `POST`.
4. En el menú `Enctype`, seleccione `multipart/form-data`.
5. En el cuadro Acción, especifique el script del lado del servidor o la página capaz de administrar el archivo cargado.
6. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario y seleccione Insertar > Formulario > Campo de archivo.  
Se inserta un campo de archivo en el formulario.
7. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del campo de archivo que desee.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

## Inserción de objetos de formulario HTML dinámicos

Puede insertar objetos de formulario HTML cuyo estado inicial determine el servidor cuando se solicita la página, no aquellos cuyo estado determine el diseñador del formulario durante el diseño.

#### Temas relacionados

- [“Objetos de formularios dinámicos” en la página 915](#)
- [“Creación de formularios ASP.NET” en la página 1017](#)
- [“Creación de formularios ColdFusion MX 7” en la página 941](#)

# Creación de un menú de formulario HTML dinámico

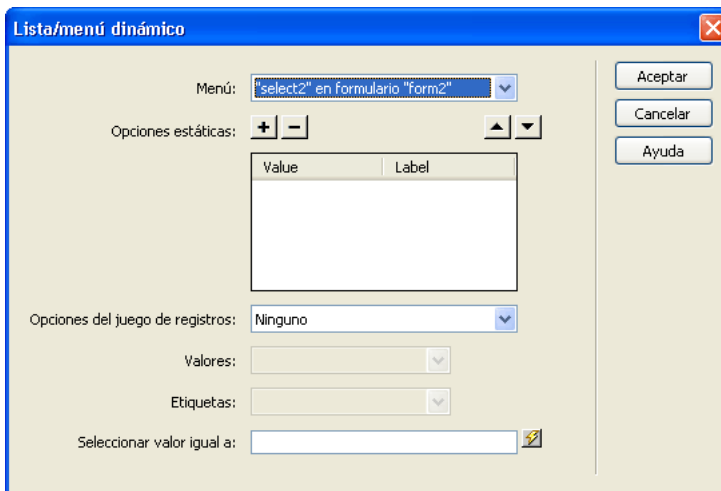
Puede llenar un menú HTML de formulario o de lista de forma dinámica con las entradas de una base de datos.

Para la mayoría de las páginas, puede utilizar un objeto de menú HTML. Para las páginas ASP.NET, debe utilizar un control DropDownList o ListBox. Para más información, consulte [“Creación de formularios ASP.NET” en la página 1017](#).

Antes de empezar, debe insertar un formulario HTML en una página ColdFusion, PHP, ASP o JSP y debe definir un juego de registros u otra fuente de contenido dinámico para el menú. Para más información, consulte [“Definición de un juego de registros” en la página 787](#).

## Para insertar un menú de formulario HTML dinámico:

1. Haga clic en el interior del formulario HTML de la página.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Lista/menú.  
Dreamweaver inserta un objeto Lista/menú en la página.
3. Seleccione el objeto de formulario Lista/menú.  
El inspector de propiedades muestra las propiedades de la lista/menú.
4. En el inspector de propiedades de lista/menú, haga clic en el botón Dinámico para que aparezca el cuadro de diálogo Lista/menú dinámico.



5. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.



## Conversión de menús de formulario HTML existentes en dinámicos

Es posible convertir en dinámico un menú HTML de formulario o de lista existente.

En esta sección se abordan los objetos de formulario HTML. Para más información sobre los objetos de menú ASP.NET como los controles DropDownList o ListBox, consulte [“Conversión de un menú ASP.NET existente en dinámico” en la página 1020](#).

Antes de empezar, debe crear el formulario en una página ColdFusion, PHP, ASP o JSP y debe definir un juego de registros u otra fuente de contenido dinámico para el menú. Para más información, consulte [“Definición de un juego de registros” en la página 787](#).

### Para convertir un menú de formulario HTML existente en dinámico:

1. En la vista Diseño, seleccione el objeto de formulario de lista/menú que desea que sea dinámico.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Dinámico.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Lista/menú dinámico.
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

### Temas relacionados

- [“Creación de un menú de formulario HTML dinámico” en la página 924](#)

## Visualización de contenido dinámico en campos de texto HTML

Puede visualizar contenido dinámico en los campos de texto HTML.

Para las páginas ASP.NET, debe utilizar el control TextBox ASP.NET. Para más información, consulte [“Visualización de contenido dinámico en un control TextBox ASP.NET” en la página 1021](#).

Antes de empezar, debe crear el formulario en una página ColdFusion, PHP, ASP o JSP y debe definir un juego de registros u otra fuente de contenido dinámico para el campo de texto. Para más información, consulte [“Definición de un juego de registros” en la página 787](#).

### Para hacer que los campos de texto HTML sean dinámicos:

1. Seleccione el campo de texto en el formulario HTML de su página.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro de texto Val inicial.  
Aparece el cuadro de diálogo Datos dinámicos.
3. Seleccione la columna de juego de registros que proporcione un valor al campo de texto y haga clic en Aceptar.

Cuando se vea el formulario en un navegador, el campo de texto mostrará el contenido dinámico.

## Preselección dinámica de casillas de verificación HTML

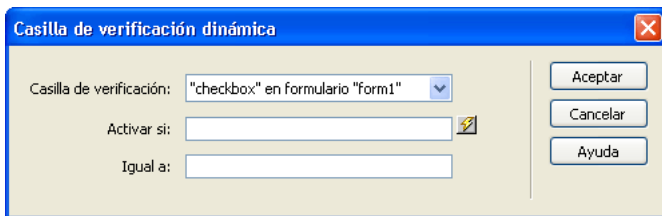
Puede permitir al servidor decidir seleccionar una casilla de verificación cuando el formulario se muestre en un navegador.

Para las páginas ASP.NET, debe utilizar el control CheckBox ASP.NET. Para más información, consulte [“Preselección dinámica de controles CheckBox ASP.NET” en la página 1021](#).

Antes de empezar, debe crear el formulario en una página ColdFusion, PHP, ASP o JSP y debe definir un juego de registros u otra fuente de contenido dinámico para las casillas de verificación. Para más información, consulte [“Definición de un juego de registros” en la página 787](#). Lo ideal es que la fuente del contenido tenga formato booleano, como Yes/No o true/false.

### Para preseleccionar de forma dinámica una casilla de verificación HTML:

1. Seleccione un objeto de formulario de casilla de verificación en su página.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Dinámico.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Casilla de verificación dinámica.



3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Cuando el formulario se abra en un navegador, la casilla de verificación aparecerá activada o desactivada, en función de los datos.

## Preselección dinámica de botones de opción HTML

Puede permitir al servidor decidir si debe seleccionar un botón de opción HTML cuando el formulario se muestre en un navegador.

Si desea preseleccionar de forma dinámica objetos de botones de opción ASP.NET como los controles `RadioButton` o `RadioButtonList`, véase [“Preselección dinámica de un elemento `RadioButtonList` ASP.NET” en la página 1022](#).

Antes de comenzar debe crear el formulario en una página ColdFusion, PHP, ASP o JSP e insertar al menos un grupo de botones de opción HTML (véase [“Inserción de botones de opción HTML” en la página 919](#)). Además, debe definir un juego de registros u otra fuente de contenido dinámico para los botones de opción. Para más información, consulte [“Definición de un juego de registros” en la página 787](#). Lo ideal es que la fuente del contenido tenga formato booleano, como Yes/No o true/false.

### Para preseleccionar de forma dinámica un botón de opción HTML:

1. En la vista Diseño, seleccione un botón de opción del grupo.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Dinámico.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Grupo de opciones dinámico.
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

## Validación de datos de formulario HTML

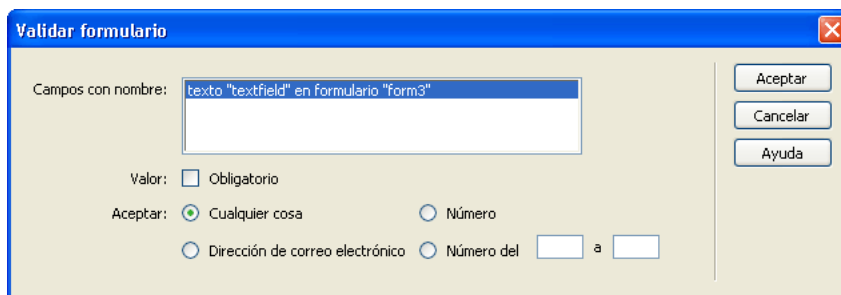
Dreamweaver puede añadir código JavaScript que comprueba el contenido de los campos de texto especificados para asegurarse de que el usuario ha introducido el tipo correcto de datos.

Esta sección se aplica a los formularios HTML. También puede crear formularios ColdFusion en Dreamweaver que validen el contenido de campos específicos. Para más información, consulte [“Validación de datos de formulario ColdFusion” en la página 953](#). Para los formularios ASP.NET, puede insertar controles de validación ASP.NET en la vista Código. Para más información, consulte la documentación de ASP.NET.

## Para validar datos de formulario HTML:

1. Cree un formulario HTML que incluya al menos un campo de texto y un botón Enviar. Asegúrese de que cada uno de los campos de texto que desee validar tenga un nombre exclusivo.
2. Seleccione el botón Enviar.
3. En el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos), haga clic en el botón más (+) y seleccione de la lista el comportamiento Validar formulario.

Aparece el cuadro de diálogo Validar formulario.



NOTA

El comportamiento Validar formulario sólo está disponible si se ha insertado un campo de texto en el documento.

4. Establezca las reglas de validación para cada campo de texto y haga clic en Aceptar. Por ejemplo, puede indicar que un campo de texto para la edad de una persona sólo acepte números. Para más información, consulte [“Validar formulario” en la página 597](#).

## Temas relacionados

- [Capítulo 18, “Utilización de comportamientos JavaScript”, en la página 559](#)
- [“Validación de datos de formulario ColdFusion” en la página 953](#)

# Cómo adjuntar comportamientos JavaScript a objetos de formulario HTML

Puede adjuntar comportamientos JavaScript almacenados en Dreamweaver a objetos de formulario HTML tales como botones.

NOTA

Esta característica no funciona con los controles de formulario ASP.NET porque estos controles se procesan en el servidor.

## Para adjuntar un comportamiento JavaScript a un objeto de formulario HTML:

1. Seleccione el objeto de formulario HTML.
2. En el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos), haga clic en el botón más (+) y seleccione de la lista un comportamiento.

Para más información, consulte [Capítulo 18, “Utilización de comportamientos JavaScript”, en la página 559](#).

# Cómo adjuntar scripts personalizados a botones de formulario HTML

Algunos formularios usan código JavaScript o VBScript para llevar a cabo el procesamiento del formulario u otra acción en el lado del cliente, en lugar de enviar los datos del formulario al servidor para su procesamiento. Puede utilizar Dreamweaver para configurar un botón de formulario que ejecute un script en el lado del cliente cuando el usuario haga clic en el botón.

NOTA

Esta característica no funciona con los formularios ASP.NET.

## Para ejecutar un script en el cliente:

1. Seleccione un botón Enviar en un formulario.
2. En el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos), haga clic en el botón más (+) y seleccione Llamar JavaScript en la lista.

Para más información sobre este comportamiento, consulte [“Llamar JavaScript” en la página 567](#).

3. En el cuadro de texto Call JavaScript que aparecerá, escriba el nombre de la función JavaScript que desee ejecutar cuando el usuario haga clic en el botón y haga clic en Aceptar.  
Por ejemplo, puede introducir el nombre de una función que aún no existe, como `processMyForm()`.

4. Si su función JavaScript no existe en la sección `head` del documento, añádala ahora.  
Por ejemplo, puede definir la función JavaScript siguiente en la sección `head` del documento para visualizar un mensaje cuando el usuario haga clic en el botón `Enviar`.

```
function processMyForm(){  
    alert('Thanks for your order!');  
}
```

## Creación de formularios HTML accesibles

Cuando inserta un objeto de formulario HTML y ha seleccionado la opción `Objetos de formulario` en la categoría `Accesibilidad` del cuadro `Preferencias`, Dreamweaver le solicita que introduzca información con el fin de hacerlo accesible. También puede modificar los atributos de accesibilidad después de insertar el objeto.

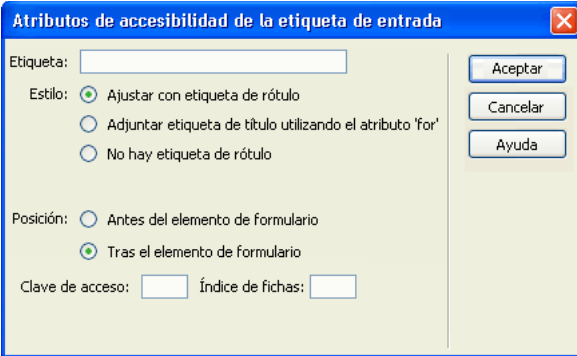
### Para añadir un objeto de formulario accesible:

1. La primera vez que se añaden objetos de formulario accesibles, active el cuadro de diálogo `Accesibilidad` para los objetos de formulario (véase [“Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles”](#) en la página 76).

Este es un paso que se realiza sólo una vez.

2. En el documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca el formulario.
3. Seleccione `Insertar > Formulario y`, a continuación, seleccione el objeto de formulario que desea insertar.

Se abre el cuadro de diálogo `Atributos de accesibilidad de la etiqueta de entrada`.



The image shows a dialog box titled "Atributos de accesibilidad de la etiqueta de entrada" (Accessibility attributes of the input label). The dialog has a blue title bar with a close button (X) in the top right corner. The main area is light green and contains several settings:

- Etiqueta:** A text input field.
- Estilo:** Three radio button options:
  - Ajustar con etiqueta de rótulo
  - Adjuntar etiqueta de título utilizando el atributo 'for'
  - No hay etiqueta de rótulo
- Posición:** Two radio button options:
  - Antes del elemento de formulario
  - Tras el elemento de formulario
- Clave de acceso:** A text input field.
- Índice de fichas:** A text input field.

On the right side of the dialog, there are three buttons: "Aceptar" (Accept), "Cancelar" (Cancel), and "Ayuda" (Help).

4. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

5. Haga clic en Aceptar.

**NOTA**

Si presiona Cancelar, el objeto de formulario aparece en el documento pero Dreamweaver no le asocia etiquetas o atributos de accesibilidad.

6. Si Dreamweaver le pregunta si desea insertar una etiqueta de formulario, haga clic en Sí.  
El objeto de formulario aparece en el documento.

### Para editar los valores de accesibilidad de un objeto de formulario:

1. En la ventana de documento, seleccione el objeto.
2. Siga uno de estos procedimientos:
  - Edite los atributos apropiados en la vista Código.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y, a continuación, seleccione Editar etiqueta.

```
<label>  
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton">  
RadioButton1</label>  
  
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton"  
  id="radiobutton">  
<label for="radiobutton">RadioButton2</label>  
  
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton">  
RadioButton3
```





PARTE 8

# Desarrollo rápido de aplicaciones

Las aplicaciones Web suelen contener páginas que permiten a los usuarios realizar búsquedas en bases de datos, páginas donde pueden insertar, actualizar o eliminar datos de una base de datos y páginas que restringen el acceso a un sitio Web. Con Macromedia Dreamweaver 8 podrá crear rápidamente cualquiera de estas páginas.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

- Capítulo 40: Creación rápida de aplicaciones de ColdFusion . 935
- Capítulo 41: Creación rápida de aplicaciones ASP.NET . . . . . 1017
- Capítulo 42: Creación rápida de aplicaciones ASP y JSP . . . .1067
- Capítulo 43: Creación rápida de aplicaciones PHP . . . . . 1093



# Creación rápida de aplicaciones de ColdFusion

# 40

Puede utilizar las herramientas de Macromedia Dreamweaver 8 para crear rápidamente una aplicación Web ColdFusion con poca o ninguna codificación.

## Desarrollo rápido de aplicaciones (todos los servidores)

El desarrollo rápido de aplicaciones (RAD) es un proceso de desarrollo de software diseñado para facilitar y acelerar la creación de aplicaciones. Las herramientas RAD suelen gestionar los detalles de un proyecto de software de forma muy parecida al modo en que las herramientas de diseño asistido por ordenador (CAD) cuidan los detalles al dibujar una pared o insertar una ventana en el plano de un edificio.

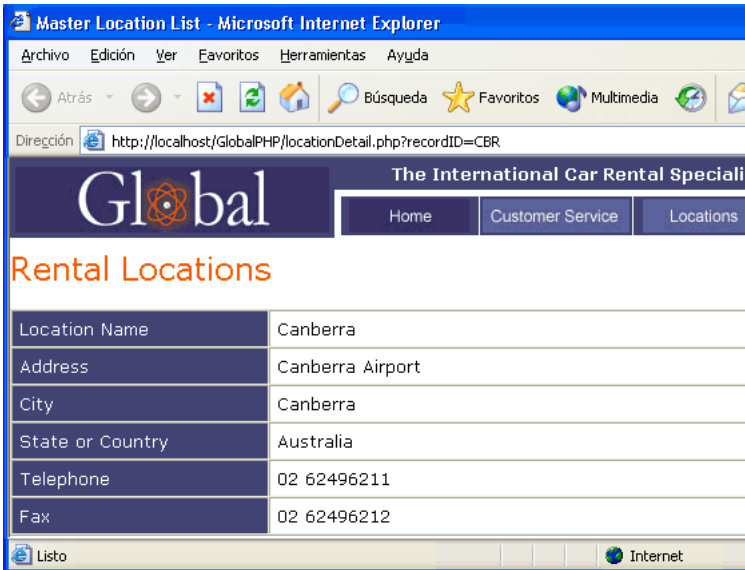
Dreamweaver es una herramienta RAD para los diseñadores de sitios Web y para los desarrolladores de aplicaciones Web. Puede utilizar Dreamweaver para crear páginas que inserten, actualicen o eliminen registros de una base de datos. Dreamweaver gestiona los detalles de la creación de páginas, de modo que el desarrollador necesita realizar poca o ninguna codificación. (Dreamweaver también proporciona un entorno de codificación con todas las funciones para los desarrolladores que desean introducir código en todas sus páginas o en algunas de ellas.)

## Páginas maestra-detalle

Una página maestra es una página en la que se listan los registros y los correspondientes vínculos de cada registro. Cuando el usuario hace clic en un vínculo, se abre una página detalle que muestra información adicional sobre el registro. Por ejemplo, a continuación se muestra una página maestra de una empresa ficticia:



Cuando un usuario hace clic en uno de los nombres de ubicación vinculados, se abre una página detalle:



Una página de resultados es un ejemplo típico de página maestra. Sin embargo, a diferencia de la página maestra descrita en esta sección, la lista de registros de una página de resultados la determina, no usted como diseñador, sino el usuario. (El usuario determina la lista mediante la realización de una búsqueda en la base de datos.) Para más información sobre este tipo de página maestra, consulte [“Páginas de búsqueda/resultados” en la página 938](#).

Una página detalle también puede utilizarse para actualizar o eliminar el registro mostrado.

#### Temas relacionados

- [“Creación de páginas maestra-detalle \(ColdFusion\)” en la página 954](#)
- [“Creación de páginas Maestro-Detalle \(ASP.NET\)” en la página 1028](#)
- [“Creación de páginas maestra-detalle \(ASP y JSP\)” en la página 1067](#)
- [“Creación de páginas maestra-detalle \(PHP\)” en la página 1093](#)

## Páginas de búsqueda/resultados

En la mayoría de los casos necesitará al menos dos páginas para añadir esta función a la aplicación Web. La primera página contendrá un formulario HTML en el que los usuarios deberán introducir los parámetros de búsqueda. Aunque la página realmente no lleva a cabo las búsquedas, se conoce como “la página de búsqueda”.

La segunda página necesaria es la página de resultados, que realiza la mayor parte del trabajo. La página de resultados realiza las tareas siguientes:

- Lee los parámetros de búsqueda enviados por la página de búsqueda.
- Conecta con la base de datos y busca registros.
- Crea un juego de registros a partir de los registros encontrados.
- Muestra el contenido del juego de registros.

Opcionalmente, puede añadir una página detalle. Una página detalle proporciona a los usuarios más información sobre un registro concreto de la página de resultados.

Si utiliza ASP.NET, puede combinar la página de búsqueda y la de resultados en una sola página.

Si sólo tiene un parámetro de búsqueda, Dreamweaver le permite añadir prestaciones a la aplicación Web sin utilizar consultas y variables SQL. Sólo tendrá que diseñar las páginas y completar varios cuadros de diálogo. Si tiene varios parámetros de búsqueda, tendrá que escribir una declaración SQL y definir múltiples variables para ella.

Dreamweaver inserta la consulta SQL en la página. Cuando se ejecuta la página en el servidor, se comprueba cada registro de la tabla de base de datos. Si el campo especificado en un registro cumple las condiciones de la consulta SQL, el registro se incluirá en un juego de registros. La consulta SQL crea un juego de registros que contiene solamente los resultados de la búsqueda.

Por ejemplo, el personal de ventas puede tener información sobre los clientes de un área concreta que tienen ingresos superiores a un nivel determinado. En un formulario de una página de búsqueda, el socio comercial introduce un área geográfica y un nivel de ingresos mínimo y luego hace clic en el botón Enviar para enviar los dos valores a un servidor. En el servidor, los valores se pasan a la declaración SQL de la página de resultados, que crea un juego de registros sólo con los clientes del área especificada con ingresos superiores al nivel especificado.

### Temas relacionados

- [“Creación de páginas de búsqueda/resultados \(ColdFusion, ASP, JSP, PHP\)” en la página 963](#)
- [“Creación de una página de búsqueda en la base de datos \(ASP.NET\)” en la página 1036](#)

# Objetos avanzados de manipulación de base de datos

Aunque se pueden utilizar comportamientos de servidor para crear páginas que modifiquen bases de datos, también es posible utilizar objetos de manipulación de base de datos como procedimientos almacenados, objetos de comando ASP o declaraciones preparadas JSP para crear las páginas.

## Procedimientos almacenados

Un procedimiento almacenado es un elemento de base de datos reutilizable almacenado que realiza alguna operación en la base de datos. Un procedimiento almacenado contiene código SQL que puede, entre otras cosas, insertar, actualizar o eliminar registros. Los procedimientos almacenados también pueden alterar la estructura de la base de datos. Por ejemplo, puede utilizar un procedimiento almacenado para añadir una columna de tabla o incluir borrar una tabla.

Un procedimiento almacenado también puede llamar a otro procedimiento almacenado, así como aceptar entradas y devolver múltiples valores al procedimiento llamado en forma de parámetros de salida.

Un procedimiento almacenado es reutilizable en el sentido de que se puede reutilizar una versión compilada del procedimiento para ejecutar una operación de base de datos varias veces. Si sabe que una tarea de base de datos se va a ejecutar muchas veces o que distintas aplicaciones van a ejecutar la misma tarea, el uso de un procedimiento almacenado para ejecutar dicha tarea puede agilizar las operaciones de base de datos.

NOTA

Las bases de datos mySQL y Microsoft Access no admiten procedimientos almacenados.

## Temas relacionados

- [“Utilización de procedimientos almacenados para modificar bases de datos \(ColdFusion\)” en la página 993](#)
- [“Utilización de procedimientos almacenados para modificar bases de datos \(ASP.NET\)” en la página 1064](#)
- [“Utilización de procedimientos almacenados para modificar bases de datos \(ASP y JSP\)” en la página 1084](#)

## Objetos de los comandos ASP

Un objeto de comando ASP es un objeto de servidor que realiza alguna operación en una base de datos. El objeto puede contener cualquier declaración SQL válida, incluida una que devuelva un juego de registros o que inserte, actualice o elimine registros de una base de datos. Un objeto de comando puede alterar la estructura de una base de datos si la declaración SQL añade o elimina una columna de una tabla. También puede utilizar un objeto de comando para ejecutar un procedimiento almacenado en una base de datos.

Un objeto de comando es reutilizable en el sentido de que el servidor de aplicaciones puede reutilizar una versión compilada del objeto para ejecutar el comando varias veces. Para hacer que el comando sea reutilizable, defina la propiedad `Preparado` del objeto Comando como `true`, como en la siguiente declaración VBScript:

```
mycommand.Prepared = true
```

Si sabe que el comando se va a ejecutar muchas veces, puede utilizar una versión compilada del objeto para agilizar las operaciones de base de datos.

NOTA

No todos los proveedores de base de datos admiten comandos preparados. Si su base de datos no los admite, es posible que aparezca un error cuando defina esta propiedad como `true`. Es posible incluso que ignore la petición de preparar el comando y defina la propiedad `Preparado` como `false`.

Un objeto de comando se crea mediante scripts en una página ASP, pero Dreamweaver permite crear objetos de comando sin escribir una línea de código ASP. Para más información, consulte [“Utilización de comandos ASP para modificar una base de datos” en la página 1086](#).

## Declaraciones preparadas JSP

Una declaración preparada JSP es un objeto de servidor reutilizable que contiene una declaración SQL. Puede colocar cualquier declaración SQL válida en una declaración preparada. Por ejemplo, una declaración preparada puede contener una declaración SQL que devuelva un juego de registros o que inserte, actualice o elimine registros de una base de datos.

Una declaración preparada es reutilizable en el sentido de que el servidor de aplicaciones utiliza una instancia del objeto de declaración preparada para consultar la base de datos varias veces. A diferencia del objeto de declaración JSP, no se crea una nueva instancia del objeto de declaración preparada para cada nueva consulta de base de datos. Si sabe que la declaración se va a ejecutar muchas veces, puede utilizar una instancia del objeto para agilizar las operaciones de base de datos y ocupar menos memoria en el servidor.

Un objeto de declaración preparada se crea mediante un scriptlet Java en una página JSP. Sin embargo, Dreamweaver permite crear declaraciones preparadas sin escribir una sola línea de código Java.



Si está interesado en el código, el scriptlet siguiente crea una declaración preparada:

```
String myquery = "SELECT * FROM EMPLOYEES WHERE DEPARTMENT = ?";  
PreparedStatement mystatement = connection.prepareStatement(myquery);
```

La primera línea almacena la declaración SQL en una variable de cadena llamada `myquery`, con un signo de interrogación que actúa como marcador de posición para el valor de la variable SQL. La segunda línea crea un objeto de declaración preparada llamado `mystatement`.

A continuación, asigne un valor a la variable SQL de este modo:

```
mystatement.setString(1, request.getParameter("myURLparam"));
```

El método `setString` asigna el valor a la variable y toma dos argumentos. El primer argumento especifica la variable afectada por su posición (aquí, la primera posición de la declaración SQL). El segundo argumento especifica el valor de la variable. En este ejemplo, el valor lo suministra un parámetro de URL transferido a la página.

NOTA

Deberá utilizar distintos métodos para asignar valores que no son de cadena a variables SQL. Por ejemplo, para asignar un entero a la variable, utilizaría el método `mystatement.setInt()`.

Por último, genere el juego de registros de este modo:

```
ResultSet myresults = mystatement.execute();
```

Para más información sobre cómo crear declaraciones preparadas JSP con herramientas de desarrollo de aplicaciones rápido (RAD) en Dreamweaver, consulte [“Utilización de declaraciones preparadas JSP para modificar una base de datos”](#) en la página 1089.

## Creación de formularios ColdFusion MX 7

Dreamweaver ofrece varias mejoras para desarrolladores de ColdFusion que utilicen ColdFusion MX 7 o una versión posterior como servidor de desarrollo. Entre estas mejoras, se incluyen más botones de la barra Insertar, elementos de menú e inspectores de propiedades para que pueda crear y definir rápidamente las propiedades de los formularios ColdFusion. También puede utilizar Dreamweaver para generar código que valide la información suministrada por los visitantes del sitio. Por ejemplo, se puede comprobar que una dirección de correo electrónico especificada por un usuario contenga un símbolo @ o que un campo de texto obligatorio contenga un tipo de valor determinado.

Estas mejoras sólo están disponibles si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#)
- [“Creación de formularios ColdFusion” en la página 943](#)
- [“Inserción de los controles del formulario ColdFusion.” en la página 945](#)
- [“Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion” en la página 953](#)
- [“Validación de datos de formulario ColdFusion” en la página 953](#)

## Activación de las mejoras de ColdFusion

Dreamweaver proporciona una serie de mejoras para los desarrolladores de ColdFusion. Algunas de estas mejoras requieren la definición de un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior como servidor de prueba para Dreamweaver. Por ejemplo, los nuevos inspectores de propiedades para los controles de formulario están disponibles únicamente si se especifica el servidor de prueba correcto.

Basta con definir un servidor de prueba una sola vez. Posteriormente, Dreamweaver detecta automáticamente la versión del servidor de prueba y aplica las mejoras disponibles si detecta ColdFusion MX 7.

### Para activar las mejoras para desarrolladores de ColdFusion:

1. Si aún no lo ha hecho, defina un sitio de Dreamweaver para el proyecto ColdFusion.  
Para más información, consulte [Capítulo 2, “Configuración de un sitio de Dreamweaver”, en la página 87](#).
2. Para acceder a la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Sitio > Administrar sitios, seleccione su sitio en la lista y haga clic en Editar.  
Si aparece la ficha Básicas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en la ficha Avanzadas para acceder a la información avanzada.
3. Seleccione la categoría Servidor de prueba y especifique como servidor de prueba para su sitio de Dreamweaver un equipo en el que se ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.  
Asegúrese de especificar un prefijo de URL válido.  
Para más información, consulte [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#).
4. Abra cualquier documento ColdFusion.  
No verá ningún cambio visible en el espacio de trabajo de Dreamweaver hasta que no abra un documento ColdFusion.

## Temas relacionados

- [“Creación de formularios ColdFusion” en la página 943](#)
- [“Protección de una carpeta de su aplicación \(ColdFusion\)” en la página 1007](#)
- [“Visualización de componentes de ColdFusion en Dreamweaver” en la página 1011](#)
- [“Definición de juego de registros en un componente de ColdFusion” en la página 1015](#)
- [“Utilización de un juego de registros de CFC como fuente de contenido dinámico” en la página 1016](#)
- [“Creación o modificación de una fuente de datos ColdFusion” en la página 694](#)

## Creación de formularios ColdFusion

Puede utilizar distintos botones de la barra Insertar, elementos de menú e inspectores de propiedades para crear rápidamente formularios ColdFusion y definir sus propiedades en Dreamweaver.

Estas mejoras sólo están disponibles si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### Para crear un formulario ColdFusion:

1. Abra una página de ColdFusion y sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca el formulario ColdFusion.
2. Seleccione Insertar > Objetos de ColdFusion > CFForm > CFForm, o bien seleccione la categoría CFForm en la barra Insertar y haga clic en el icono del formulario CF.

Dreamweaver inserta un formulario ColdFusion vacío. En la vista Diseño, el formulario se indica con un contorno de línea de puntos rojos. Si no ve el contorno, verifique que la opción Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles esté seleccionada.

3. Asegúrese de que el formulario sigue seleccionado y, a continuación, utilice el inspector de propiedades para especificar la página o el script que procesará los datos del formulario.

En el inspector de propiedades, escriba la ruta de acceso de la página o del script en el cuadro de texto Acción, o bien haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto y desplácese hasta la página o el script.

Si no puede ver el cuadro de texto Acción en el inspector de propiedades, haga clic en el contorno del formulario en la ventana de documento para seleccionarlo.

4. En el menú emergente Método, seleccione el método mediante el cual se transmitirán los datos del formulario al servidor:

**Predeterminado** utiliza el valor predeterminado del navegador para enviar los datos del formulario del servidor. Normalmente, el valor predeterminado es el método `get`.

**GET** añade el valor al URL que solicita la página.

**POST** incrusta los datos del formulario en la petición HTTP.

Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

5. Inserte los controles del formulario ColdFusion.

Sitúe el punto de inserción en el lugar en el que quiere que aparezca el control del formulario ColdFusion en el formulario y, a continuación, seleccione el control en el menú Insertar (Insertar > Objetos de ColdFusion > CFForm), o bien hágalo desde la categoría CFForm de la barra Insertar.

Para más información, consulte [“Inserción de los controles del formulario ColdFusion.” en la página 945.](#)

6. Si es necesario, defina las propiedades del control con el inspector de propiedades.

Asegúrese de que el control está seleccionado en la vista Diseño y, después, defina las propiedades en el inspector de propiedades. Para más información sobre las propiedades, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

7. Ajuste el diseño del formulario ColdFusion.

Si está creando un formulario basado en HTML, puede utilizar saltos de línea, saltos de párrafo, texto con formato predeterminado o tablas para aplicar formato a los formularios. No puede insertar un formulario ColdFusion en otro formulario ColdFusion (es decir, superponer etiquetas), pero puede incluir varios formularios ColdFusion en una misma página.

Si está creando un formulario basado en Flash, utilice estilos CSS para diseñar el formulario. ColdFusion omitirá cualquier código HTML del formulario.

No olvide etiquetar los campos del formulario ColdFusion con texto descriptivo para que el resto de usuarios puedan saber a qué corresponden. Por ejemplo, cree una etiqueta del tipo “Escriba el nombre de la etiqueta” para solicitar información del nombre.

## Temas relacionados

- [“Validación de datos de formulario ColdFusion” en la página 953](#)

## Inserción de los controles del formulario ColdFusion.

Puede utilizar la barra Insertar o el menú Insertar para insertar rápidamente los controles del formulario ColdFusion en un formulario ColdFusion.

Estas mejoras sólo están disponibles si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

Debe crear un formulario ColdFusion vacío para poder insertarle controles. Para más información, consulte [“Creación de formularios ColdFusion” en la página 943](#). Si no crea un formulario en blanco e intenta insertar un control, Dreamweaver le preguntará si desea crear uno.

Esta sección contiene los siguientes temas:

- [“Inserción de campos de texto ColdFusion” en la página 945](#)
- [“Inserción de campos ocultos ColdFusion” en la página 946](#)
- [“Inserción de áreas de texto ColdFusion” en la página 947](#)
- [“Inserción de botones ColdFusion” en la página 947](#)
- [“Inserción de casillas de verificación ColdFusion” en la página 948](#)
- [“Inserción de botones de opción ColdFusion” en la página 949](#)
- [“Inserción de cuadros de selección ColdFusion” en la página 949](#)
- [“Inserción de campos de imagen ColdFusion” en la página 950](#)
- [“Inserción de campos de archivo ColdFusion” en la página 951](#)

## Inserción de campos de texto ColdFusion

Es posible insertar visualmente un campo de texto o un campo de contraseña ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### **Para insertar visualmente un campo de texto ColdFusion:**

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm de la barra Insertar, haga clic en el icono del campo de texto CF. Aparece un campo de texto en el formulario.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del campo de texto. Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

4. Para etiquetar el campo de texto en la página, haga clic junto al campo de texto y escriba el texto de la etiqueta.

#### **Para insertar visualmente un campo de contraseña:**

1. Repita los pasos 1 y 2 descritos en el procedimiento anterior para insertar un cuadro de texto.
2. Seleccione el campo de texto insertado para visualizar su inspector de propiedades.
3. Seleccione el valor de contraseña en el menú emergente del modo de texto del inspector de propiedades.

#### Temas relacionados

- [“Validación de datos de formulario ColdFusion” en la página 953](#)
- [“Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion” en la página 953](#)

## Inserción de campos ocultos ColdFusion

Es posible insertar visualmente un campo oculto ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Utilice los campos ocultos para almacenar y enviar información no introducida por el usuario. La información se oculta al usuario.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

#### **Para insertar visualmente un campo oculto ColdFusion:**

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm de la barra Insertar, haga clic en el icono del campo oculto CF. Aparece un marcador en el formulario ColdFusion. Si no puede ver el marcador, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del campo oculto. Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

#### Temas relacionados

- [“Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion” en la página 953](#)

## Inserción de áreas de texto ColdFusion

Es posible insertar visualmente un área de texto ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Un área de texto es un elemento de entrada formado por varias líneas de texto.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### Para insertar visualmente un área de texto ColdFusion:

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm de la barra Insertar, haga clic en el icono del área de texto CF. Aparece un área de texto en el formulario ColdFusion.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del área texto. Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.
4. Para etiquetar el área de texto, haga clic junto al campo de texto y escriba el texto de la etiqueta.

### Temas relacionados

- [“Validación de datos de formulario ColdFusion” en la página 953](#)
- [“Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion” en la página 953](#)

## Inserción de botones ColdFusion

Es posible insertar visualmente un botón ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Los botones ColdFusion controlan el funcionamiento de los formularios ColdFusion. Puede utilizar los botones para enviar datos de formulario ColdFusion al servidor o para restablecer el formulario ColdFusion. Los botones ColdFusion estándar normalmente tienen las etiquetas Enviar o Restablecer. También se pueden asignar otras tareas de proceso definidas en un script. Por ejemplo, el botón puede calcular el coste total de elementos seleccionados, basándose en los valores asignados.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### **Para insertar visualmente un botón ColdFusion:**

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario ColdFusion.
2. En la categoría CFForm de la barra Insertar, haga clic en el icono del botón CF.  
Aparece un botón en el formulario ColdFusion.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del botón.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

### Temas relacionados

- [“Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion” en la página 953](#)

## Inserción de casillas de verificación ColdFusion

Es posible insertar visualmente una casilla de verificación ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Utilice las casillas de verificación para permitir a los usuarios seleccionar más de una opción de un grupo de opciones.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### **Para insertar visualmente una casilla de verificación ColdFusion:**

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm de la barra Insertar, haga clic en el icono de la casilla de verificación CF.  
Aparece una casilla de verificación en el formulario ColdFusion.
3. En el panel Propiedades, establezca las propiedades de la casilla de verificación.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.
4. Para etiquetar la casilla de verificación, haga clic junto a la casilla de verificación en la página y escriba la etiqueta.

### Temas relacionados

- [“Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion” en la página 953](#)



## Inserción de botones de opción ColdFusion

Es posible insertar visualmente un botón de opción ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Utilice los botones de opción cuando desee que los usuarios sólo puedan seleccionar una de las opciones de un grupo de opciones. Generalmente, los botones de opción se utilizan en grupos. Todos los botones de opción de un grupo deben tener el mismo nombre.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### Para insertar visualmente botones de opción ColdFusion:

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm de la barra Insertar, haga clic en el icono del botón de opción CF. Aparece un botón de opción en el formulario ColdFusion.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del botón de opción. Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.
4. Para etiquetar el botón de opción, haga clic junto al campo de texto de la página y escriba el texto de la etiqueta.

### Temas relacionados

- [“Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion” en la página 953](#)

## Inserción de cuadros de selección ColdFusion

Es posible insertar visualmente un cuadro de selección ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Los cuadros de selección permiten a los visitantes seleccionar uno o varios elementos de una lista. Los cuadros de selección son útiles cuando se dispone de una cantidad de espacio limitada pero se necesita mostrar muchos elementos. También son útiles cuando se desea controlar los valores devueltos al servidor. A diferencia de los campos de texto, en los que el usuario puede escribir todo lo que desea, incluso datos no válidos, con los cuadros de selección es posible establecer los valores exactos que debe devolver un menú.

En un formulario, puede insertar dos tipos de cuadros de selección: un menú que “se despliega” cuando el usuario hace clic en él o un menú que muestra una lista de elementos en la que puede desplazarse y realizar selecciones.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942.](#)

### **Para insertar visualmente un cuadro de selección ColdFusion:**

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm de la barra Insertar, haga clic en el icono del cuadro de selección CF.  
Aparece un cuadro de selección en el formulario ColdFusion.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del cuadro de selección.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

### Temas relacionados

- [“Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion” en la página 953](#)

## Inserción de campos de imagen ColdFusion

Es posible insertar visualmente un campo de imagen ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Los campos de imagen se utilizan para personalizar botones.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942.](#)

### **Para insertar visualmente un campo de imagen ColdFusion:**

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm de la barra Insertar, haga clic en el icono del campo de imagen CF.  
Aparece un cuadro de diálogo para que pueda buscar la imagen que desee. Seleccione la imagen que desea insertar y haga clic en el botón Aceptar.  
Si la imagen se encuentra fuera de la carpeta raíz del sitio, Dreamweaver le preguntará si desea copiar la imagen en la carpeta raíz. No es posible acceder a las imágenes ubicadas fuera de la carpeta raíz al publicar el sitio.  
También puede escribir la ruta de acceso al archivo de imagen que desea mostrar en el cuadro de texto Orig. en el inspector de propiedades.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del campo de imagen.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

## Temas relacionados

- [“Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion” en la página 953](#)

## Inserción de campos de archivo ColdFusion

Es posible insertar visualmente un campo de archivo ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Los campos de archivo se utilizan para que los usuarios puedan seleccionar un archivo de su equipo, por ejemplo, un documento de tratamiento de textos o un archivo gráfico, y cargarlo en el servidor. Un campo de archivo ColdFusion tiene la apariencia de un campo de texto, pero contiene además un botón Examinar. El usuario puede introducir manualmente la ruta del archivo que desea cargar o utilizar el botón Examinar para localizar el archivo y seleccionarlo.

En los campos de archivo, es necesario utilizar el método `POST` para transmitir los archivos desde el navegador al servidor. El archivo se envía a la dirección especificada en el cuadro de texto Acción del formulario. Póngase en contacto con el administrador del servidor para confirmar si se permite la carga de archivos anónimos, antes de usar el campo de archivo del formulario.

Los campos de archivo también necesitan que la codificación esté definida en `multipart/form`. Dreamweaver define estos valores automáticamente al insertar un control de campo de archivo.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### Para insertar visualmente un campo de archivo ColdFusion:

1. En la vista Diseño, seleccione CFForm para mostrar su inspector de propiedades. Para seleccionar el formulario de forma rápida, haga clic en cualquier lugar del contorno del formulario y, después, seleccione la etiqueta `<cfform>` en el selector de etiquetas situado en la parte inferior de la ventana de documento.
2. En el inspector de propiedades, establezca el método del formulario en `POST`.
3. En el menú emergente EncType, seleccione `multipart/form-data`.
4. Sitúe el punto de inserción dentro del contorno del formulario en el que desea que aparezca el campo de archivo.
5. En la categoría CFForm de la barra Insertar, haga clic en el icono del campo de archivo CF. Aparece un campo de archivo en el documento.

6. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del campo de archivo.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

### Temas relacionados

- [“Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion” en la página 953](#)

## Inserción de campos de fecha ColdFusion

Aunque no es posible insertar visualmente un campo de fecha ColdFusion en Dreamweaver, sí es posible definir visualmente sus propiedades. Un campo de fecha ColdFusion es un tipo especial de campo de texto que permite a los usuarios seleccionar una fecha en un calendario emergente para insertarla después en el campo de texto.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### Para insertar un campo de fecha ColdFusion y definir sus propiedades:

1. En la vista Diseño, seleccione CFForm para mostrar su inspector de propiedades.  
Para seleccionar el formulario de forma rápida, haga clic en cualquier lugar del contorno del formulario y, después, seleccione la etiqueta `<cfform>` en el selector de etiquetas situado en la parte inferior de la ventana de documento.
2. En el inspector de propiedades, establezca la propiedad Formato en Flash.  
El control del campo de fecha únicamente se muestra en formularios ColdFusion basados en Flash.
3. Cambie a la vista Código (Ver > Código) e introduzca la siguiente etiqueta en cualquier lugar entre las etiquetas CFForm de apertura y de cierre:  

```
<cfinput name="datefield" type="datefield">
```
4. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades del campo de fecha.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

## Definición visual de las propiedades de los controles de formularios ColdFusion

Es posible cambiar visualmente las propiedades de los controles de formularios ColdFusion tanto en la vista Diseño como en la vista Código.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### Para cambiar visualmente las propiedades de un control de formulario de ColdFusion:

1. En la vista Diseño, seleccione el control de formulario de la página; en la vista Código, haga clic en cualquier lugar dentro de la etiqueta del control.  
El inspector de propiedades muestra las propiedades del control de formulario.
2. Cambie las propiedades del control en el inspector de propiedades.  
Para más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.
3. Para configurar más propiedades, haga clic en el botón Mostrar Quick tag editor del inspector de propiedades y configure las propiedades en el Quick tag editor que aparezca.

## Validación de datos de formulario ColdFusion

Es posible crear formularios ColdFusion en Dreamweaver que comprueben el contenido de campos concretos para garantizar que el usuario haya introducido los datos correctos.

Esta mejora de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### Para validar datos de formulario ColdFusion:

1. Cree un formulario ColdFusion que incluya al menos un campo de entrada y un botón Enviar.  
Asegúrese de que cada uno de los campos ColdFusion que desee validar tenga un nombre exclusivo.
2. Seleccione un campo del formulario que desee validar.
3. En el inspector de propiedades, especifique cómo quiere validar el campo.

La parte inferior de cada inspector de propiedades contiene los controles necesarios para que pueda definir la regla específica de validación. Por ejemplo, si quiere especificar que un texto debe contener un número de teléfono. Para ellos, seleccione Teléfono en el menú emergente Valor del inspector de propiedades. También puede especificar la fecha en que desea realizar la validación en el menú emergente de validación.

## Creación de páginas maestra-detalle (ColdFusion)

Dreamweaver permite crear juegos de páginas que presentan información en dos niveles de detalle: una página maestra que enumera registros y una página detalle que muestra más detalles acerca de cada registro. En esta sección se describe cómo generar estos tipos de páginas maestra-detalle.

### Creación de páginas maestra-detalle en una operación (ColdFusion, ASP, JSP, PHP)

Al desarrollar aplicaciones Web, puede crear rápidamente páginas maestra-detalle utilizando el objeto de aplicación Juego de páginas Maestro-Detalle. Un objeto de aplicación permite crear todo un juego de páginas dinámicas completando sólo uno o dos cuadros de diálogo.

El método que se utiliza es idéntico para las páginas ColdFusion, ASP, JSP y PHP. Para información sobre cómo crear páginas maestra-detalle, véase [“Creación de páginas Maestro-Detalle \(ASP.NET\)” en la página 1028](#).

#### **Para completar el juego de páginas maestro-detalle con un objeto de aplicación:**

1. En Dreamweaver, cree una página dinámica en blanco seleccionando Archivo > Nuevo > Página dinámica, marcando una página dinámica y haciendo clic en Crear.  
Esta página será la página maestra.

2. Defina un juego de registros para la página.

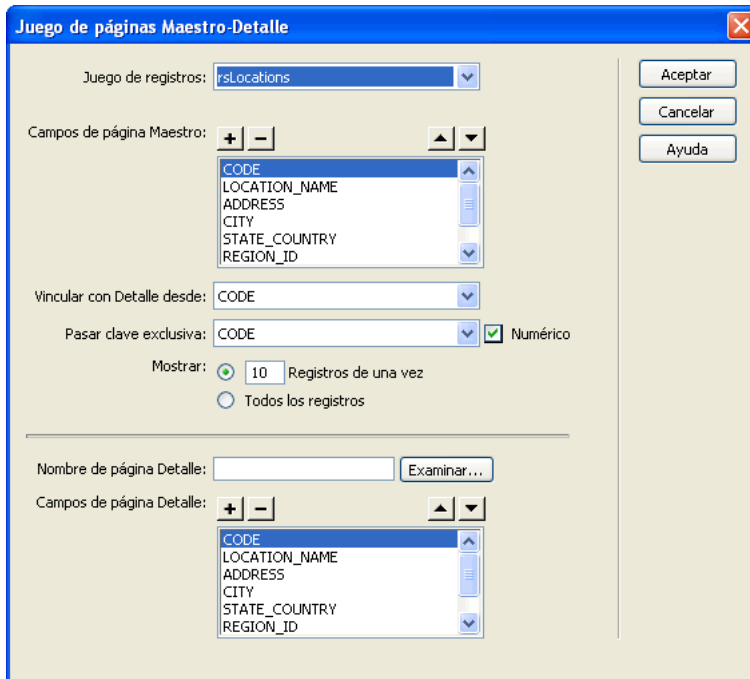
Puede definir un juego de registros en el momento del diseño (véase “Definición de un juego de registros” en la página 787). Otra posibilidad es que el usuario lo defina en el momento de la ejecución (véase “Creación de páginas de búsqueda/resultados (ColdFusion, ASP, JSP, PHP)” en la página 963).

Asegúrese de que el juego de registros contiene, no sólo todas las columnas necesarias para la página maestra, sino también todas las columnas necesarias para la página detalle.

Normalmente, el juego de registros de la página maestra extrae unas pocas columnas de una tabla de una base de datos, mientras que un juego de registros de la página detalle extrae más columnas de la misma tabla para proporcionar información adicional.

3. Abra la página maestra en la vista Diseño y elija Insertar > Objetos de aplicación > Juego de páginas Maestro-Detalle.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de páginas Maestro-Detalle.



4. Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

5. Haga clic en Aceptar.

El objeto de aplicación crea una página detalle (si no la ha creado usted antes) y añade contenido dinámico y comportamientos de servidor tanto a la página maestra como a la página detalle.

6. Personalice el diseño de las páginas maestra y detalle de acuerdo con sus necesidades.

Puede personalizar totalmente el diseño de cada página utilizando las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. También puede editar los comportamientos de servidor haciendo doble clic en ellos en el panel Comportamientos del servidor.

Después de crear páginas maestra-detalle con el objeto de aplicación, utilice el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) para modificar los diferentes elementos que el objeto de aplicación inserta en las páginas. Para más información, consulte [“Edición de contenido dinámico en una página” en la página 764](#).

También puede crear páginas maestra-detalle con comportamientos individuales de servidor.

## Creación de páginas maestra-detalle elemento a elemento (ColdFusion)

Puede añadir los elementos básicos de las páginas maestra-detalle por separado con el panel Comportamientos de servidor.

También puede añadir los elementos de una vez con el objeto de aplicación Juego de páginas Maestro-Detalle. Para más información, consulte [“Creación de páginas maestra-detalle en una operación \(ColdFusion, ASP, JSP, PHP\)” en la página 954](#).

En esta sección se explican los pasos necesarios para crear páginas maestra-detalle con los comportamientos del servidor:

- [“Creación de la página maestra \(ColdFusion\)” en la página 957](#)
- [“Creación de vínculos con la página detalle \(ColdFusion\)” en la página 959](#)
- [“Creación de un parámetro de URL para los vínculos \(ColdFusion\)” en la página 960](#)
- [“Búsqueda y visualización del registro solicitado en la página detalle \(ColdFusion\)” en la página 961](#)



## Creación de la página maestra (ColdFusion)

En esta sección se describe cómo crear una página maestra que enumere los registros de la base de datos. Puede utilizar una tabla dinámica para mostrar los registros en una página de ColdFusion.

Antes de empezar, asegúrese de definir una fuente de datos ColdFusion para la base de datos. Para más información, consulte [Capítulo 24, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ColdFusion”](#), en la página 693.

### Para crear una página maestra:

1. En Dreamweaver, cree una página de ColdFusion.

Seleccione Archivo > Nuevo > Página dinámica, seleccione ColdFusion y haga clic en Crear. Se abre una página en blanco de ColdFusion en Dreamweaver.

2. Defina un juego de registros para la página.

En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón más (+), seleccione Juego de registros (consulta) y complete el cuadro de diálogo Juego de registros. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo. Si desea escribir su propia declaración SQL, haga clic en el botón Avanzado para abrir el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado.

Asegúrese de que el juego de registros contiene todas las columnas de la tabla necesarias para crear la tabla dinámica. El juego de registros también debe incluir la columna de la tabla que contiene la clave exclusiva de cada registro, es decir, la columna ID del registro. En el siguiente ejemplo, la columna CODE contiene información que identifica exclusivamente cada registro.

Juego de registros

Nombre: rsLocations

Fuente de datos: connGlobal

Nombre de usuario:

Contraseña:

Tabla: LOCATIONS

Columnas:  Todo  Seleccionado:

CODE  
LOCATION\_NAME  
ADDRESS  
CITY  
STATE\_COUNTRY

Filtro: Ninguno =

Parámetro URL

Ordenar: Ninguno Ascendente

Aceptar  
Cancelar  
Prueba  
Avanzada...  
Ayuda

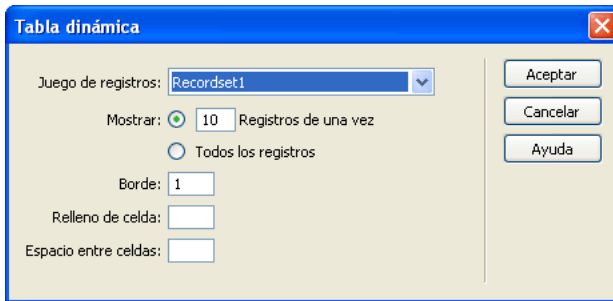
Normalmente, el juego de registros de la página maestra extrae unas pocas columnas de una tabla de una base de datos, mientras que un juego de registros de la página detalle extrae más columnas de la misma tabla para proporcionar información adicional.

El usuario puede definir el juego de registros durante la ejecución. Para más información, consulte “Creación de páginas de búsqueda/resultados (ColdFusion, ASP, JSP, PHP)” en la página 963.

3. Inserte una tabla dinámica que muestre los registros en la página.

Sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca la tabla dinámica en la página y seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Datos dinámicos > Tabla dinámica.

Aparecerá el cuadro de diálogo Tabla dinámica.



4. Seleccione las opciones que desea en el cuadro de diálogo Tabla dinámica y haga clic en Aceptar.

Dreamweaver inserta en la página una tabla dinámica.

Si necesita ayuda para completar el cuadro de diálogo, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

5. Si lo desea, elimine la columna de la tabla dinámica que contiene los ID de registros.

Si no desea mostrar los ID de registros a los usuarios, puede eliminar la columna de la tabla dinámica. Haga clic en cualquier lugar de la página para entrar en ella. Desplace el cursor cerca de la parte superior de la columna de la tabla dinámica hasta que sus celdas queden resaltadas en rojo y haga clic para seleccionar la columna. Presione la tecla Supr para eliminar la columna de la tabla.

El paso siguiente consiste en crear los vínculos con la página detalle.

## Creación de vínculos con la página detalle (ColdFusion)

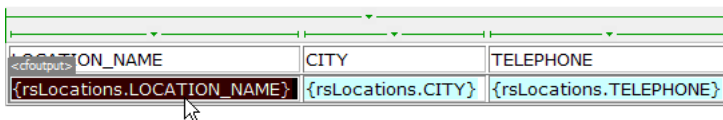
Tras añadir la tabla dinámica a la página maestra, deberá crear vínculos que abran la página detalle. En esta sección se explica cómo crear los vínculos. En la sección siguiente se explica cómo modificar el vínculo de manera que también facilite el ID del registro que seleccione el usuario. La página detalle utilizará este ID para encontrar el registro solicitado en la base de datos y lo mostrará.

### Para crear vínculos con la página detalle:

1. En la fila repetida de la tabla dinámica, seleccione el texto o la imagen que servirá como vínculo.

En el siguiente ejemplo, se selecciona el marcador de posición `{rsLocations.LOCATION_NAME}`. Los vínculos se aplicarán a los nombres de ubicaciones de la columna.

### Rental Locations



| LOCATION_NAME                            | CITY                            | TELEPHONE                            |
|--|---------------------------------|--------------------------------------|
| <code>{rsLocations.LOCATION_NAME}</code> | <code>{rsLocations.CITY}</code> | <code>{rsLocations.TELEPHONE}</code> |

2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Vínculo.
3. Busque y seleccione la página detalle.

La página detalle aparece en el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades.

En la tabla dinámica, el texto seleccionado aparece vinculado. Cuando la página se ejecuta en el servidor, el vínculo se aplica al texto en cada fila de la tabla.

El paso siguiente consiste en crear un parámetro de URL que facilite el ID de registro a la página detalle.

## Creación de un parámetro de URL para los vínculos (ColdFusion)

Los vínculos de la tabla dinámica no sólo deben abrir la página detalle, sino que también deben proporcionar el ID del registro seleccionado por el usuario. La página detalle utiliza este ID para buscar el registro solicitado en la base de datos y visualizarlo.

El ID de registro se pasa a la página detalle en un parámetro de URL. Para más información, consulte [“Parámetros de URL” en la página 771](#).

En esta sección se explica cómo crear un parámetro de URL que proporcione un ID de registro a la página detalle.

### Para crear el parámetro de URL:

1. En la página maestra, seleccione el vínculo de la tabla dinámica.  
Si Live Data está activado, seleccione el vínculo en la primera fila.
2. En el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades, añada la cadena siguiente al final del URL:

```
?recordID=#recordsetName.fieldName#
```

El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra recordID es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL, porque más tarde lo utilizará en la página detalle.

La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, una expresión de ColdFusion genera el valor y devuelve un ID de registro proveniente del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión de ColdFusion, sustituya nombreJuegoRegistros por el nombre de su juego de registros, y nombreCampo por el nombre del campo de su juego de registros que identifique de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
locationDetail.cfm?recordID=#rsLocations.CODE#
```

Al ejecutar la página, los valores del campo CODE del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código CBR, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
locationDetail.cfm?recordID=CBR
```

3. Guarde la página.

El paso siguiente consiste en encontrar y mostrar el registro solicitado en la página detalle.

## Búsqueda y visualización del registro solicitado en la página detalle (ColdFusion)

Después de crear la página maestra, cambie a la página detalle. Debe localizar el registro seleccionado en la base de datos y mostrarlo en la página. El procedimiento consiste en definir un juego de registros para que contenga un registro —el registro solicitado por la página maestra— y vincular las columnas del juego de registros a la página.

### Para buscar y mostrar el registro solicitado en la página detalle:

1. Cambie a la página detalle.

Si aún no dispone de una página detalle, cree una página de ColdFusion en blanco (Archivo > Nuevo).

2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros sencillo. Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en Simple para cambiar al cuadro de diálogo Juego de registros simple.

3. Asigne un nombre al juego de registros, luego elija una fuente de datos de ColdFusion y la tabla de base de datos que proporcionará datos al juego de registros.

4. En el área Columnas, seleccione las columnas de la tabla que deben incluirse en el juego de registros.

El juego de registros puede ser igual o distinto del juego de registros de la página maestra. Generalmente, el juego de registros de una página detalle incluye más columnas para mostrar más información.

Si los juegos de registros son distintos, asegúrese de que la página detalle contiene como mínimo una columna en común con el juego de registros de la página maestra. La columna común suele ser la columna de ID del registro, aunque también puede ser el campo de unión de las tablas relacionadas.

Para incluir algunas de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionado y elija las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.

5. Complete la sección Filtro de la siguiente forma para localizar y mostrar el registro especificado en el parámetro de URL proporcionado por la página maestra:
  - En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione la columna del juego de registros que contiene valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página maestra. Por ejemplo, si el parámetro de URL contiene un número de ID de registro, seleccione la columna que contiene números de ID de registros. En el ejemplo tratado en la sección anterior, la columna de juego de registros denominada CODE contiene los valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página maestra.
  - En el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual (ya debe estar seleccionado).
  - En el tercer menú emergente, seleccione Parámetro de URL.  
La página maestra utiliza un parámetro de URL para pasar información a la página detalle.
  - En el cuarto cuadro de texto, introduzca el nombre del parámetro de URL que la página maestra ha facilitado. Por ejemplo, si el URL que la página maestra utilizaba para abrir la página detalle incluía el sufijo locationDetail.cfm?recordID=CBR, escriba recordID.

El cuadro de diálogo Juego de registros es parecido a este:

Juego de registros

Nombre: rsRecord

Fuente de datos: GlobalCar

Nombre de usuario:

Contraseña:

Tabla: LOCATIONS

Columnas:  Todo  Seleccionado:

CODE  
LOCATION\_NAME  
ADDRESS  
CITY  
STATE\_COUNTRY

Filtro: CODE = Parámetro URL

recordID

Ordenar: Ninguno Ascendente

Aceptar  
Cancelar  
Prueba  
Avanzada...  
Ayuda

6. Haga clic en Aceptar.

El juego de registros aparecerá en el panel Vinculaciones.

7. Vincule las columnas del juego de registros a la página detalle seleccionando las columnas del panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones) y arrastrándolas hasta la página.

Para más información, consulte [“Conversión de texto en contenido dinámico” en la página 807.](#)

Después de cargar las páginas maestra y detalle en el servidor puede abrir la página maestra en un navegador. Después de hacer clic en un vínculo de detalle en la página maestra, se abre la página detalle con más información sobre el registro seleccionado.

## Creación de páginas de búsqueda/ resultados (ColdFusion, ASP, JSP, PHP)

Puede utilizar Dreamweaver para crear un juego de páginas que permitan al usuario realizar búsquedas en la base de datos. El método que se utiliza es idéntico para las páginas ColdFusion, ASP, JSP y PHP. Para información sobre cómo crear páginas de búsqueda/resultados, véase [“Creación de una página de búsqueda en la base de datos \(ASP.NET\)” en la página 1036.](#)

### Creación de la página de búsqueda

Una página de búsqueda en la Web normalmente contiene campos de formulario en los que los usuarios introducen parámetros de búsqueda. Como mínimo, la página de búsqueda debe incluir un formulario HTML con un botón Enviar.

#### **Para añadir un formulario HTML a una página de búsqueda:**

1. Abra la página de búsqueda o una página nueva y seleccione Insertar > Formulario > Formulario.

Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

2. Añada objetos de formulario para que los usuarios introduzcan sus parámetros de búsqueda eligiendo Formulario del menú Insertar.

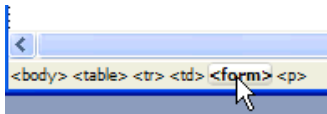
Entre los objetos de formulario figuran los campos de texto, los menús, las casillas de verificación y los botones de opción. Puede añadir tantos objetos de formulario como desee para ayudar a los usuarios a definir búsquedas precisas. No obstante, recuerde que cuanto mayor sea el número de parámetros de búsqueda de la página de búsqueda, más compleja será la declaración SQL.

Para más información sobre objetos de formulario, consulte [“Inserción de objetos de formulario HTML” en la página 918](#).

3. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).
4. Si lo desea, cambie la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro de texto Etiqueta.

A continuación, deberá indicar al formulario el lugar al que debe enviar los parámetros de búsqueda cuando el usuario haga clic en el botón Enviar.

5. Seleccione el formulario eligiendo la etiqueta `<form>` en el selector de etiquetas que se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento, como se muestra en la imagen.



6. En el cuadro de texto Acción del inspector de propiedades del formulario, introduzca el nombre del archivo de la página de resultados que llevará a cabo la búsqueda en la base de datos.
7. En el menú emergente Método, elija uno de los siguientes métodos para determinar cómo debe enviar los datos el formulario al servidor.
  - GET envía los datos del formulario añadiéndolos al URL como una cadena de consulta. Dado que los URL están limitados a 8.192 caracteres, no utilice el método GET con formularios largos.
  - POST envía los datos del formulario en el cuerpo de un mensaje.
  - Default usa el método predeterminado del navegador (generalmente, GET).

Ya ha terminado la página de búsqueda. A continuación deberá crear la página de resultados.

## Temas relacionados

- [“Páginas de búsqueda/resultados” en la página 938](#)



## Creación de la página de resultados

Cuando el usuario hace clic en el botón Buscar del formulario, se envían los parámetros de búsqueda a la página de resultados residente en el servidor. La página de resultados residente en el servidor, no la página de búsqueda del navegador, es la responsable de recuperar los registros de la base de datos.

### Temas relacionados

- [“Páginas de búsqueda/resultados” en la página 938](#)
- [“Creación de la página de búsqueda” en la página 963](#)
- [“Creación de una página detalle para una página de resultados” en la página 970](#)

## Búsqueda con un solo parámetro de búsqueda

Si la página de búsqueda envía un único parámetro de búsqueda al servidor, puede crear la página de resultados sin consultas ni variables SQL. Un juego de registros básico se crea con un filtro que excluye registros que no cumplen el parámetro de búsqueda enviado por la página de búsqueda.

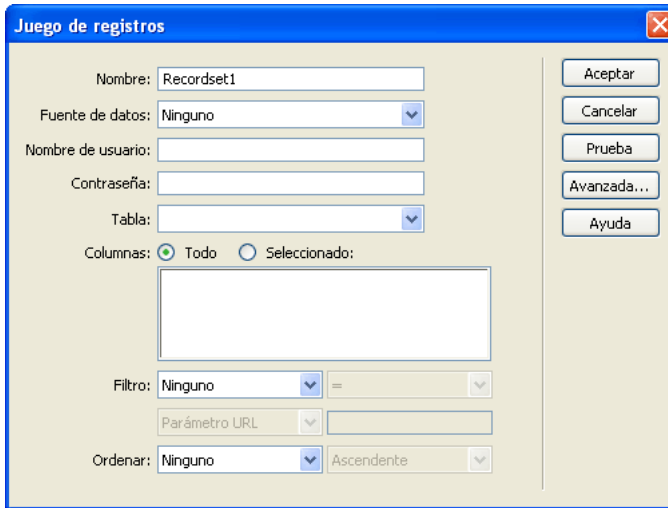
NOTA

Si tiene varias condiciones de búsqueda, deberá utilizar el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado para definir el juego de registros (véase [“Búsqueda con múltiples parámetros de búsqueda” en la página 968](#)).

### Para crear el juego de registros que contendrá los resultados de la búsqueda:

1. Abra la página de resultados en la ventana de documento.  
Si aún no dispone de una página de resultados, cree una página dinámica en blanco (Archivo > Nuevo).
2. Cree un juego de registros; para ello, abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros en el menú emergente.

3. Asegúrese de que aparece el cuadro de diálogo Juego de registros sencillo.



Si aparece la versión avanzada del cuadro de diálogo, cambie a la versión sencilla haciendo clic en el botón Simple.

4. Introduzca un nombre para el juego de registros y elija una conexión.  
La conexión debe establecerse con una base de datos que contenga datos en los que desea que el usuario realice búsquedas.
5. En el menú emergente Tabla, seleccione la tabla de la base de datos en la que debe realizarse la búsqueda.

**NOTA**

En una búsqueda con un solo parámetro, puede buscar registros en una única tabla. Para buscar en más de una tabla a la vez, deberá utilizar el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado y definir una consulta SQL.

6. Para incluir algunas de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionado y seleccione las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.  
Debe incluir sólo las columnas que contengan información que desee mostrar en la página de resultados.

Deje abierto momentáneamente el cuadro de diálogo Juego de registros. Tendrá que utilizarlo a continuación para recuperar los parámetros enviados por la página de búsqueda y crear un filtro de juego de registros para excluir registros que no cumplan los parámetros.

### Para crear un filtro de juego de registros:

1. Desde el primer menú emergente del área Filtro, seleccione una columna de la tabla de la base de datos en la que desee buscar una coincidencia.

Por ejemplo, si el valor enviado por la página de búsqueda es un nombre de una ciudad, seleccione en la tabla la columna que contiene nombres de ciudades.

2. Desde el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual (que debe ser el predeterminado).

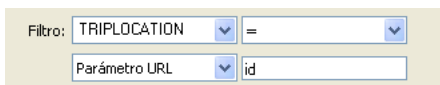
3. En el tercer menú emergente, seleccione Variable de formulario si el formulario de la página de búsqueda utiliza el método POST, o Parámetro de URL si utiliza el método GET.

La página de búsqueda utiliza una variable de formulario o un parámetro de URL para pasar la información a la página de resultados.

4. En el cuarto cuadro de texto, introduzca el nombre del objeto de formulario que aceptará el parámetro de búsqueda en la página de búsqueda.

El nombre del objeto se dobla como nombre de la variable de formulario o parámetro de URL. Puede obtener el nombre cambiando a la página de búsqueda, haciendo clic en el objeto de formulario dentro del formulario para seleccionarlo y comprobando el nombre del objeto en el inspector de propiedades.

Por ejemplo, supongamos que desea crear un juego de registros que incluya sólo viajes de aventura a un país concreto. Supongamos que la tabla incluye una columna denominada TRIPLOCATION. Supongamos también que el formulario HTML de la página de búsqueda utiliza el método GET y que contiene un objeto de menú denominado Location que muestra una lista de países. Esta es la apariencia que debe presentar la sección Filtro:



The screenshot shows a search filter configuration interface. It consists of a label 'Filtro:' followed by a dropdown menu with 'TRIPLOCATION' selected. To the right of this is an equals sign '=' and another dropdown menu. Below these is a second dropdown menu labeled 'Parámetro URL' and a text input field containing the text 'id'.

5. Si lo desea, haga clic en Prueba, introduzca un valor de prueba y haga clic en Aceptar para conectar con la base de datos y crear una instancia del juego de registros.

El valor de prueba simula el valor que, de otro modo, habría sido devuelto por la página de búsqueda. Haga clic en Aceptar para cerrar el juego de registros de prueba.

6. Si está satisfecho con el juego de registros, haga clic en Aceptar.

Dreamweaver inserta en la página un script del lado del servidor que, cuando se ejecuta en el servidor, comprueba cada registro de la tabla de la base de datos. Si el campo especificado en un registro cumple la condición de filtro, el registro se incluirá en el juego de registros. El script crea un juego de registros que contiene solamente los resultados de la búsqueda.

El siguiente paso consiste en mostrar el juego de registros en la página de resultados. Para más información, consulte [“Visualización de los resultados” en la página 969](#).

## Búsqueda con múltiples parámetros de búsqueda

Si la página de búsqueda envía más de un parámetro de búsqueda al servidor, deberá escribir una consulta SQL para la página de resultados y utilizar los parámetros de búsqueda en las variables SQL.

NOTA

Si tiene sólo una condición de búsqueda, puede utilizar el cuadro de diálogo Juego de registros simple para definir el juego de registros (véase [“Búsqueda con un solo parámetro de búsqueda” en la página 965](#)).

### Para buscar registros de una base de datos empleando SQL:

1. Abra la página de resultados en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros o en el menú emergente para crear un nuevo juego de registros.

2. Asegúrese de que aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado.

Si aparece la versión sencilla del cuadro de diálogo, cambie a la versión avanzada haciendo clic en el botón Avanzada.

3. Introduzca un nombre para el juego de registros y elija una conexión.

La conexión debe establecerse con una base de datos que contenga datos en los que desea que el usuario realice búsquedas.

4. Introduzca una declaración de selección (Select) en el área de texto SQL.

Asegúrese de que la declaración incluye una cláusula WHERE (donde) con variables que contengan los parámetros de búsqueda. En el siguiente ejemplo, las variables se denominan `varLastName` y `varDept`:

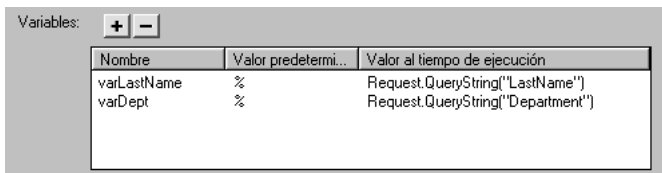
```
SELECT EMPLOYEEID, FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, EXTENSION ↵  
FROM EMPLOYEE WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' AND DEPARTMENT ↵  
LIKE 'varDept'
```

Para reducir la cantidad de datos que debe teclear, puede utilizar el árbol de elementos de la base de datos situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Juego de registros avanzado. Para instrucciones, consulte [“Creación de un juego de registros avanzado escribiendo SQL” en la página 789](#).

Para obtener ayuda sobre la sintaxis SQL, véase [Apéndice B, “Nociones básicas de SQL”, en la página 1139](#).

5. Asigne a las variables SQL los valores de los parámetros de búsqueda haciendo clic en el botón de signo más (+) en el área Variables e introduciendo el nombre de la variable, el valor predeterminado (el valor que toma la variable si no se devuelve ningún valor de tiempo de ejecución) y un valor de tiempo de ejecución (normalmente, un objeto de servidor que contiene un valor enviado por un navegador, como una variable de petición).

En el siguiente ejemplo ASP, el formulario HTML de la página de búsqueda utiliza el método GET y contiene un campo de texto denominado "LastName" y otro llamado "Department".



| Nombre      | Valor predetermi... | Valor al tiempo de ejecución      |
|-------------|---------------------|-----------------------------------|
| varLastName | %                   | Request.QueryString("LastName")   |
| varDept     | %                   | Request.QueryString("Department") |

En ColdFusion, los valores de tiempo de ejecución serían `#LastName#` y `#Department#`.

En JSP, los valores de tiempo de ejecución serían `request.getParameter("LastName")` y `request.getParameter("Department")`.

6. Si lo desea, haga clic en Prueba para crear una instancia del juego de registros utilizando los valores predeterminados de las variables.

Los valores predeterminados simulan el valor que, de otro modo, habría sido devuelto por la página de búsqueda. Haga clic en Aceptar para cerrar el juego de registros de prueba.

7. Si está satisfecho con el juego de registros, haga clic en Aceptar.

Dreamweaver inserta la consulta SQL en la página.

El siguiente paso consiste en mostrar el juego de registros en la página de resultados.

## Visualización de los resultados

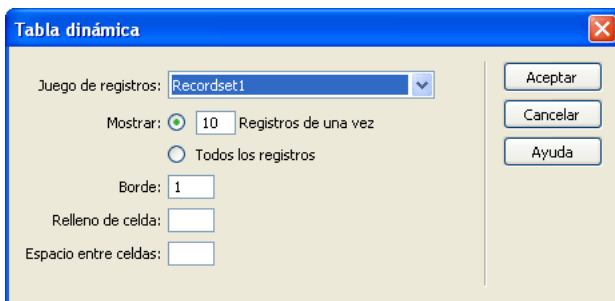
Tras crear un juego de registros que contenga los resultados de la búsqueda, debe mostrar la información en la página de resultados. Para visualizar los registros, sólo tendrá que arrastrar columnas individuales desde el panel Vinculaciones hasta la página de resultados. Puede añadir vínculos de navegación para permitir el desplazamiento hacia delante o hacia atrás por el juego de registros, así como crear una región repetida para mostrar más de un registro en la página. También puede añadir vínculos a una página detalle.

En esta sección se explica cómo visualizar los resultados con una tabla dinámica.

## Para visualizar los resultados de búsqueda con una tabla dinámica:

1. Sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca la tabla dinámica en la página de resultados y seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Datos dinámicos > Tabla dinámica.

Aparecerá el cuadro de diálogo Tabla dinámica.



2. Complete el cuadro de diálogo Tabla dinámica seleccionando el juego de registros definido para contener los resultados de la búsqueda.

Si necesita ayuda para completar el cuadro de diálogo Tabla dinámica, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver inserta una tabla dinámica que visualizará los resultados de la búsqueda.

Para más información sobre otros métodos de visualización de contenido dinámico en una página, consulte [Capítulo 35, “Visualización de registros de la base de datos”, en la página 817.](#)

## Creación de una página detalle para una página de resultados

El juego de páginas de búsqueda/resultados puede incluir una página detalle que muestre información sobre registros concretos de la página de resultados. En esta situación, la página de resultados también se dobla como página maestra en un juego de páginas maestra-detalle. Para más información, consulte los siguientes temas:

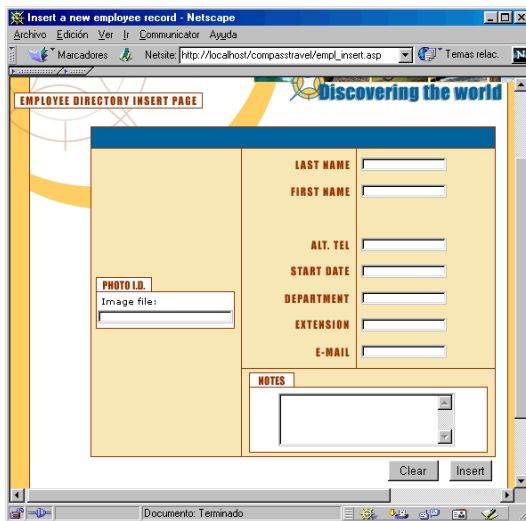
- “Creación de páginas maestra-detalle (ColdFusion)” en la página 954
- “Creación de páginas maestra-detalle (ASP y JSP)” en la página 1067
- “Creación de páginas maestra-detalle (PHP)” en la página 1093

Temas relacionados

- “Creación de la página de búsqueda” en la página 963
- “Creación de la página de resultados” en la página 965

## Creación de una página de inserción de registro (todos los servidores)

Una aplicación puede incluir una página que permita a los usuarios insertar nuevos registros en una base de datos. Por ejemplo, la siguiente página inserta un nuevo registro en una base de datos de empleados:



Una página de inserción consta de dos elementos:

- Un formulario HTML que permite a los usuarios introducir datos
- Un comportamiento de servidor Insertar registro que actualiza la base de datos

Puede añadir ambos elementos en una sola operación, mediante el objeto de aplicación Formulario de inserción de registro (véase [“Creación de la página de inserción en una sola operación” en la página 972](#)), o por separado, con las herramientas de formulario de Dreamweaver y el panel Comportamientos del servidor (véase [“Creación de una página de inserción elemento a elemento” en la página 973](#)).

NOTA

La página de inserción sólo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros simultáneamente. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Actualizar registro o Eliminar registro a la página de inserción.

## Creación de la página de inserción en una sola operación

Puede añadir los elementos básicos de una página de inserción en una sola operación mediante el objeto de aplicación Formulario de inserción de registro. El objeto de aplicación añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Insertar registro.

También puede añadir los elementos por separado utilizando las herramientas de formulario y el panel Comportamientos del servidor. Para más información, consulte [“Creación de una página de inserción elemento a elemento” en la página 973](#).

Una vez situados los elementos en la página, puede utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver para personalizar el formulario o el panel Comportamientos del servidor para editar el comportamiento de servidor Insertar registro.

### Para crear la página de inserción con el objeto de aplicación Formulario de inserción de registro:

1. Abra la página en la vista Diseño y seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Insertar registro > Asistente de formulario de inserción de registros.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar formulario de inserción de registro.

2. Complete este cuadro de diálogo.

Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Insertar registro. Los objetos de formulario están dispuestos en una tabla básica que se puede personalizar por medio de las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. (Asegúrese de que todos los objetos de formulario se mantienen dentro de los límites del formulario.)

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Insertar registro.



## Creación de una página de inserción elemento a elemento

Puede añadir los elementos básicos de una página de inserción por separado utilizando las herramientas de formulario y el panel Comportamientos del servidor.

También puede añadir todos los elementos de una vez con el objeto de aplicación Formulario de inserción de registro. Para más información, consulte [“Creación de la página de inserción en una sola operación” en la página 972](#).

El procedimiento de creación de la página de inserción consta de dos pasos:

- Añadir un formulario HTML a la página de actualización para que los usuarios puedan introducir los datos
- Añadir el comportamiento de servidor Insertar registro para insertar registros en una tabla de base de datos

### Para añadir un formulario HTML a una página de inserción:

1. Cree una nueva página dinámica (Archivo > Nuevo) y diseñela con las herramientas de diseño de Dreamweaver.
2. Añada un formulario HTML situando el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y seleccionando Insertar > Formulario > Formulario.  
Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.
3. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta `<form>`, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro de texto Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` o `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario presione el botón Enviar, ya que el comportamiento de servidor Insertar registro configura estos atributos automáticamente.

4. Añada un objeto de formulario como un campo de texto (Insertar > Formulario > Campo de texto) para cada columna de la tabla de la base de datos en la que desee insertar registros. Los objetos de formulario permiten introducir datos. Generalmente se utilizan campos de texto, pero también puede usar menús, casillas de verificación y botones de opción. Para más información sobre objetos de formulario, consulte [“Inserción de objetos de formulario HTML” en la página 918](#).

5. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).

Puede modificar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

### **Para añadir un comportamiento de servidor que inserte registros en una tabla de la base de datos:**

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Insertar registro del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar registro.

2. Complete este cuadro de diálogo.

Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver añadirá a la página un comportamiento de servidor que permita a los usuarios insertar registros en una tabla de la base de datos haciendo clic en el botón Enviar del formulario.

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Insertar registro.

## Creación de páginas para actualizar un registro (ColdFusion)

Una aplicación puede incluir un juego de páginas que permita a los usuarios actualizar los registros existentes en una tabla de la base de datos. Las páginas están formadas normalmente por una página de búsqueda, una página de resultados y una página de actualización. La página de búsqueda y de resultados permite a los usuarios recuperar el registro, y la página de actualización permite a los usuarios modificarlo.

En esta sección se explican los pasos necesarios para crear páginas para actualizar un registro:

- [“Búsqueda del registro que se desea actualizar \(ColdFusion\)” en la página 975](#)
- [“Creación de vínculos para abrir la página de actualización \(ColdFusion\)” en la página 975](#)
- [“Creación de un parámetro de URL para los vínculos de actualización \(ColdFusion\)” en la página 976](#)
- [“Recuperación del registro que debe actualizarse \(ColdFusion\)” en la página 978](#)

- “Cómo completar la página de actualización en una operación (ColdFusion)” en la página 979
- “Cómo completar la página de actualización elemento a elemento (ColdFusion)” en la página 980

#### Temas relacionados

- “Creación de páginas maestra-detalle (ColdFusion)” en la página 954
- “Creación de una página de inserción de registro (todos los servidores)” en la página 971
- “Creación de páginas para eliminar un registro (ColdFusion)” en la página 983

## Búsqueda del registro que se desea actualizar (ColdFusion)

Antes de actualizar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda y una página de resultados que funcionen con la página de actualización. El usuario introduce criterios de búsqueda en la página de búsqueda y selecciona el registro en la página de resultados. Cuando un usuario hace clic en el registro, aparece la página de actualización y muestra el registro en un formulario HTML.

Para instrucciones sobre cómo crear páginas para buscar el registro que desea actualizar, véase “Creación de páginas de búsqueda/resultados (ColdFusion, ASP, JSP, PHP)” en la página 963.

Después de crear las páginas de búsqueda/resultados, el siguiente paso será crear vínculos en la página de resultados que abran la página de actualización cuando se haga clic en ellos.

## Creación de vínculos para abrir la página de actualización (ColdFusion)

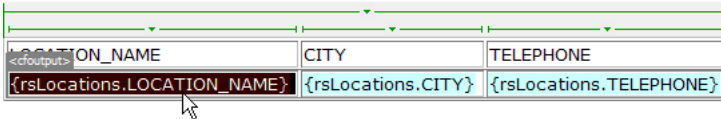
Después de crear las páginas de búsqueda/resultados, deberá crear vínculos en la página de resultados para abrir la página de actualización y mostrar el registro seleccionado en un formulario HTML. En esta sección se explica cómo crear los vínculos. En la siguiente sección se explica cómo modificar el vínculo para que también proporcione el ID del registro que selecciona el usuario. La página de actualización utilizará este ID para localizar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo.

## Para crear vínculos con la página de actualización:

1. En la página de resultados, seleccione el texto repetido o el marcador de posición del contenido que desee vincular.

En el siguiente ejemplo, se selecciona el marcador de posición `{rsLocations.LOCATION_NAME}`. Los vínculos se aplicarán a los nombres de ubicaciones de la columna.

## Rental Locations



| LOCATION_NAME                            | CITY                            | TELEPHONE                            |
|--|---------------------------------|--------------------------------------|
| <code>{rsLocations.LOCATION_NAME}</code> | <code>{rsLocations.CITY}</code> | <code>{rsLocations.TELEPHONE}</code> |

2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Vínculo.
3. Busque y seleccione la página de actualización.

El nombre de archivo de la página de actualización aparece en el cuadro de texto Vínculo.

En la página de resultados, el marcador de posición para el contenido dinámico aparece vinculado. Si carga las páginas en el servidor y ejecuta una búsqueda, podrá ver que el vínculo se aplica a cada uno de los registros que se muestran en la página de resultados.

El paso siguiente consiste en crear un parámetro de URL para proporcionar el ID del registro seleccionado por el usuario.

## Creación de un parámetro de URL para los vínculos de actualización (ColdFusion)

Los vínculos de la página de resultados no sólo tienen que abrir la página de actualización sino que también deben pasar el ID del registro que el usuario ha seleccionado. La página de actualización utilizará este ID para localizar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo.

El ID del registro se pasa a la página de actualización en un parámetro de URL. Para más información, consulte [“Parámetros de URL” en la página 771](#).

En esta sección se explica cómo crear un parámetro de URL que proporcione un ID de registro a la página de actualización.

## Para crear el parámetro de URL:

1. Seleccione el vínculo en la página de resultados.
2. En el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades, añada la cadena siguiente al final del URL:

```
?recordID=#recordsetName.fieldName#
```

El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra `recordID` es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página de actualización.

La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, una expresión de ColdFusion genera el valor y devuelve un ID de registro proveniente del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión de ColdFusion, sustituya `nombreJuegoRegistros` por el nombre de su juego de registros, y `nombreCampo` por el nombre del campo de su juego de registros que identifique de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
locationDetail.cfm?recordID=#rsLocations.CODE#
```

Al ejecutar la página, los valores del campo `CODE` del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código `CBR`, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
locationDetail.cfm?recordID=CBR
```

3. Guarde la página.

El siguiente paso es modificar la página de actualización para poder localizar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo en la página.

## Recuperación del registro que debe actualizarse (ColdFusion)

Cuando la página de resultados facilita un parámetro de URL a la página de actualización para identificar el registro que desea actualizar, la página de actualización debe leer el parámetro, recuperar el registro de la tabla de la base de datos y almacenarlo temporalmente en un juego de registros.

### Para recuperar el registro que desea actualizar:

1. Cree una página de ColdFusion en Dreamweaver y guárdela.

La página pasa a ser la página de actualización.

2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Juego de registros.

Si aparece el cuadro de diálogo avanzado, haga clic en el botón Simple para abrir el cuadro de diálogo sencillo.

3. Asigne un nombre al juego de registros y utilice los menús emergentes Conexión y Tabla para especificar la ubicación de los datos que desea actualizar.
4. Haga clic en la opción Seleccionado y elija una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) y las columnas que contienen los datos que desea actualizar.
5. Configure el área Filtro de forma que el valor de la columna de clave sea igual al valor del parámetro de URL transferido por la página de resultados.

Este tipo de filtro crea un conjunto de registros que sólo contiene el registro especificado por la página de resultados. Por ejemplo, si la columna de clave contiene la información de ID del registro y se denomina PRID, y si la página de resultados transfiere la información de ID del registro correspondiente en el parámetro de URL `id`, ésta es la apariencia que debe presentar el área Filtro:



The image shows a screenshot of a filter configuration dialog box. It has a light yellow background. At the top, it says 'Filtro:'. To the right of this text are two dropdown menus: the first contains 'PRID' and the second contains '='. Below this, there is another dropdown menu labeled 'Parámetro URL' which contains 'id'.

6. Haga clic en Aceptar.

Cuando el usuario seleccione un registro de la página de resultados, la página de actualización generará un juego de registros que contendrá únicamente el registro seleccionado.

## Cómo completar la página de actualización en una operación (ColdFusion)

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos (véase [“Recuperación del registro que debe actualizarse \(ColdFusion\)” en la página 978](#))
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Puede añadir los dos últimos elementos de una página de actualización en una sola operación mediante el objeto de aplicación Formulario de actualización de registros. El objeto de aplicación añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro.

Para utilizar el objeto de aplicación, la aplicación Web debe ser capaz de identificar el registro que desea actualizar, y la página de actualización debe poder recuperarlo. Véase [“Búsqueda del registro que se desea actualizar \(ColdFusion\)” en la página 975](#), [“Creación de vínculos para abrir la página de actualización \(ColdFusion\)” en la página 975](#), [“Creación de un parámetro de URL para los vínculos de actualización \(ColdFusion\)” en la página 976](#) y [“Recuperación del registro que debe actualizarse \(ColdFusion\)” en la página 978](#).

Cuando el objeto de aplicación sitúe los elementos en la página, podrá utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver para personalizar el formulario o el panel Comportamientos del servidor para editar el comportamiento de servidor Actualizar registro.

NOTA

La página de actualización sólo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Insertar registro o Eliminar registro a la página de actualización.

### Para crear la página de actualización con el objeto de aplicación Formulario de actualización de registros:

1. Abra la página en la vista Diseño, luego seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Actualizar registro > Asistente de formulario de actualización de registros.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Formulario de actualización de registros.
2. Complete este cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

El objeto de aplicación añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro. Los objetos de formulario están dispuestos en una tabla básica que se puede personalizar por medio de las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. (Asegúrese de que todos los objetos de formulario se mantienen dentro de los límites del formulario.)

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.

## Cómo completar la página de actualización elemento a elemento (ColdFusion)

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos (véase [“Recuperación del registro que debe actualizarse \(ColdFusion\)” en la página 978](#))
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Puede añadir los dos últimos elementos básicos de una página de actualización por separado utilizando las herramientas de formulario y el panel Comportamientos del servidor.

Para que se puedan añadir los elementos, la aplicación Web debe ser capaz de identificar el registro que desea actualizar, y la página de actualización necesita poder recuperarlo. Véase [“Búsqueda del registro que se desea actualizar \(ColdFusion\)” en la página 975](#), [“Creación de vínculos para abrir la página de actualización \(ColdFusion\)” en la página 975](#), [“Creación de un parámetro de URL para los vínculos de actualización \(ColdFusion\)” en la página 976](#) y [“Recuperación del registro que debe actualizarse \(ColdFusion\)” en la página 978](#).

Para completar la página de actualización es necesario realizar tres tareas:

- Añadir un formulario HTML a la página de actualización para que los usuarios puedan modificar los datos
- Visualizar el registro en el formulario vinculando los objetos de formulario a las columnas de la tabla de la base de datos
- Añadir el comportamiento de servidor Actualizar registro para actualizar la tabla de la base de datos después de que el usuario modifique el registro



## Para añadir un formulario HTML a una página de actualización:

1. Cree una página de ColdFusion (Archivo > Nuevo).
2. Diseñe la página empleando las herramientas de Dreamweaver.
3. Añada un formulario HTML situando el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y seleccionando Insertar > Formulario > Formulario.

Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

4. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta `<form>`, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro de texto Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` o `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulse el botón Enviar, ya que el comportamiento de servidor Actualizar registro configura estos atributos automáticamente.

5. Añadir un objeto de formulario como un campo de texto (Insertar > Formulario > Campo de texto) para cada columna que desee actualizar en la tabla de la base de datos.

Los objetos de formulario permiten introducir datos. Generalmente se utilizan campos de texto, pero también puede usar menús, casillas de verificación y botones de opción.

Cada objeto de formulario debe corresponder a una de las columnas del juego de registros definido previamente. La única excepción es la columna de clave exclusiva, que no debe estar asociada a ningún objeto de formulario.

Para más información sobre objetos de formulario, consulte [“Inserción de objetos de formulario HTML” en la página 918](#).

6. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).

Puede modificar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

### **Para mostrar el registro en el formulario:**

1. Asegúrese de haber definido un juego de registros para guardar en él el registro que desea actualizar el usuario.

Para más información, consulte [“Recuperación del registro que debe actualizarse \(ColdFusion\)”](#) en la página 978.

2. Vincule cada objeto de formulario a los datos del juego de registros, como se describe en las siguientes secciones:
  - [“Visualización de contenido dinámico en campos de texto HTML”](#) en la página 925
  - [“Preselección dinámica de casillas de verificación HTML”](#) en la página 926
  - [“Preselección dinámica de botones de opción HTML”](#) en la página 927
  - [“Creación de un menú de formulario HTML dinámico”](#) en la página 924
  - [“Conversión de menús de formulario HTML existentes en dinámicos”](#) en la página 925

### **Para añadir un comportamiento de servidor para actualizar la tabla de la base de datos.**

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Actualizar registro en el menú emergente. Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar registro.
2. Complete este cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver añadirá a la página un comportamiento de servidor que permita a los usuarios actualizar registros de una base de datos haciendo clic en el botón Enviar del formulario.

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.

### **Temas relacionados**

- [“Cómo completar la página de actualización en una operación \(ColdFusion\)”](#) en la página 979

# Creación de páginas para eliminar un registro (ColdFusion)

Una aplicación puede incluir un juego de páginas que permita a los usuarios eliminar los registros existentes en una base de datos. Las páginas están formadas normalmente por una página de búsqueda, una página de resultados y una página de borrado. Las páginas de búsqueda y de resultados permite a los usuarios recuperar el registro y la página de borrado permite a los usuarios eliminarlo.

En esta sección se explican los pasos para crear páginas de ColdFusion para eliminar registros:

- “Búsqueda del registro que se desea eliminar (ColdFusion)” en la página 983
- “Creación de vínculos con una página de confirmación (ColdFusion)” en la página 984
- “Creación de un parámetro de URL para pasar a la página de confirmación (ColdFusion)” en la página 985
- “Visualización del registro en la página de confirmación (ColdFusion)” en la página 987
- “Adición de lógica para eliminar el registro (ColdFusion)” en la página 991

## Búsqueda del registro que se desea eliminar (ColdFusion)

Antes de borrar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda y una página de resultados que funcionen con la página de borrado. El usuario introduce criterios de búsqueda en la página de búsqueda y selecciona el registro en la página de resultados. Cuando un usuario hace clic en el registro, aparece la página de borrado y muestra el registro en un formulario HTML.

Para instrucciones sobre cómo crear páginas para buscar el registro que desea eliminar, véase “Creación de páginas de búsqueda/resultados (ColdFusion, ASP, JSP, PHP)” en la página 963.

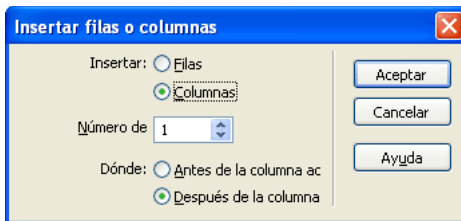
Después de crear las páginas de búsqueda/resultados, el paso siguiente consiste en crear vínculos en la página de resultados para permitir a los usuarios seleccionar un registro y borrarlo o visualizar una página de confirmación.

## Creación de vínculos con una página de confirmación (ColdFusion)

Después de crear la página de resultados, deberá crear vínculos en los que el usuario pueda hacer clic para eliminar el registro asociado de la base de datos. En esta sección se explica cómo crear los vínculos. En la siguiente sección se explica cómo modificar el vínculo para que también proporcione el ID del registro que el usuario desea eliminar. La página de confirmación utiliza este ID para buscar y visualizar el registro.

### Para crear vínculos con una página de confirmación:

1. En la página de resultados, cree una nueva columna en la tabla que sirva para mostrar registros. Para ello, haga clic en la última columna de la tabla y seleccione Modificar > Tabla > Insertar filas o columnas.  
Aparece el cuadro de diálogo Insertar filas o columnas.
2. Seleccione la opción Columnas y, a continuación, seleccione la opción Después de la columna actual y haga clic en Aceptar.



Dreamweaver añade una columna a la tabla.

3. En la nueva columna creada en la tabla, introduzca la cadena `Delete` de la fila que contenga los marcadores de posición de contenido dinámico. Asegúrese de introducir la cadena dentro de la región repetida delimitada con tabulaciones.

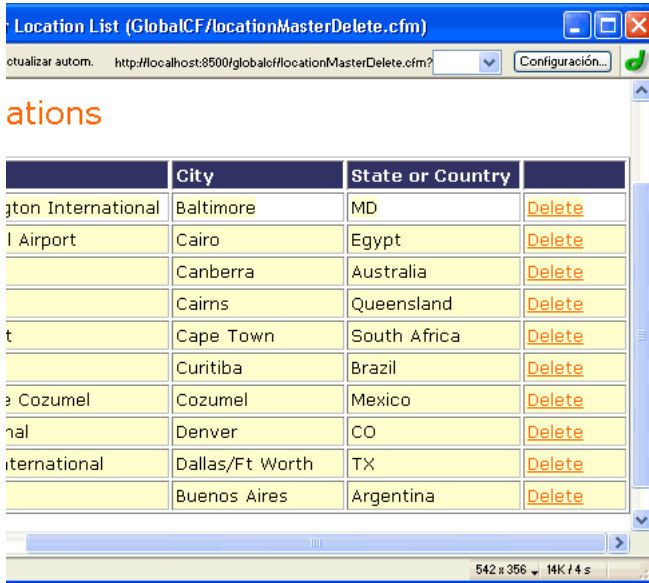
También puede insertar una imagen con la palabra “Eliminar” o el símbolo que indique eliminar.

Si la vista Live Data está activada, introduzca la cadena en la primera fila de registros y haga clic en el icono Actualizar.

4. Seleccione la cadena `Delete` para aplicarle un vínculo.  
Si la vista Live Data está activada, seleccione la cadena en la primera fila de registros.
5. En el inspector de propiedades, introduzca la página de confirmación en el cuadro de texto Vínculo.

Puede introducir el nombre de archivo que desee.

Después de hacer clic fuera del cuadro de texto Vínculo, la cadena Delete aparece vinculada en la tabla. Si activa la vista Live Data (Ver > Live Data), podrá ver que el vínculo se aplica al mismo texto en cada fila de la tabla. Si la vista Live Data ya está activada, haga clic en el icono Actualizar para aplicar los vínculos a cada fila.



Después de crear los vínculos, el paso siguiente consiste en crear parámetros de URL para los vínculos.

## Creación de un parámetro de URL para pasar a la página de confirmación (ColdFusion)

Los vínculos de la página de resultados no sólo deben abrir la página de confirmación, sino que también deben proporcionar el ID del registro que el usuario desea eliminar. La página de confirmación utilizará este ID para encontrar el registro en la base de datos y lo mostrará.

Debe proporcionar el ID de registro a la página de confirmación con un parámetro de URL. En esta sección se explica cómo crear un parámetro de URL para pasar el ID de registro a la página de confirmación.

## Para crear el parámetro de URL:

1. Seleccione el vínculo de borrado en la página de resultados.

Si Live Data está activado, seleccione el vínculo en la primera fila.

2. En el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades, añada la cadena siguiente al final del URL:

```
?recordID=#recordsetName.fieldName#
```

El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra recordID es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página de confirmación.

La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, una expresión de ColdFusion genera el valor y devuelve un ID de registro proveniente del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión de ColdFusion, sustituya nombreJuegoRegistros por el nombre de su juego de registros, y nombreCampo por el nombre del campo de su juego de registros que identifique de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
confirmDelete.cfm?recordID=#rsLocations.CODE#
```

Al ejecutar la página, los valores del campo CODE del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código CBR, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
confirmDelete.cfm?recordID=CBR
```

3. Guarde la página.

Después de crear un parámetro de URL dinámico para los vínculos de borrado, el próximo paso consiste en visualizar el registro en la página de confirmación.

## Visualización del registro en la página de confirmación (ColdFusion)

Después de completar la página que enumera los registros, cambie a la página de confirmación. La página de confirmación muestra el registro y solicita al usuario si está seguro de querer eliminarlo. Cuando el usuario confirma la operación haciendo clic en el botón de formulario, la aplicación Web elimina el registro de la base de datos.

Generar esta página consiste en crear un formulario HTML, recuperar el registro que se desea visualizar en el formulario, visualizar el registro en el formulario y añadir la lógica para eliminar el registro de la base de datos. Recuperar y mostrar el registro consiste en definir un juego de registros que incluya un solo registro (el registro que el usuario desea eliminar) y en vincular las columnas del juego de registros a la página. A continuación se describen más detalladamente estos pasos.

### Para crear un formulario HTML para mostrar el registro:

1. Cree una nueva página ColdFusion y guárdela como la página de confirmación especificada en la sección anterior.

Al crear el vínculo de borrado en la sección anterior ha especificado una página de confirmación. Utilícelo al grabar el archivo por primera vez (por ejemplo, deleteConfirm.cfm).

2. Inserte un formulario HTML en la página (Insertar > Formulario > Formulario).
3. Añada al formulario un campo oculto de formulario.

Los campos ocultos de formulario son necesarios para almacenar el ID de registro que ha facilitado el parámetro de URL. Para añadir un campo oculto, sitúe el punto de inserción en el formulario y seleccione Insertar > Formulario > Campo oculto.

4. Añada un botón al formulario.

El usuario hará clic en el botón para confirmar y eliminar el registro mostrado. Para añadir un botón, sitúe el punto de inserción en el formulario y seleccione Insertar > Formulario > Botón.

5. Mejore el diseño de la página según convenga y guárdela.

### Para recuperar el registro que el usuario desea eliminar:

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros sencillo. Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en Simple para cambiar al cuadro de diálogo Juego de registros simple.

2. Asigne un nombre al juego de registros, seleccione una fuente de datos de ColdFusion y la tabla de base de datos que contenga los registros que los usuarios puedan eliminar.

3. En el área Columnas, seleccione las columnas de la tabla (campos de registros) que desea mostrar en la página.

Para mostrar sólo alguno de los campos del registro, haga clic en Seleccionado y elija los campos que desee presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellos en la lista.

Asegúrese de incluir el campo de ID de registro aún cuando no se vaya a mostrar.

4. Complete la sección Filtro de la siguiente forma para localizar y mostrar el registro especificado en el parámetro de URL que ha facilitado la página de resultados:
  - En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione la columna en el juego de registros que contiene valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado. Por ejemplo, si el parámetro de URL contiene un número de ID de registro, seleccione la columna que contiene números de ID de registros. En el ejemplo tratado en la sección anterior, la columna del juego de registros denominada CODE contiene los valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado.
  - En el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual si todavía no está seleccionado.
  - En el tercer menú emergente, seleccione Parámetro de URL. La página con los vínculos de borrado utiliza un parámetro de URL para pasar información a la página de confirmación.
  - En el cuarto cuadro de texto, introduzca el nombre del parámetro de URL proporcionado por la página que contiene los vínculos de borrado.  
Por ejemplo, si el URL utilizado para abrir la página de confirmación incluía el sufijo confirmDelete.cfm?recordID=CBR, especifique recordID.



El cuadro de diálogo Juego de registros debe ser parecido al siguiente.

Nombre: rsRecord

Fuente de datos: GlobalCar

Nombre de usuario:

Contraseña:

Tabla: LOCATIONS

Columnas:  Todo  Seleccionado:

CODE  
LOCATION\_NAME  
ADDRESS  
CITY  
STATE\_COUNTRY

Filtro: CODE =

Parámetro URL: recordID

Ordenar: Ninguno Ascendente

Aceptar  
Cancelar  
Prueba  
Avanzada...  
Ayuda

5. Haga clic en Aceptar.

El juego de registros aparecerá en el panel Vinculaciones.

### Para mostrar el registro que el usuario desea eliminar:

1. Seleccione las columnas del juego de registros del panel Vinculaciones y arrástrelas a la página de confirmación.

Asegúrese de insertar este contenido dinámico de sólo lectura dentro de los límites del formulario. Para más información sobre la inserción de contenido dinámico en una página, consulte [“Conversión de texto en contenido dinámico” en la página 807](#).

A continuación, debe vincular la columna de ID de registro al campo oculto de formulario.

2. Asegúrese de que los Elementos invisibles se han activado (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) y luego haga clic en el icono de escudo amarillo que representa el campo oculto de formulario.

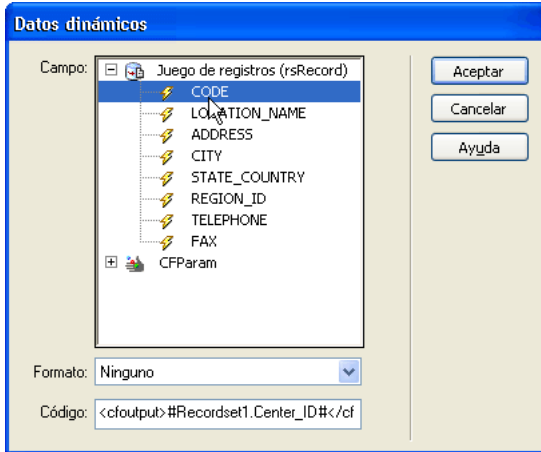
El campo oculto de formulario aparece seleccionado.

3. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro de texto Valor.

Aparece el cuadro de diálogo Datos dinámicos.

4. En el cuadro de diálogo Datos dinámicos, seleccione la columna ID del registro en el juego de registros.

En el siguiente ejemplo, la columna ID del registro seleccionada es CODE.



5. Haga clic en Aceptar y guarde la página.

La página de confirmación completada debe tener un aspecto parecido al siguiente.



Después de visualizar el registro en la página de confirmación, el paso siguiente es añadir lógica para eliminar el registro.

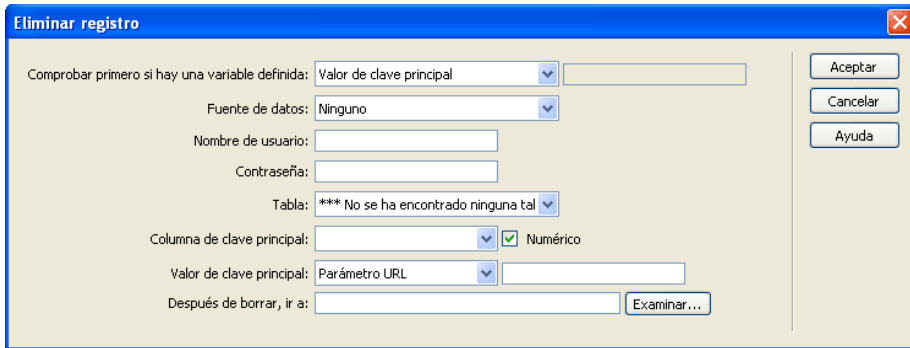
## Adición de lógica para eliminar el registro (ColdFusion)

Después de visualizar el registro seleccionado en la página de confirmación, debe añadir a la página una lógica que borre el registro de la base de datos cuando el usuario haga clic en el botón Confirmar. Puede añadir esta lógica rápida y fácilmente en Dreamweaver con el comportamiento de servidor Eliminar registro.

### Para añadir lógica para eliminar el registro que aparece en el formulario HTML:

1. Asegúrese de que la página de confirmación esté abierta en Dreamweaver.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana> Comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+) y seleccione Eliminar registro.

Aparecerá el cuadro de diálogo Eliminar registro.



3. En el cuadro de texto Comprobar primero si hay una variable definida, compruebe que esté seleccionada la opción Valor de clave principal.  
Especificará el valor de clave principal más adelante en el cuadro de diálogo.
4. En el menú emergente Conexión, seleccione una conexión con la base de datos para que el comportamiento de servidor pueda conectarse a la base de datos afectada.
5. En el menú emergente Tabla, seleccione la tabla de base de datos que contiene los registros que se eliminarán.

6. En el menú emergente Columna de clave principal, seleccione la columna de la tabla que contiene ID de registros.

El comportamiento de servidor Eliminar registro buscará una coincidencia en esta columna. La columna debe contener los mismos datos de ID de registro que la columna Juego de registros vinculada con el campo oculto de formulario en la página.

Si el ID de registro es numérico, seleccione la opción Numérico.

7. En el menú emergente Valor de clave principal, seleccione la variable de la página que contiene el ID de registro que identifica el registro que se va a eliminar.

El campo oculto de formulario crea la variable. Tiene el mismo nombre que el atributo Nombre del campo oculto y es un formulario o un parámetro de URL, según el atributo Método del formulario. En el ejemplo, la variable es una variable de formulario denominada hiddenRecID.

8. En el cuadro de texto Después de borrar, ir a, especifique una página que se abrirá después de eliminar el registro de la base de datos.

Puede especificar una página que contenga un breve mensaje de operación realizada correctamente para el usuario o una página que muestre los registros restantes para que el usuario pueda verificar que el registro se ha borrado.

El cuadro de diálogo Eliminar registro completado debe parecerse al siguiente.

Eliminar registro

Comprobar primero si hay una variable definida: Valor de clave principal

Fuente de datos: cfsnippets

Nombre de usuario:

Contraseña:

Tabla: CenterCourses

Columna de clave principal: Center\_ID  Numérico

Valor de clave principal: Parámetro URL Center\_ID

Después de borrar, ir a: Examinar...

Aceptar

Cancelar

Ayuda

9. Haga clic en Aceptar y guarde el trabajo.

Cargue las páginas en el servidor Web, abra un navegador y busque un registro que se deba eliminar. Al hacer clic en un vínculo de borrado en la página de resultados, aparecerá la página de confirmación. Haga clic en el botón Confirmar para eliminar el registro de la base de datos. Para verificar que el registro se ha eliminado, vuelva a abrir la página con los vínculos de borrado. El registro ya no debe aparecer en la lista.

NOTA

Haga clic en Actualizar si el registro todavía aparece en la página.

## Utilización de procedimientos almacenados para modificar bases de datos (ColdFusion)

Puede emplear un procedimiento almacenado para modificar una base de datos. Un procedimiento almacenado es un elemento de base de datos reutilizable almacenado que realiza alguna operación en la base de datos.

NOTA

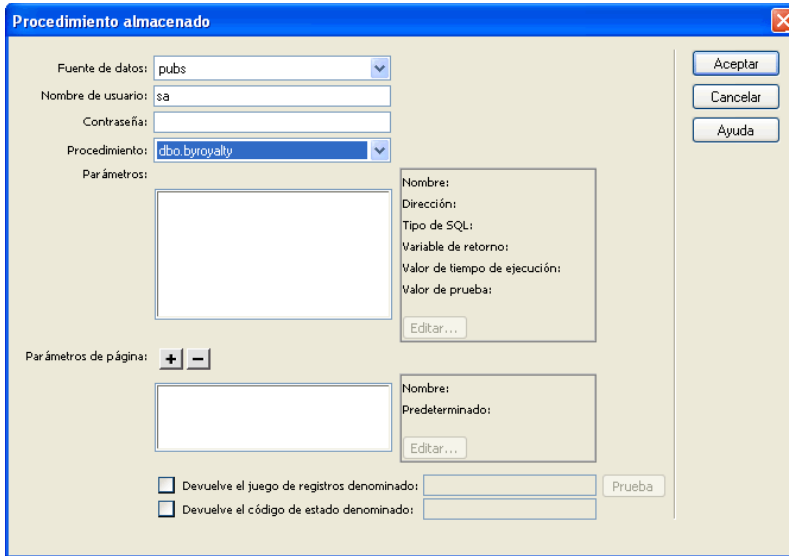
Las bases de datos mySQL y Microsoft Access no admiten procedimientos almacenados.

Antes de utilizar un procedimiento almacenado para modificar una base de datos, compruebe que dicho procedimiento contiene SQL que modifique la base de datos de algún modo. Para crear y almacenar uno en la base de datos, consulte la documentación de la base de datos y un buen manual de Transact-SQL.

### Para añadir un procedimiento almacenado a una página de ColdFusion:

1. En Dreamweaver, abra la página que ejecutará el procedimiento almacenado.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Procedimiento almacenado.

Aparecerá el cuadro de diálogo Procedimiento almacenado.



**3.** Complete este cuadro de diálogo.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

**4.** Haga clic en Aceptar.

Después de cerrar el cuadro de diálogo Procedimiento almacenado, Dreamweaver insertará código de ColdFusion en la página que, cuando se ejecute en el servidor, llamará a un procedimiento almacenado en la base de datos. El procedimiento almacenado realizará a su vez una operación de base de datos, como insertar un registro.

Si el procedimiento almacenado toma parámetros, puede crear una página que recoja los valores de los parámetros y los envíe a la página con el procedimiento almacenado. Por ejemplo, puede crear una página que utilice parámetros de URL o un formulario HTML que recoja los valores de los parámetros de los usuarios.

### Temas relacionados

- [“Procedimientos almacenados” en la página 939](#)

# Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio (ColdFusion, ASP, JSP Y PHP)

Puede utilizar Dreamweaver para crear las siguientes páginas que restrinjan el acceso al sitio:

- Una página que obligue a los usuarios a registrarse en su primera visita al sitio (véase [“Creación de una página de registro” en la página 995](#)).
- Una página que permita que los usuarios registrados se conecten al sitio (véase [“Creación de una página de inicio de sesión” en la página 1000](#)).
- Páginas que sólo puedan ver los usuarios autorizados (véase [“Creación de una página a la que sólo pueden acceder los usuarios autorizados” en la página 1003](#)).

El método que se utiliza es idéntico para las páginas ColdFusion, ASP, JSP y PHP.

Dreamweaver no dispone de comportamientos de servidor de autenticación para páginas ASP.NET.

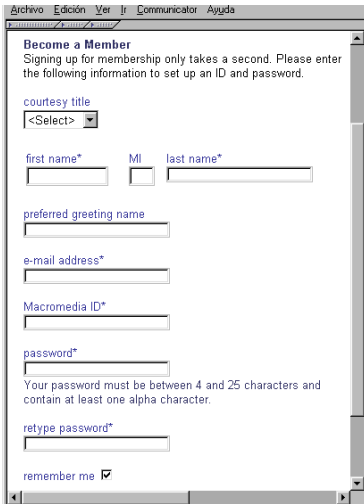
## Temas relacionados

- [“Protección de una carpeta de su aplicación \(ColdFusion\)” en la página 1007](#)

## Creación de una página de registro

Una aplicación Web puede contener una página que obligue a los usuarios a registrarse en su primera visita al sitio.

Por ejemplo, la siguiente página solicita a los usuarios primerizos que se registren:



The screenshot shows a web browser window with a menu bar (Archivo, Edición, Ver, Ir, Comunicador, Ayuda) and a registration form. The form is titled "Become a Member" and includes the following fields and instructions:

- Instruction: "Signing up for membership only takes a second. Please enter the following information to set up an ID and password."
- Field: "courtesy title" with a dropdown menu showing "<Select>".
- Fields: "first name\*", "MI", and "last name\*" with text input boxes.
- Field: "preferred greeting name" with a text input box.
- Field: "e-mail address\*" with a text input box.
- Field: "Macromedia ID\*" with a text input box.
- Field: "password\*" with a text input box.
- Instruction: "Your password must be between 4 and 25 characters and contain at least one alpha character."
- Field: "retype password\*" with a text input box.
- Field: "remember me" with a checked checkbox.

Una página de registro consta de los siguientes bloques:

- Una tabla de base de datos para almacenar la información de conexión de los usuarios (véase [“Almacenamiento de la información de conexión de los usuarios” en la página 997](#)).
- Un formulario HTML en el que los usuarios pueden seleccionar un nombre de usuario y una contraseña (véase [“Cómo permitir que los usuarios elijan un nombre de usuario y una contraseña” en la página 997](#)).

También puede utilizar el formulario para obtener información personal adicional de los usuarios.

- Un comportamiento de servidor Insertar registro para actualizar la tabla de la base de datos de los usuarios del sitio (véase [“Actualización de la tabla de usuarios de la base de datos” en la página 998](#)).
- Un comportamiento de servidor Comprobar nuevo nombre de usuario para comprobar que el nombre introducido por el usuario no lo utilice otro usuario (véase [“Comprobación de que el nombre de usuario elegido es exclusivo” en la página 999](#)).



## Almacenamiento de la información de conexión de los usuarios

Una página de registro necesita utilizar una tabla de base de datos para almacenar la información de conexión que introducen los usuarios. Asegúrese de que la tabla de la base de datos contiene columnas de nombre de usuario y contraseña. Si desea conceder distintos privilegios de acceso a los usuarios, incluya también una columna de privilegio de acceso (véase [“Almacenamiento de privilegios de acceso en la base de datos de usuarios” en la página 1005](#)).

Si desea establecer una contraseña común para todos los usuarios del sitio, configure la aplicación de base de datos (Microsoft Access, Microsoft SQL Server, Oracle, etc.) para introducir la contraseña de forma predeterminada en todo nuevo registro de usuario. La mayoría de las aplicaciones de base de datos permiten establecer el valor predeterminado de una columna cada vez que se crea un nuevo registro. Establezca el valor predeterminado de la contraseña.

También puede utilizar la tabla de la base de datos para almacenar otra información de utilidad sobre los usuarios.

El paso siguiente para crear una página de registro consiste en añadir un formulario HTML a la página de registro para permitir a los usuarios seleccionar un nombre de usuario y una contraseña (si corresponde).

### Temas relacionados

- [“Creación de una página de registro” en la página 995](#)

## Cómo permitir que los usuarios elijan un nombre de usuario y una contraseña

Para que los usuarios puedan elegir un nombre de usuario y una contraseña (si corresponde), deberá añadir un formulario HTML a la página de registro.

### **Para permitir que los usuarios elijan un nombre de usuario y una contraseña:**

1. Cree una nueva página (Archivo > Nuevo) y disponga la página de registro con las herramientas de diseño de Dreamweaver.
2. Añada un formulario HTML; para ello, sitúe el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y seleccione Formulario en el menú Insertar.

Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

3. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta `<form>`, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro de texto Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` o `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulse el botón Enviar, ya que el comportamiento de servidor Insertar registro configura estos atributos automáticamente (véase [“Actualización de la tabla de usuarios de la base de datos” en la página 998](#)).

4. Añada campos de texto (Insertar > Formulario > Campo de texto) para permitir que el usuario introduzca el nombre de usuario y la contraseña.

El formulario también puede incluir otros objetos formulario para obtener información personal adicional.

Deberá añadir etiquetas (de texto o imágenes) junto a cada objeto de formulario para indicar a los usuarios la información que deben introducir. También es recomendable alinear los objetos situándolos dentro de una tabla HTML. Para más información sobre objetos de formulario, consulte [“Inserción de objetos de formulario HTML” en la página 918](#).

5. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).

Puede modificar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

El siguiente paso para crear una página de registro consiste en añadir el comportamiento de servidor Insertar registro para insertar registros en la tabla de usuarios de la base de datos.

## Temas relacionados

- [“Creación de una página de registro” en la página 995](#)

## Actualización de la tabla de usuarios de la base de datos

Debe añadir un comportamiento de servidor Insertar registro a la página de registro para actualizar la tabla de usuarios en la base de datos.

### **Para actualizar la tabla de usuarios de la base de datos:**

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Insertar registro del menú emergente. Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar registro.
2. Complete el cuadro de diálogo asegurándose de indicar la tabla de usuarios de la base de datos en la que se insertarán los datos de usuario.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

El último paso para crear una página de registro consiste en comprobar que el nombre de usuario no está siendo utilizado por otro usuario registrado.

### Temas relacionados

- [“Creación de una página de registro” en la página 995](#)

## Comprobación de que el nombre de usuario elegido es exclusivo

Para asegurarse de que el nombre de usuario introducido no está siendo utilizado por otro usuario registrado, puede añadir un comportamiento de servidor.

### **Para comprobar que el nombre de usuario elegido es exclusivo:**

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Autenticación de usuarios > Comprobar nuevo nombre de usuario en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Comprobar nuevo nombre de usuario.
2. Complete este cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver añade a la página de registro un comportamiento de servidor que comprueba que el nombre de usuario enviado por un visitante es exclusivo antes de añadir la información de ese visitante a la base de datos de usuarios registrados.

Cuando el usuario hace clic en el botón Enviar de la página de registro, el comportamiento de servidor compara el nombre utilizado con los nombres de usuario almacenados en una tabla de base de datos de usuarios registrados. Si el nombre de usuario no se encuentra en la tabla de la base de datos, el comportamiento de servidor lleva a cabo la inserción del registro con normalidad. Si el nombre de usuario ya existe, el comportamiento de servidor cancela la operación de inserción del registro y abre una nueva página en la que, generalmente, se indica al usuario que el nombre de usuario introducido ya está reservado.

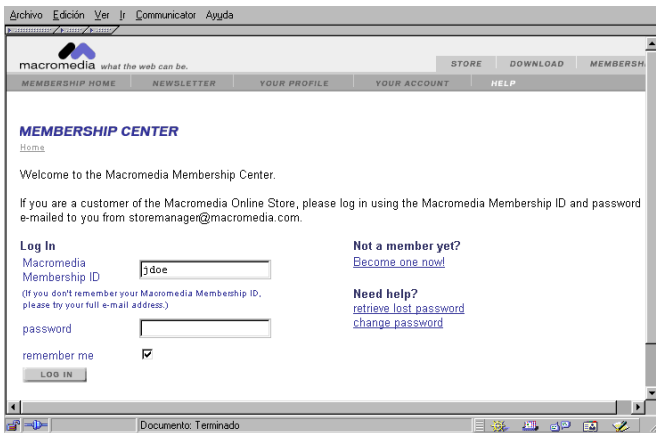
## Temas relacionados

- “Creación de una página de registro” en la página 995

## Creación de una página de inicio de sesión

Una aplicación Web puede contener una página que permita que los usuarios registrados se conecten al sitio.

Por ejemplo, la siguiente página solicita a los usuarios registrados que se conecten:



Una página de conexión consta de los siguientes elementos:

- Una tabla de base de datos de usuarios registrados (véase “Creación de una tabla de base de datos de usuarios registrados” en la página 1001)
- Un formulario HTML en el que los usuarios pueden introducir un nombre de usuario y una contraseña (véase “Cómo permitir que los usuarios se conecten” en la página 1001)
- Un comportamiento de servidor Conectar usuario para comprobar que el nombre de usuario y la contraseña que se han introducido son válidos (véase “Comprobación del nombre de usuario y la contraseña” en la página 1002)

Cuando el usuario se conecta correctamente, se crea una variable de sesión que contiene su nombre de usuario.

## Creación de una tabla de base de datos de usuarios registrados

Necesita una tabla de base de datos de usuarios registrados para comprobar si el nombre de usuario y la contraseña introducidos en la página de conexión son válidos. Utilice la aplicación de base de datos y una página de registro para crear la tabla. Para más información, consulte [“Creación de una página de registro” en la página 995](#).

El paso siguiente para crear una página de conexión consiste en añadir un formulario HTML a la página para que los usuarios puedan conectarse.

### Temas relacionados

- [“Creación de una página de inicio de sesión” en la página 1000](#)

## Cómo permitir que los usuarios se conecten

Para que los usuarios se conecten introduciendo un nombre de usuario y una contraseña, deberá añadir un formulario HTML a la página.

### Para que los usuarios puedan conectarse:

1. Cree una página (Archivo > Nuevo) y diseñe la página de conexión utilizando las herramientas de diseño de Dreamweaver.
2. Para añadir un formulario HTML, sitúe el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y elija Formulario en el menú Insertar.

Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

3. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta `<form>`, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro de texto Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` o `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulse el botón Enviar, ya que el comportamiento de servidor Conectar usuario configura estos atributos automáticamente (véase [“Comprobación del nombre de usuario y la contraseña” en la página 1002](#)).

4. Añada campos de texto al formulario para el nombre de usuario y la contraseña (Insertar > Formulario > Campo de texto).

Coloque etiquetas (de texto o imágenes) junto a cada campo de texto y, para alinear los campos, sitúelos dentro de una tabla HTML y asigne el valor 0 al atributo `border` de la misma.

5. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).

Puede modificar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

El paso siguiente para crear una página de conexión consiste en añadir el comportamiento del servidor Conectar usuario para asegurarse de que el nombre de usuario introducido y la contraseña sean válidas.

### Temas relacionados

- [“Creación de una página de inicio de sesión” en la página 1000](#)

## Comprobación del nombre de usuario y la contraseña

Debe añadir un comportamiento de servidor Conectar usuario a la página de inicio de sesión para asegurarse de que el nombre de usuario y la contraseña introducidos por un usuario sean válidos.

### Para comprobar el nombre de usuario y la contraseña:

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Autenticación de usuarios > Conectar usuario en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conectar usuario.

2. Complete este cuadro de diálogo.

Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver añade a la página de conexión un comportamiento de servidor que comprueba que el nombre de usuario y la contraseña introducidos por un visitante son válidos.

Cuando el usuario hace clic en el botón Enviar de la página de conexión, el comportamiento de servidor Conectar usuario compara los valores introducidos con los de los usuarios registrados. Si coinciden, el comportamiento de servidor abre una página (generalmente, la página de inicio del sitio). En caso contrario, el comportamiento de servidor abre otra página en la que, normalmente, se advierte al usuario de que el intento de conexión ha fallado.

## Temas relacionados

- [“Creación de una página de inicio de sesión” en la página 1000](#)

# Creación de una página a la que sólo pueden acceder los usuarios autorizados

Una aplicación Web puede contener una página protegida a la que sólo pueden acceder los usuarios autorizados.

NOTA

Dreamweaver no dispone de comportamientos de servidor de autenticación para páginas ASP.NET.

Por ejemplo, si un usuario intenta omitir la página de conexión escribiendo en el navegador el URL de la página protegida, es posible remitirle a otra página. De manera similar, si define el nivel de autorización de una página como administrador, sólo podrán acceder a ella los usuarios con privilegios de acceso de administrador. Si un usuario conectado intenta acceder a la página protegida sin los privilegios de acceso necesarios, se le remite a otra página.

También puede utilizar niveles de autorización para evaluar a los usuarios recién registrados antes de concederles acceso total al sitio. Por ejemplo, puede que desee recibir un pago antes de permitir que un usuario acceda a las páginas de miembros del sitio. Para ello, puede proteger las páginas para miembros con un nivel de autorización de miembro y conceder sólo privilegios de invitado a los usuarios recién registrados. Tras recibir el pago, puede actualizar los privilegios de acceso del usuario a los de miembro (en la tabla de la base de datos de usuarios registrados).

Si no tiene previsto utilizar niveles de autorización, puede proteger cualquiera de las páginas del sitio añadiendo a la misma un comportamiento de servidor Restringir acceso a la página. El comportamiento de servidor envía a otra página a todo usuario que no se haya conectado correctamente. Para más información, consulte [“Cómo remitir a otra página a los usuarios no autorizados” en la página 1004](#).

Si tiene la intención de utilizar niveles de autorización, puede proteger cualquiera de las páginas del sitio por medio de los siguientes elementos:

- Un comportamiento de servidor Restringir acceso a la página para enviar a los usuarios no autorizados a otra página (véase [“Cómo remitir a otra página a los usuarios no autorizados” en la página 1004](#)).
- Una columna adicional en la tabla de la base de datos de usuarios para almacenar los privilegios de acceso de cada usuario (véase [“Almacenamiento de privilegios de acceso en la base de datos de usuarios” en la página 1005](#)).

Tanto si utiliza niveles de autorización como si no, puede añadir un vínculo a la página protegida para que el usuario pueda desconectarse y se borren las variables de sesión. Para más información, consulte [“Desconexión de usuarios” en la página 1006](#).

## Cómo remitir a otra página a los usuarios no autorizados

Para impedir el acceso de los usuarios no autorizados a una página, deberá añadir a la misma un comportamiento de servidor Restringir acceso a la página. Este comportamiento de servidor remite a otra página a todo usuario que intente omitir la página de conexión escribiendo directamente el URL de una página protegida en un navegador o que, estando conectado, intente acceder a una página protegida sin contar con los privilegios de acceso necesarios.

NOTA

El comportamiento de servidor Restringir acceso a la página sólo permite proteger páginas HTML. No protege otros recursos del sitio, como los archivos de imagen o de audio, por ejemplo.

Si desea asignar los mismos derechos de acceso a varias páginas del sitio, puede copiarlos y pegarlos de una página a otra.

### Para remitir a otra página a los usuarios no autorizados:

1. Abra la página que desea proteger.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Autenticación de usuarios > Restringir acceso a la página en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Restringir acceso a la página.

3. Complete este cuadro de diálogo.

Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

4. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver añade un comportamiento de servidor a la página que sólo permite ver la página a los usuarios autorizados.



## Para copiar y pegar los derechos de acceso de una página a otras páginas del sitio:

1. Abra la página protegida y seleccione el comportamiento de servidor Restringir acceso a la página que aparece en el panel Comportamientos del servidor (no el del menú emergente del signo más).
2. Haga clic en el botón de flecha de la esquina superior derecha del panel y seleccione Copiar en el menú emergente.  
El comportamiento de servidor Restringir acceso a la página se copia al Portapapeles del sistema.
3. Abra otra página que desee proteger del mismo modo.
4. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior derecha y seleccione Pegar en el menú emergente.
5. Repita los pasos 3 y 4 en cada página que desee proteger.

### Temas relacionados

- [“Almacenamiento de privilegios de acceso en la base de datos de usuarios” en la página 1005](#)

## Almacenamiento de privilegios de acceso en la base de datos de usuarios

Este elemento sólo es necesario si desea que los usuarios conectados puedan tener distintos privilegios de acceso. Si sólo desea que los usuarios se conecten, no necesita almacenar los privilegios de acceso.

Si desea que los usuarios conectado tengan distintos privilegios de acceso, asegúrese de que la tabla de la base de datos de usuario contiene una columna en la que se especifican los privilegios de acceso de cada usuario (invitado, usuario, administrador, etc.). El administrador del sitio deberá introducir en la base de datos los privilegios de acceso de cada usuario.

La mayoría de las aplicaciones de base de datos permiten establecer el valor predeterminado de una columna cada vez que se crea un nuevo registro. Establezca el privilegio de acceso más habitual como valor predeterminado del sitio (por ejemplo, invitado) y cambie manualmente los casos que sean una excepción (por ejemplo, cambiar de invitado a administrador). Ahora el usuario tiene acceso a todas las páginas de administrador.

Asegúrese de que todos los usuarios de la base de datos tienen un solo privilegio de acceso (como invitado o administrador) y no varios (como “Usuario, Administrador”). Si desea establecer varios privilegios de acceso a las páginas (por ejemplo, para que todos los invitados y administradores puedan ver una página), establézcalos a nivel de la página, no de la base de datos.

## Temas relacionados

- [“Cómo remitir a otra página a los usuarios no autorizados” en la página 1004](#)

## Desconexión de usuarios

Cuando un usuario se conecta correctamente, se crea una variable de sesión que contiene el nombre de usuario correspondiente. Cuando el usuario abandona el sitio, se puede utilizar el comportamiento de servidor Desconectar usuario para borrar la variable de sesión y enviar al usuario a otra página (generalmente, una página de despedida o de agradecimiento).

Puede llamar al comportamiento de servidor Desconectar usuario cuando el usuario hace clic en un vínculo o al cargar una página dada.

### **Para añadir un vínculo para desconectar al usuario:**

1. Seleccione el texto o la imagen en una página que se utilizará como vínculo.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos), haga clic en el botón de signo más (+) y elija Autenticación de usuarios > Desconectar usuario.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Desconectar usuario.
3. Especifique la página que se debe abrir cuando el usuario haga clic en el vínculo.  
Generalmente, se trata de una página de despedida o agradecimiento.
4. Haga clic en Aceptar.

### **Para desconectar un usuario al cargar una página concreta:**

1. Abra la página que se cargará en Dreamweaver.  
Generalmente, se trata de una página de despedida o agradecimiento.
2. En el panel Comportamientos de servidor, haga clic en el botón de signo más (+) y elija Autenticación de usuarios > Desconectar usuario.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Desconectar usuario.
3. Seleccione la opción Desconectar al cargarse la página.
4. Haga clic en Aceptar.

## Temas relacionados

- [“Creación de una página a la que sólo pueden acceder los usuarios autorizados” en la página 1003](#)

# Protección de una carpeta de su aplicación (ColdFusion)

Se puede utilizar Dreamweaver para proteger con contraseña una carpeta específica de la aplicación ColdFusion, incluida la carpeta raíz de la aplicación. Cuando un visitante del sitio solicita alguna página de la carpeta especificada, ColdFusion pide al visitante un nombre de usuario y una contraseña. ColdFusion guarda el nombre de usuario y la contraseña en variables de sesión para que el visitante no necesite volver a escribir los datos durante la sesión. Esta función de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

## Para proteger una carpeta o un sitio del servidor:

1. Con un documento ColdFusion abierto en Dreamweaver, seleccione Comandos > ColdFusion Login Wizard (Asistente de conexión ColdFusion).
2. Complete el asistente.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del asistente.  
El asistente creará los archivos necesarios para proteger la carpeta.
3. Cargue los nuevos archivos en sitio remoto.  
Los archivos se ubican en la carpeta del sitio local.

## Temas relacionados

- [“Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio \(ColdFusion, ASP, JSP Y PHP\)” en la página 995](#)

# Utilización de componentes de ColdFusion

Los componentes de Macromedia ColdFusion (CFC) permiten encapsular la lógica de aplicaciones y empresarial en unidades reutilizables y autónomas. Los CFC también proporcionan una forma rápida y sencilla de crear servicios Web.

Puede utilizar Dreamweaver para crear y modificar CFC. También puede utilizar Dreamweaver para crear páginas Web que utilicen CFC.

NOTA

Sólo es posible utilizar CFC con Macromedia ColdFusion MX o una versión posterior. Los CFC no son compatibles con ColdFusion 5.

Esta sección trata sobre los siguientes temas:

- [“Componentes de ColdFusion” en la página 1008](#)
- [“Creación visual de un componente en Dreamweaver” en la página 1010](#)
- [“Visualización de componentes de ColdFusion en Dreamweaver” en la página 1011](#)
- [“Edición de componentes de ColdFusion en Dreamweaver” en la página 1013](#)
- [“Creación de páginas Web que utilicen componentes de ColdFusion” en la página 1014](#)
- [“Definición de juego de registros en un componente de ColdFusion” en la página 1015](#)
- [“Utilización de un juego de registros de CFC como fuente de contenido dinámico” en la página 1016](#)

## Componentes de ColdFusion

Un componente de ColdFusion es una unidad de software reutilizable escrita en el lenguaje de formato ColdFusion (CFML). Los CFC permiten que el código sea reutilizable y fácil de mantener.

En esta sección se describen las ventajas de los CFC. En las secciones siguientes se explica cómo puede Dreamweaver ayudar a trabajar con los CFC. Para información sobre las etiquetas y la sintaxis CFC, véase la documentación de ColdFusion que se encuentra en Dreamweaver (Ayuda >Utilización de ColdFusion).

Los componentes de ColdFusion proporcionan a los desarrolladores una forma sencilla y eficaz de encapsular elementos de sus sitios Web. En general deberá utilizar componentes para la lógica de aplicaciones o empresarial. Utilice etiquetas personalizadas para elementos de presentación como saludos personalizados, menús dinámicos, etc.

Como ocurre con otros muchos tipos de construcción, los sitios dinámicos pueden a menudo beneficiarse de los componentes intercambiables. Por ejemplo, un sitio dinámico puede ejecutar la misma consulta repetidamente o calcular el precio total de las páginas de carros de la compra y recalcularlo cada vez que se añada un artículo. Los componentes pueden realizar estas tareas. Puede solucionar, mejorar, ampliar e incluso sustituir un componente con un mínimo impacto sobre el resto de la aplicación.

Supongamos que una tienda en línea calcula los gastos de envío basándose en el precio de los pedidos. Para pedidos de menos de 20 €, los gastos de envío son de 4 €; para los pedidos entre 20 y 40 €, los gastos ascienden a 6 €, y así sucesivamente. Puede insertar la lógica para calcular los gastos de envío en la página de carro de la compra y la página de caja, pero esto supondría mezclar el código de presentación HTML y el código de lógica CFML y, en términos generales, dificultaría el mantenimiento y la reutilización del código.

Usted decide crear un componente de ColdFusion llamado Pricing que tiene, entre otras cosas, una función llamada `ShippingCharge`. La función toma un precio como argumento y devuelve gastos de envío. Por ejemplo, si el valor del argumento es 32,80, la función devuelve 6.

En la página de carro de la compra y la página de caja, inserte una etiqueta especial para activar la función `ShippingCharge`. Cuando se solicita la página, se activa la función y se devuelven gastos de envío a la página.

Posteriormente, la tienda anuncia una promoción especial. Se realiza el envío gratuito para todos los pedidos que superen los 100 €. Realice el cambio en las tarifas de envío en un lugar (la función `ShippingCharge` del componente Pricing) y todas las páginas que utilizan la función obtendrán automáticamente gastos de envío precisos.

# Creación visual de un componente en Dreamweaver

Puede utilizar Dreamweaver para definir visualmente un componente de ColdFusion y sus funciones. Dreamweaver crea un archivo .cfc e inserta las etiquetas CFML necesarias automáticamente.

NOTA

Según el componente es posible que deba completar el código manualmente.

## Para crear visualmente un componente de ColdFusion:

1. Abra una página de ColdFusion en Dreamweaver.
2. En el panel Componentes (Ventana > Componentes), seleccione Componentes CF en el menú emergente.
3. En el panel Componentes, haga clic en el botón de signo más (+).  
Se abrirá el cuadro de diálogo Crear componente.
4. Seleccione las opciones del cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Dreamweaver escribe un archivo .cfc y lo guarda en la carpeta especificada. El nuevo componente también aparecerá en el panel Componentes (después de hacer clic en Actualizar).

Para eliminar un componente, deberá borrar manualmente el archivo .cfc del servidor.

## Temas relacionados

- [“Componentes de ColdFusion” en la página 1008](#)
- [“Edición de componentes de ColdFusion en Dreamweaver” en la página 1013](#)
- [“Creación de páginas Web que utilicen componentes de ColdFusion” en la página 1014](#)

# Visualización de componentes de ColdFusion en Dreamweaver

Dreamweaver permite examinar visualmente los componentes de ColdFusion (CFC) ubicados en la carpeta del sitio o en el servidor como un conjunto. Dreamweaver lee los archivos .cfc y muestra información sobre ellos en una vista de árbol de fácil navegación en el panel Componentes.

Dreamweaver busca los componentes en el servidor de pruebas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas” en la página 690](#)). Si crea nuevos CFC o realiza modificaciones en los que ya existen, no olvide cargar los archivos CFC en el servidor de prueba para que se reflejen con precisión en el panel Componentes.

Si desea ver los componentes situados en otro servidor, cambie la configuración del servidor de prueba.

Puede visualizar cualquier información de la siguiente sobre sus componentes de CF:

- Mostrar todos los componentes de ColdFusion definidos para el servidor.
- Si ejecuta ColdFusion MX 7 o una versión posterior, filtrar la lista para mostrar solamente los CFC ubicados en la carpeta del sitio.
- Explorar las funciones y los argumentos de cada componente.
- Consultar las propiedades de las funciones que actúan como servicios Web.

## Para ver los componentes de ColdFusion en Dreamweaver:

1. Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver.
2. En el panel Componentes (Ventana > Componentes), seleccione Componentes CF en el menú emergente.
3. Haga clic en el botón Actualizar del panel para recuperar los componentes.

Dreamweaver mostrará los paquetes de componentes del servidor. Un *paquete de componentes* es una carpeta que contiene archivos CFC.

Si no aparecen los paquetes de componentes existentes, haga clic en el botón Actualizar, en la barra de herramientas del panel.

4. Para mostrar solamente los CFC ubicados en la carpeta del sitio, haga clic en el botón Show Only Current Site's CFC (Mostrar sólo CFC del sitio actual), en la barra de herramientas del panel Componentes.

Esta función sólo está disponible si ha definido un equipo en el que se ejecuta ColdFusion MX 6 o una versión posterior como servidor de prueba para Dreamweaver. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

NOTA

Si el sitio actual se muestra en una carpeta virtual del servidor remoto, el filtrado no funciona.

5. Haga clic en el botón de signo más (+) situado junto al nombre del paquete para ver los componentes almacenados en el paquete.
  - Para ver las funciones de un componente, haga clic en el botón de signo más (+) situado junto al nombre del componente.
  - Para ver los argumentos que toma una función, así como el tipo de argumentos y si son obligatorios u opcionales, abra la rama de la función en la vista de árbol. Las funciones que no toman argumentos muestran el botón de signo más (+) a su lado.
  - Para ver rápidamente los detalles de un argumento, una función, un componente o un paquete, seleccione el elemento en la vista de árbol y, a continuación, haga clic en el botón Obtener datos de la barra de herramientas del panel. También puede hacer clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el elemento y seleccione Obtener datos en el menú emergente. Dreamweaver mostrará los detalles del elemento en un cuadro de mensaje.

### Temas relacionados

- [“Componentes de ColdFusion” en la página 1008](#)
- [“Creación visual de un componente en Dreamweaver” en la página 1010](#)
- [“Creación de páginas Web que utilicen componentes de ColdFusion” en la página 1014](#)



# Edición de componentes de ColdFusion en Dreamweaver

Dreamweaver proporciona un modo optimizado de editar el código de los componentes de ColdFusion definidos para el sitio. Por ejemplo, puede añadir, cambiar o eliminar cualquier función de componente sin salir de Dreamweaver.

Para utilizar esta función, el entorno de desarrollo deberá configurarse de este modo:

- ColdFusion debe ejecutarse localmente.
- En el cuadro de diálogo Definición del sitio avanzado de Dreamweaver, el tipo de acceso especificado en la categoría Servidor de prueba debe ser Local/red.
- En el cuadro de diálogo Definición del sitio avanzado, la ruta de la carpeta raíz local debe ser la misma que la de la carpeta del servidor de prueba (por ejemplo, `c:\inetpub\wwwroot\cf_projects\myNewApp\`). Puede examinar y cambiar estas rutas si selecciona Sitio > Editar sitios.
- El componente debe estar almacenado en la carpeta del sitio local o en cualquiera de sus subcarpetas del disco duro.

Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver y visualice los componentes en el panel Componentes. Para mostrar los componentes, abra el panel Componentes (Ventana > Componentes), seleccione Componentes CF en el menú emergente del panel y haga clic en el botón Actualizar del panel.

Dado que ColdFusion se ejecuta localmente, Dreamweaver muestra los paquetes de componentes en el disco duro. Para más información, consulte [“Visualización de componentes de ColdFusion en Dreamweaver”](#) en la página 1011.

## Para editar un componente:

1. Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver y visualice los componentes en el panel Componentes (Ventana > Componentes).
2. Seleccione Componentes CF en el menú emergente del panel y haga clic en el botón Actualizar del panel.

Dado que ColdFusion se ejecuta localmente, Dreamweaver muestra los paquetes de componentes en el disco duro. Para más información, consulte [“Visualización de componentes de ColdFusion en Dreamweaver”](#) en la página 1011.

3. Para editar un archivo de componente en general, abra el paquete y haga doble clic en el nombre del componente en la vista de árbol.  
Dreamweaver abrirá el archivo de componente en la vista Código.
4. Para editar una función, argumento o propiedad específica, haga doble clic en el elemento en la vista de árbol.

5. Realice los cambios deseados manualmente en la vista Código.
6. Guarde el archivo (Archivo > Guardar).

Para ver una función nueva en el panel Componentes, actualice la vista haciendo clic en el botón Actualizar de la barra de herramientas del panel.

## Creación de páginas Web que utilicen componentes de ColdFusion

Una forma de utilizar una función de componente en las páginas Web consiste en escribir código en la página que activa la función cuando se solicita la página. Puede utilizar Dreamweaver como ayuda para escribir este código.

NOTA

Para más información sobre otras maneras de utilizar los componentes, consulte la documentación de ColdFusion que se encuentra en Dreamweaver (Ayuda > Utilización de ColdFusion).

### Para utilizar un componente de ColdFusion en una página Web:

1. En Dreamweaver, abra la página de ColdFusion que utilizará la función de componente.
2. Cambie a la vista Código (Ver > Código).
3. Abra el panel Componentes (Ventana > Componentes) y, a continuación, seleccione Componentes CF en el menú emergente del panel.
4. Busque el componente deseado e insértelo utilizando una de las técnicas siguientes:
  - Arrastre una función desde la vista de árbol hasta la página. Dreamweaver insertará el código en la página para activar la función.
  - Seleccione la función en el panel y haga clic en el botón Insertar de la barra de herramientas del panel (el segundo botón a la derecha). Dreamweaver insertará el código en la página en el punto de inserción.
5. Si inserta una función que tiene argumentos, complete el código del argumento manualmente.

Para más información, consulte la documentación de ColdFusion en Dreamweaver (Ayuda > Utilización de ColdFusion).

6. Guarde el archivo (Archivo > Guardar).

## Definición de juego de registros en un componente de ColdFusion

Puede utilizar Dreamweaver para definir un juego de registros (también conocido como consulta ColdFusion) en un componente de ColdFusion (CFC). Al definir un juego de registros en un CFC, no es necesario definirlo en cada página que lo utilice. Basta con definir el juego de registros una sola vez en el CFC y utilizarlo en las distintas páginas.

Esta función de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### Para definir un juego de registros en un componente de ColdFusion:

1. Cree o abra un archivo CFC existente en Dreamweaver.  
Para más información, consulte [“Creación visual de un componente en Dreamweaver” en la página 1010](#).
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros. Puede trabajar en las dos versiones de este cuadro de diálogo: la simple y la avanzada.
3. Si desea utilizar una función existente en el CFC, seleccione la función en el menú emergente Function (Función) y siga con el paso 6.  
El juego de registros se definirá en la función.
4. Si desea definir una función nueva en el CFC, haga clic en el botón (New Function) Nueva función, escriba un nombre para la función en el cuadro de diálogo que aparece y, por último, haga clic en Aceptar.  
El nombre sólo admiten letras, números y el guión bajo (\_). No puede incluir caracteres especiales ni espacios.
5. Utilice el cuadro de diálogo del juego de registros para definir uno para la función.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.  
Cuando haya terminado, Dreamweaver insertará una nueva función en el CFC para definir el juego de registros.  
Para editar visualmente el juego de registros del CFC, haga doble clic en el panel Vinculaciones.

## Utilización de un juego de registros de CFC como fuente de contenido dinámico

Puede utilizar un componente de ColdFusion (CFC) como fuente de contenido dinámico para sus páginas si el componente contiene una función que defina el juego de registros. Para más información sobre la creación de este tipo de CFC, consulte [“Definición de juego de registros en un componente de ColdFusion” en la página 1015](#).

Esta función de Dreamweaver sólo está disponible si se accede a un equipo con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada. Para más información, consulte [“Activación de las mejoras de ColdFusion” en la página 942](#).

### Para utilizar un juego de registros de CFC como fuente de contenido dinámico:

1. Abra una página de ColdFusion en Dreamweaver.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros. Puede trabajar en las dos versiones de este cuadro de diálogo: la simple y la avanzada.
3. Haga clic en el botón CFC Query (Consulta CFC).  
Aparecerá el cuadro de diálogo de consultas CFC.
4. Complete este cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
5. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo y, después, vuelva a hacer clic en Aceptar para añadir el juego de registros de CFC a la lista de fuentes de contenido disponibles en el panel Vinculaciones.
6. Utilice el panel Vinculaciones para vincular el juego de registros a los distintos elementos de la página.  
Para más información, consulte [Capítulo 34, “Adición de contenido dinámico a páginas Web”, en la página 805](#).

### Temas relacionados

- [“Definición de juego de registros en un componente de ColdFusion” en la página 1015](#)

# Creación rápida de aplicaciones ASP.NET

Puede utilizar las herramientas de Macromedia Dreamweaver 8 para crear rápidamente una aplicación Web ASP.NET con poca o ninguna codificación.

Temas relacionados

- [“Desarrollo rápido de aplicaciones \(todos los servidores\)” en la página 935](#)

## Creación de formularios ASP.NET

Puede crear formularios ASP.NET en el entorno de diseño de Dreamweaver y, a continuación, modificar las propiedades de los controles del formulario sin realizar la codificación manual de éstos.

Temas relacionados

- [“Creación de formularios” en la página 911](#)
- [“Inserción de objetos de formulario HTML dinámicos” en la página 923](#)

# Adición de controles de formulario ASP.NET a una página

Puede utilizar el entorno de diseño visual de Dreamweaver para añadir controles de formulario ASP.NET a la página.

## Para añadir un control de formulario ASP.NET a su página:

1. Abra una página ASP.NET en la vista Diseño (Ver > Diseño).
2. Sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca el control de formulario dentro de la página.

Los controles de formulario deben insertarse en un formulario que contenga un atributo `runat='server'` en su etiqueta. Si su página no contiene ningún formulario, Dreamweaver crea automáticamente uno con un atributo `runat='server'` cuando se inserta el primer control de formulario ASP.NET. Si su página contiene un formulario HTML, Dreamweaver añade automáticamente el atributo `runat='server'` a la etiqueta de formulario existente cuando se inserta el primer control de formulario.

3. En la categoría ASP.NET de la barra Insertar, seleccione el icono de control de formulario.
4. Complete el cuadro de diálogo del control.

Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo. Para más información sobre las propiedades de cada control, consulte la documentación del sitio Web de Microsoft en <http://msdn.microsoft.com/library/en-us/cpgenref/html/cpconaspsyntaxforwebcontrols.asp>.

Cuando haya terminado, Dreamweaver insertará el control de formulario en su página. Si lo desea, haga clic en el control de la página y modifique cualquiera de las propiedades del inspector de propiedades.

# Configuración de las propiedades de los controles de formulario ASP.NET

Puede modificar las propiedades de los controles de formulario ASP.NET en el entorno de diseño.

## Para modificar las propiedades de un control de formulario ASP.NET en el entorno de diseño:

1. En la vista Diseño, seleccione el control de formulario en la página.  
El inspector de propiedades muestra las propiedades del control.
2. Modifique las propiedades del control en el inspector de propiedades.  
Para más información sobre las propiedades de cada control, consulte la documentación del sitio Web de Microsoft en <http://msdn.microsoft.com/library/en-us/cpgenref/html/cpconaspsyntaxforwebcontrols.asp>.
3. Para configurar más propiedades, haga clic en el botón Quick tag editor del Inspector de propiedades y configure las propiedades en el Quick tag editor que aparezca.  
El Quick tag editor le permite establecer más propiedades, incluidos los eventos.

## Creación de un menú ASP.NET dinámico

Puede completar de forma dinámica un control de menú ASP.NET como DropDownList o ListBox con entradas de una base de datos.

Antes de empezar debe definir un conjunto de datos u otra fuente de contenido dinámico para el menú. Para más información, consulte “Definición de un juego de registros” en la página 787.

### Para insertar un menú dinámico en una página ASP.NET:

1. Abra la página ASP.NET y sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca el menú.
2. Seleccione Insertar > Objetos ASP.NET; a continuación, seleccione asp:DropDownList o asp:ListBox.  
Aparece el cuadro de diálogo del control del formulario.
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Dreamweaver inserta el control de formulario en el punto de inserción de su página. Si no insertó un formulario, Dreamweaver inserta uno que incluya un atributo `runat="server"`.

## Temas relacionados

- [“Configuración de las propiedades de los controles de formulario ASP.NET” en la página 1019](#)
- [“Conversión de un menú ASP.NET existente en dinámico” en la página 1020](#)

## Conversión de un menú ASP.NET existente en dinámico

Puede convertir un objeto de menú ASP.NET existente en dinámico. Entre los objetos de menú ASP.NET se incluyen los controles DropDownList y ListBox.

Antes de empezar debe definir un conjunto de datos u otra fuente de contenido dinámico para el menú. Para más información, consulte [“Definición de un juego de registros” en la página 787](#).

### **Para convertir una lista desplegable o un cuadro de lista en dinámico:**

1. En la vista Diseño, seleccione el objeto de lista desplegable o cuadro de texto que desee convertir en dinámico.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Elementos de lista. Aparecerá el cuadro de diálogo Elementos de lista.
3. Seleccione la opción De base de datos y complete el cuadro de diálogo. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

## Temas relacionados

- [“Creación de un menú ASP.NET dinámico” en la página 1019](#)
- [“Conversión de menús de formulario HTML existentes en dinámicos” en la página 925](#)



## Visualización de contenido dinámico en un control TextBox ASP.NET

Puede visualizar contenido dinámico en los controles de formulario TextBox ASP.NET.

Antes de empezar debe definir un conjunto de datos u otra fuente de contenido dinámico para el cuadro de texto. Para más información, consulte [“Definición de un juego de registros” en la página 787](#).

### Para convertir un cuadro de texto ASP.NET en dinámico:

1. En la vista Diseño, seleccione el cuadro de texto de su página.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro de texto Texto.  
Aparece el cuadro de diálogo Datos dinámicos.
3. Seleccione la columna de juego de registros que proporcione un valor al objeto TextBox y haga clic en Aceptar.

Cuando se visualice la página en un navegador, el control TextBox mostrará el contenido dinámico.

### Temas relacionados

- [“Visualización de contenido dinámico en campos de texto HTML” en la página 925](#)

## Preselección dinámica de controles CheckBox ASP.NET

Puede permitir al servidor decidir si debe seleccionar determinados controles CheckBox cuando se cargue la página ASP.NET en un navegador.

Antes de empezar debe definir un conjunto de datos u otra fuente de contenido dinámico para las casillas de verificación. Para más información, consulte [“Definición de un juego de registros” en la página 787](#). Lo ideal es que la fuente del contenido tenga formato booleano, como Yes/No o true/false.

### **Para preseleccionar de forma dinámica una casilla de verificación ASP.NET:**

1. Seleccione un control de formulario CheckBox en la página ASP.NET.
2. En el inspector de propiedades, seleccione la opción Dinámico.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Casilla de verificación dinámica.
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Cuando la página se abra en un navegador, la casilla de verificación aparecerá activada o desactivada, en función de los datos.

#### Temas relacionados

- [“Preselección dinámica de casillas de verificación HTML” en la página 926](#)

## Preselección dinámica de un elemento RadioButtonList ASP.NET

Puede dejar que el servidor decida si se debe seleccionar un botón de opción en un control RadioButtonList cuando la página se carga en un navegador.

Antes de empezar debe insertar al menos un control RadioButtonList ASP.NET en su página. Además, debe definir un conjunto de datos u otra fuente de contenido dinámico para los botones de opción. Para más información, consulte [“Definición de un juego de registros” en la página 787](#). Lo ideal es que la fuente del contenido tenga formato booleano, como Yes/No o true/false.

### **Para preseleccionar de forma dinámica un botón de opción de una lista de botones de opción:**

1. En la vista Diseño, seleccione el control RadioButtonList.
2. En el Inspector de propiedades, haga clic en Elementos de lista.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Elementos de lista.
3. Seleccione la opción De base de datos y complete el cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

#### Temas relacionados

- [“Preselección dinámica de botones de opción HTML” en la página 927](#)

# Creación de controles Web Cuadrícula de datos y Lista de datos de ASP.NET

Los controles Cuadrícula de datos y Lista de datos de ASP.NET proporcionan numerosas opciones para mostrar distintos tipos de datos (especialmente, contenido dinámico de una base de datos) y simplifican el proceso de vincular las fuentes de datos con los controles. Dreamweaver admite los controles Cuadrícula de datos y Lista de datos como comportamientos del servidor.

## Controles Cuadrícula de datos y Lista de datos de ASP.NET

Los controles Cuadrícula de datos y Lista de datos de ASP.NET proporcionan numerosas opciones para mostrar distintos tipos de datos (especialmente, contenido dinámico de una base de datos) y simplifican el proceso de vincular las fuentes de datos con los controles. Dreamweaver admite los controles Cuadrícula de datos y Lista de datos como comportamientos del servidor. Los controles proporcionan las funciones siguientes:

**Cuadrícula de datos** Crea una cuadrícula de múltiples columnas vinculada a datos. Este control permite definir varios tipos de columnas, tanto para diseñar el contenido de la cuadrícula como para añadir funcionalidad específica (editar columnas de botones, columnas de hipervínculos, etc.).

**Lista de datos** Muestra elementos de una fuente de datos utilizando plantillas. Puede personalizar el aspecto del control manipulando las plantillas que constituyen sus distintos componentes.

### Temas relacionados

- [“Adición de una Cuadrícula de datos de ASP.NET a una página” en la página 1025](#)
- [“Adición de una lista de datos de ASP.NET a una página” en la página 1027](#)
- [“Modificación de un objeto Cuadrícula de datos o Lista de datos” en la página 1028](#)

## Control Web Cuadrícula de datos de ASP.NET

La Cuadrícula de datos de Dreamweaver permite insertar un control Web Cuadrícula de datos de ASP.NET. El control Cuadrícula de datos presenta las tablas como cuadrículas de múltiples columnas y puede incluir distintos tipos de columnas (heterogéneas) para definir el diseño del contenido de las celdas. Las columnas pueden ser vinculadas, de botones y de plantillas, entre otras. Asimismo, la Cuadrícula de datos admite funcionalidad interactiva como orden de columnas, edición y comandos. Los tipos de columna disponibles en la Cuadrícula de datos aparecen en la tabla siguiente:

| Tipo de columna                      | Descripción   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Cuadrícula de datos</b>           |   |
| Campo de datos sencillo              | Denominada “columna vinculada” en ASP.NET, la columna Campo de datos sencillo permite especificar qué campo de fuente de datos se mostrará y qué formato de datos utilizará el campo con una expresión de formato .NET.   |
| Formato libre                        | Denominada “columna de plantilla” en ASP.NET, el tipo de columna Formato libre permite crear combinaciones de texto HTML y controles de servidor para diseñar un diseño personalizado para una columna. Los controles de una columna de formato libre pueden estar vinculados a datos. Las columnas de formato libre ofrecen una mayor flexibilidad a la hora de definir el diseño y la funcionalidad del contenido de la cuadrícula, pues usted tiene control completo sobre cómo se muestran los datos y qué ocurre cuando los usuarios interactúan con las filas de la cuadrícula. |
| Hipervínculo                         | La columna Hipervínculo muestra la información como vínculos de hipertexto. Suele utilizarse para mostrar datos (como el número de cliente o el nombre del producto) como hipervínculo de modo que los usuarios puedan hacer clic para acceder a otra página con detalles sobre ese elemento.   |
| Botones Editar, Actualizar, Cancelar | Denominada columna Comando de edición en ASP.NET, la columna Botón Editar, Actualizar, Cancelar permite a los usuarios editar la información de las filas de la Cuadrícula de datos. Para ello, cree una columna Editar, Actualizar, Cancelar. Durante la ejecución, esta columna muestra un botón con la etiqueta “Editar”. Cuando el usuario hace clic en el botón Editar, los datos de la fila se muestran en controles editables tales como cuadros de texto, y el botón Editar es sustituido por los botones Actualizar y Cancelar.  |
| Botón Eliminar                       | El botón Eliminar permite al usuario eliminar una determinada fila haciendo clic en un botón.   |

Antes de utilizar el comportamiento del servidor Cuadrícula de datos, deberá definir un conjunto de datos (denominado juego de registros en otros tipos de documentos) para la Cuadrícula de datos. Para más información, consulte [“Aspectos básicos de los juegos de registros” en la página 783](#).

Para obtener más información sobre el control Cuadrícula de datos y cómo utilizarlo para formatear datos dinámicos, visite el sitio Web de Microsoft en <http://msdn.microsoft.com/library/en-us/cpgridref/html/cpcondatagridwebservicecontrol.asp>.

#### Temas relacionados

- [“Controles Cuadrícula de datos y Lista de datos de ASP.NET” en la página 1023](#)
- [“Adición de una Cuadrícula de datos de ASP.NET a una página” en la página 1025](#)
- [“Adición de una lista de datos de ASP.NET a una página” en la página 1027](#)
- [“Modificación de un objeto Cuadrícula de datos o Lista de datos” en la página 1028](#)

## Adición de una Cuadrícula de datos de ASP.NET a una página

Los controles de Cuadrícula de datos permiten dar formato y visualizar datos dinámicos en cuadrículas de datos de varias columnas que se presentan como tablas. Para más información sobre las cuadrículas de datos y los tipos de control de formato que proporcionan, consulte [“Controles Cuadrícula de datos y Lista de datos de ASP.NET” en la página 1023](#).

NOTA

Antes de insertar el comportamiento de servidor Cuadrícula de datos, deberá definir un conjunto de datos (denominado *juego de registros* en otros tipos de documentos) para la cuadrícula de datos. Para más información, consulte [“Aspectos básicos de los juegos de registros” en la página 783](#).

## Para añadir un objeto Cuadrícula de datos a una página:

1. Abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Cuadrícula de datos.

Aparecerá el cuadro de diálogo Cuadrícula de datos.



2. Seleccione las opciones del cuadro de diálogo Cuadrícula de datos y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

En la ventana de documento, se muestra la cuadrícula de datos con un contorno gris de tabuladores. En la ventana Live Data (Ver > Live Data), el contorno gris desaparecerá y el marcador de posición del objeto quedará sustituido por la Cuadrícula de datos especificada.

## Temas relacionados

- “Controles Cuadrícula de datos y Lista de datos de ASP.NET” en la página 1023
- “Modificación de un objeto Cuadrícula de datos o Lista de datos” en la página 1028

## Adición de una lista de datos de ASP.NET a una página

El comportamiento de servidor Lista de datos de Dreamweaver permite insertar un control Lista de datos de ASP.NET en una página.

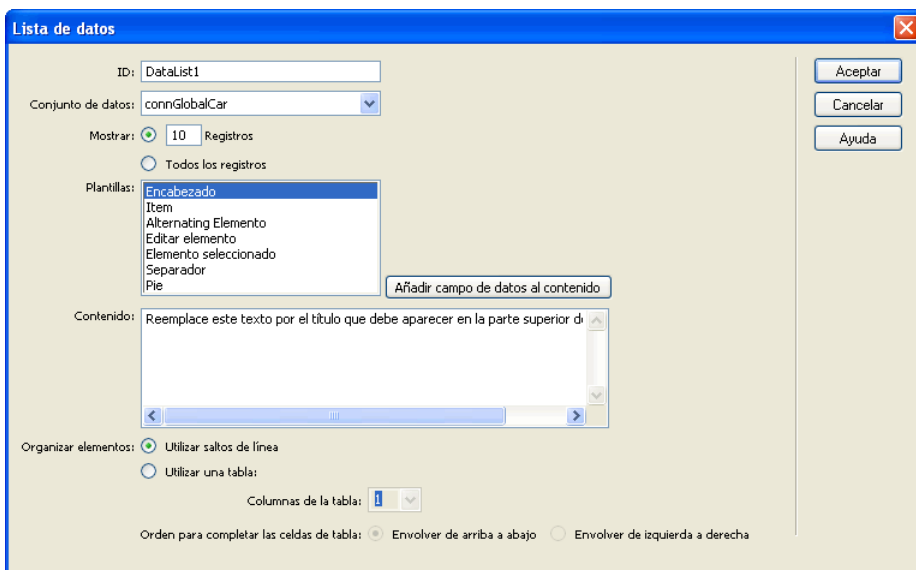
NOTA

Antes de insertar el comportamiento del servidor Lista de datos, deberá definir un conjunto de datos (denominado juego de *registros* en otros tipos de documentos) para la Lista de datos. Para más información, consulte [“Aspectos básicos de los juegos de registros” en la página 783](#).

### Para añadir un objeto Lista de datos a una página:

1. Abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Lista de datos.

Aparecerá el cuadro de diálogo Lista de datos.



2. Seleccione las opciones del cuadro de diálogo Lista de datos y haga clic en Aceptar.

Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

En la ventana de documento, se muestra el objeto Lista de datos con un contorno gris de tabuladores. En la ventana Live Data (Ver > Live Data), el contorno gris desaparecerá y el marcador de posición del objeto se sustituirá con la lista de datos especificada.

## Modificación de un objeto Cuadrícula de datos o Lista de datos

Siempre puede modificar los objetos Cuadrícula de datos y Lista de datos para ajustarlos a las necesidades de diseño de su página.

### Para modificar un objeto Cuadrícula de datos y Lista de datos:

- En la vista Diseño, haga clic en el icono de la esquina superior izquierda de la Cuadrícula de datos o la Lista de datos para cambiar al modo de edición; a continuación, añada o modifique el contenido de cualquiera de las regiones de tabuladores que aparecen.

NOTA

También puede arrastrar fuentes de contenido dinámico desde el panel Vinculaciones hasta una región de tabuladores.

- En la vista de Diseño, seleccione el objeto y utilice el inspector de propiedades para cambiar sus atributos.
- Haga doble clic en el objeto en el panel Comportamientos del servidor y cambie sus propiedades en el cuadro de diálogo que se abre.
- En la vista Código, seleccione la Cuadrícula de datos o la Lista de datos en la página y utilice su cuadro de diálogo de etiquetas para cambiar sus atributos.

## Creación de páginas Maestro-Detalle (ASP.NET)

Dreamweaver permite crear juegos de páginas que presentan información en dos niveles de detalle: una página maestra que enumera registros y una página detalle que muestra más detalles acerca de cada registro. En esta sección se describe cómo generar estos tipos de páginas Maestro-Detalle.

### Temas relacionados

- [“Mejora de la funcionalidad de una página dinámica” en la página 761](#)



## Creación de la página maestra (ASP.NET)

En esta sección se describe cómo crear una página maestra que enumere los registros de la base de datos. Con ASP.NET, puede utilizar una cuadrícula de datos para enumerar los registros en la página.

Antes de empezar, asegúrese de definir una conexión de base de datos para el sitio. Para más información, consulte [Capítulo 25, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP.NET”](#), en la página 697.

### Para crear una página maestra:

#### 1. Cree una nueva página ASP.NET.

Seleccione Archivo > Nuevo > Página dinámica, seleccione un formato de página ASP.NET y haga clic en Crear. Se abre una página .aspx en blanco en Dreamweaver.

#### 2. Defina un conjunto de datos para la página.

En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+), seleccione Conjunto de datos (consulta) y complete el cuadro de diálogo. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo. Si desea escribir sus propias declaraciones SQL, haga clic en el botón Avanzado para abrir el cuadro de diálogo Conjunto de datos avanzado.

Asegúrese de que el conjunto de datos contiene todas las columnas de la tabla necesarias para crear la página maestra.

El conjunto de datos también debe incluir la columna de la tabla que contiene la clave exclusiva de cada registro, es decir, la columna ID del registro.

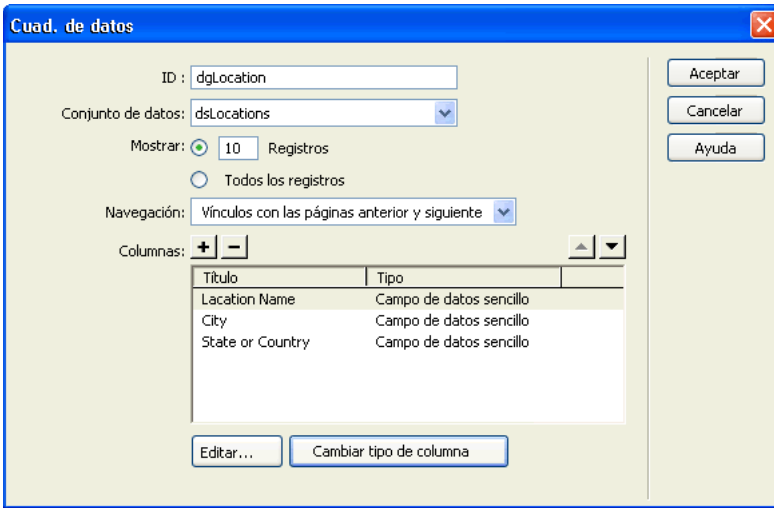
Normalmente, el conjunto de datos de la página maestra extrae unas pocas columnas de una tabla de una base de datos, mientras que un conjunto de datos de la página detalle extrae más columnas de la misma tabla para proporcionar información adicional.

El conjunto de datos puede definirlo el usuario durante la ejecución. Para más información, consulte [“Creación de una página de búsqueda en la base de datos \(ASP.NET\)”](#) en la página 1036.

#### 3. Cree una cuadrícula de datos en la página:

En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+), seleccione Cuadrícula de datos y elija las opciones que desee del cuadro de diálogo Cuadrícula de datos. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo. Acepte el tipo de columna predeterminado de Campo de datos sencillo para cada columna en la cuadrícula de datos. En la siguiente sección, cambiará el tipo de una columna por Hipervínculo (véase [“Apertura de una página detalle y transferencia de un ID de registro \(ASP.NET\)”](#) en la página 1030).

A continuación, se ofrece un ejemplo del cuadro de diálogo Cuadrícula de datos que define tres columnas.



El siguiente paso para crear páginas Maestro-Detalle es crear vínculos que abran la página detalle y pasen el ID del registro que el usuario ha seleccionado.

## Apertura de una página detalle y transferencia de un ID de registro (ASP.NET)

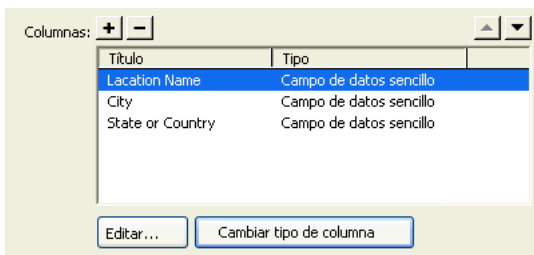
Después de añadir una cuadrícula de datos a la página maestra, debe crear vínculos que abran la página detalle y pasen el ID del registro que el usuario ha seleccionado. La página detalle utilizará este ID para encontrar el registro solicitado en la base de datos y lo mostrará.

El ID de registro se pasa a la página detalle en un parámetro de URL. Para más información, consulte [“Parámetros de URL” en la página 771](#).

En una cuadrícula de datos, cree estos vínculos transformando una columna de la cuadrícula de datos en una columna de hipervínculo y configurando sus atributos, como se describe en esta sección.

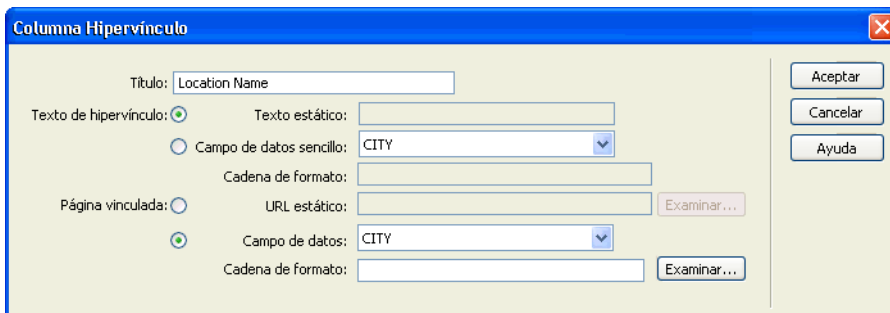
**Para abrir la página detalle y pasar un parámetro de URL que contiene el ID del registro en el que el usuario ha hecho clic:**

1. Abra el cuadro de diálogo Cuadrícula de datos que ha creado en la sección anterior.  
Para abrir el cuadro de diálogo, haga doble clic en la cuadrícula de datos del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor).  
Aparecerá el cuadro de diálogo Cuadrícula de datos.
2. En el cuadro Columnas, seleccione la columna a la que desea aplicar vínculos.



3. Haga clic en el botón Cambiar tipo de columna y seleccione Hipervínculo en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Columna Hipervínculo.



4. En el área Texto de hipervínculo, especifique el texto que desea mostrar en la columna de hipervínculo.

Si desea crear un vínculo genérico como *Detalles* para cada fila de la cuadrícula de datos, seleccione la opción Texto estático y especifique el texto para el vínculo. Cada fila de la cuadrícula de datos mostrará el mismo texto (como por ejemplo *Detalles*) en la columna de hipervínculo.

Si desea añadir vínculos a los datos que aparecen en la columna, seleccione la opción Campo de datos y elija un campo de datos en el conjunto de datos. El campo de datos proporciona el texto para los vínculos de la columna de hipervínculo. En el siguiente ejemplo, cada fila de la cuadrícula de datos mostrará un nombre de ubicación.

Título:

Texto de hipervínculo:  Texto estático:

Campo de datos sencillo:

Cadena de formato:

5. En el área Página vinculada, cree el URL que se aplicará al texto en la columna de hipervínculo.

El URL no sólo tiene que abrir la página detalle, sino que debe identificar exclusivamente el registro que se debe mostrar en dicha página.

Para identificar el registro que debe mostrarse en la página detalle, seleccione la opción Campo de datos y seleccione un campo en el conjunto de datos que identifique exclusivamente cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

Página vinculada:  URL estático:

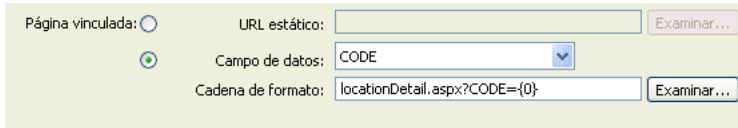
Campo de datos:

Cadena de formato:

6. En el cuadro de texto Cadena de formato del área Página vinculada, haga clic en el botón Examinar y luego localice y seleccione la página detalle.

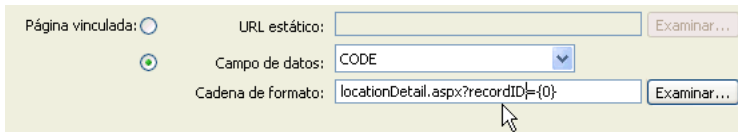
Dreamweaver crea un URL para la página detalle que incluye un parámetro de URL que identifica el registro que la página detalle debe mostrar. Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página detalle.

Por ejemplo, si selecciona `locationDetail.aspx` como página detalle, Dreamweaver crea el siguiente URL:



Página vinculada:  URL estático:  Examinar...  
 Campo de datos:  Examinar...  
Cadena de formato:  Examinar...

En este caso, Dreamweaver crea un parámetro de URL denominado `CODE`. Dreamweaver copia el nombre del campo de datos, pero no es obligatorio utilizar dicho nombre. Puede cambiarlo por algo más descriptivo, como por ejemplo, `recordID`, como en el siguiente ejemplo.



Página vinculada:  URL estático:  Examinar...  
 Campo de datos:  Examinar...  
Cadena de formato:  Examinar...

El elemento `{0}` es un marcador de posición que corresponde al valor del campo de datos. Al ejecutar la página, los valores del campo `CODE` del conjunto de datos se insertan en las filas correspondientes de la cuadrícula de datos. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código `CBR`, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la cuadrícula de datos:

```
locationDetail.aspx?recordID=CBR
```

7. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Hipervínculo; a continuación, vuelva a hacer clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Cuadrícula de datos.

Dreamweaver actualiza la cuadrícula de datos en la página.

El siguiente paso para crear páginas Maestro-Detalle es modificar la página detalle para que pueda localizar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo en la página.

## Búsqueda y visualización del registro solicitado en la página detalle (ASP.NET)

Después de crear la página maestra, deberá buscar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo en la página detalle. El procedimiento consiste en definir un conjunto de datos en la página detalle para que contenga un registro (el registro solicitado por la página maestra) y vincular las columnas del conjunto de datos a la página.

### Para buscar y mostrar el registro solicitado en la página detalle:

1. Cambie a la página detalle.

Si no existe ninguna, seleccione Archivo > Nuevo > Página dinámica, elija un formato de página ASP.NET y haga clic en Crear. Se abre una página .aspx en blanco en Dreamweaver.

2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Conjunto de datos (consulta) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conjunto de datos sencillo. Si aparece el cuadro de diálogo Conjunto de datos avanzado, haga clic en Simple para cambiar al cuadro de diálogo Conjunto de datos sencillo.

3. Asigne un nombre al conjunto de datos y luego seleccione una conexión y una tabla de base de datos que proporcionará datos al conjunto de datos.

4. En el área Columnas, elija las columnas de la tabla que deben incluirse en el conjunto de datos.

El conjunto de datos puede ser igual o distinto del conjunto de datos de la página maestra. Generalmente, el conjunto de datos de una página detalle incluye más columnas para mostrar más información.

Si los conjuntos de datos son distintos, asegúrese de que la página detalle contiene como mínimo una columna en común con el conjunto de datos de la página maestra. La columna común suele ser la columna de ID del registro, aunque también puede ser el campo de unión de las tablas relacionadas.

Para incluir algunas de las columnas de la tabla en el conjunto de datos, seleccione la opción Seleccionado y elija las columnas que desee presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.

5. Complete la sección Filtro de la siguiente forma para localizar y mostrar el registro especificado en el parámetro de URL proporcionado por la página maestra:

- En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione la columna del conjunto de datos que contiene valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha proporcionado la página maestra.

Por ejemplo, si el parámetro de URL contiene un número de ID de registro, seleccione la columna que contiene números de ID de registros. En el ejemplo tratado en la sección anterior, la columna de conjunto de datos denominada CODE contiene los valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha proporcionado la página maestra.

- Seleccione el signo igual (si todavía no está seleccionado) del menú emergente situado junto al primer menú.
- Seleccione Parámetro de URL en el tercer menú emergente.

La página maestra utiliza un parámetro de URL para pasar información a la página detalle.

- Escriba el nombre del parámetro de URL que ha proporcionado la página maestra en el cuarto cuadro.

Por ejemplo, si el URL que la página maestra ha utilizado para abrir la página detalle contenía el sufijo locationDetail.aspx?recordID=CBR, especifique recordID.

El cuadro de diálogo Conjunto de datos debe ser parecido al siguiente:

Conjunto de datos

Nombre: dsDetails

Conexión: connGlobal Definir...

Tabla: LOCATIONS

Columnas:  Todo  Seleccionado:

- FAX
- LOCATION\_NAME
- REGION\_ID
- STATE\_COUNTRY
- TELEPHONE

Filtro: Ninguno =

Parámetro URL recordID

Ordenar: Ninguno Ascendente

Si falla, ir a: Examinar...

Mostrar información de depuración en caso de fallo

Aceptar

Cancelar

Prueba

Avanzada...

Ayuda

6. Haga clic en Aceptar.

El conjunto de datos aparecerá en el panel Vinculaciones.

7. Vincule las columnas del conjunto de datos a la página detalle seleccionando las columnas del panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones) y arrastrándolas hasta la página.

Para más información, consulte [“Conversión de texto en contenido dinámico” en la página 807.](#)

Ha finalizado la configuración de la página Maestro-Detalle ASP.NET.

Después de crear páginas Maestro-Detalle, puede utilizar el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) para modificar los distintos componentes.

## Creación de una página de búsqueda en la base de datos (ASP.NET)

Puede utilizar Dreamweaver para crear una página que efectúe una búsqueda en una base de datos y muestre los resultados en una cuadrícula de datos.

En esta sección se explican los pasos para crear una página de búsqueda en la base de datos:

- [“Adición de controles de búsqueda \(ASP.NET\)” en la página 1037](#)
- [“Búsqueda con un solo parámetro de búsqueda \(ASP.NET\)” en la página 1038](#)
- [“Búsqueda con múltiples parámetros de búsqueda \(ASP.NET\)” en la página 1039](#)
- [“Visualización de los resultados en una cuadrícula de datos” en la página 1041](#)
- [“Cómo ocultar la cuadrícula de datos la primera vez que se carga la página” en la página 1042](#)
- [“Creación de una página detalle \(ASP.NET\)” en la página 1043](#)



## Adición de controles de búsqueda (ASP.NET)

Una página de búsqueda en la Web normalmente contiene campos de formulario en los que los usuarios introducen parámetros de búsqueda. Cuando el usuario hace clic en un botón, aparecen los resultados de la búsqueda.

### Para añadir el formulario de búsqueda a la página:

1. Abra la página de búsqueda y seleccione Insertar > Formulario> Formulario.  
Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.  
En el inspector de propiedades del formulario, debe seleccionar POST como el atributo Método del formulario. No es necesario especificar un atributo Acción para el formulario. La información volverá a la página ASP.NET y los resultados de la búsqueda se mostrarán en la misma página.
2. Añada controles de formulario para que los usuarios especifiquen los parámetros de búsqueda (Insertar > Objetos ASP.NET).  
Puede insertar cualquier control de formulario ASP.NET, como cuadro de texto, una casilla de verificación, un botón de opción, un cuadro de lista o una lista desplegable. Puede añadir tantos controles como desee para ayudar a los usuarios a restringir las búsquedas. No obstante, recuerde que cuanto mayor sea el número de parámetros de búsqueda de la página de búsqueda, más compleja será la declaración SQL.  
Para cada control, asegúrese de especificar un atributo ID como txtCity para un control de cuadro de texto o lbxCountry para un control de cuadro de lista.  
Para más información, consulte [“Adición de controles de formulario ASP.NET a una página” en la página 1018](#).
3. Añada un botón ASP.NET al formulario (Insertar > Objetos ASP.NET > asp:Button).  
Asegúrese de especificar un atributo ID para el botón, como *btnSearch* y el texto para la etiqueta del botón como Buscar.

Ya ha terminado el formulario de búsqueda. El siguiente paso para crear la página de búsqueda es definir el conjunto de datos en el que se buscarán y almacenarán los resultados de la búsqueda.

## Búsqueda con un solo parámetro de búsqueda (ASP.NET)

Quando el usuario hace clic en el botón Buscar de la página, se envía al servidor el parámetro de búsqueda. El servidor procesa la petición, crea un conjunto de datos filtrado basándose en el parámetro, rellena una cuadrícula de datos y devuelve la página al navegador.

Antes de añadir la cuadrícula de datos, debe definir un conjunto de datos que busque y almacene todos los registros que cumplan con los criterios de búsqueda.

### Para crear el conjunto de datos que contendrá los resultados de la búsqueda:

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Conjunto de datos (consulta).  
Si aparece el cuadro de diálogo avanzado, haga clic en el botón Simple para abrir el cuadro de diálogo sencillo.
2. Asigne un nombre al conjunto de datos y después elija una conexión y la tabla de la base de datos que contiene los datos en los que desea que los usuarios efectúen búsquedas.
3. En el área Columna, haga clic en la opción Seleccionado y seleccione una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) y las columnas que contienen los datos que desea mostrar en la cuadrícula de datos.

Deje abierto por ahora el cuadro de diálogo Conjunto de datos. Tendrá que utilizarlo a continuación para recuperar los parámetros de búsqueda enviados al servidor y crear un conjunto de datos que excluya los registros que no cumplan los parámetros.

### Para crear un filtro de conjunto de datos:

1. En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione una columna de la tabla para compararla con el parámetro de búsqueda enviado por la página de búsqueda.  
Por ejemplo, si el valor enviado por la página de búsqueda es un nombre de una ciudad, seleccione en la tabla la columna que contiene nombres de ciudades.
2. Desde el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual (que debe ser el predeterminado).  
Esta elección indica que el usuario sólo desea obtener los registros para los que la columna de tabla seleccionada coincide exactamente con la especificada en la página de búsqueda. Puede utilizar una opción menos restrictiva, como, por ejemplo, “comienza con” o “contiene”.
3. En el tercer menú emergente, seleccione Variable de formulario.  
El parámetro lo envía al servidor un formulario utilizando el método POST.

4. En el cuarto cuadro de texto, especifique el nombre del control de formulario que envió el parámetro de búsqueda al servidor.

Puede obtener el nombre haciendo clic en el control de formulario para seleccionarlo y comprobando el ID del control en el inspector de propiedades.

5. Si lo desea, haga clic en Prueba, introduzca un valor de prueba y haga clic en Aceptar para conectar con la base de datos y crear una instancia del conjunto de datos.

El valor de prueba simula el valor que, de otro modo, habría sido devuelto por la página de búsqueda. Haga clic en Aceptar para cerrar el conjunto de datos.

6. Si está satisfecho con el conjunto de datos, haga clic en Aceptar.

Dreamweaver inserta código en la página que, cuando se ejecuta en el servidor, comprueba cada registro de la tabla de la base de datos. Si el campo especificado en un registro cumple la condición de filtro, el registro se incluirá en el conjunto de datos. El código crea un juego de registros que contiene únicamente los resultados de la búsqueda.

El siguiente paso para crear la página de búsqueda es mostrar los resultados de búsqueda en una cuadrícula de datos. Véase [“Visualización de los resultados en una cuadrícula de datos” en la página 1041](#).

## Búsqueda con múltiples parámetros de búsqueda (ASP.NET)

Si la página de búsqueda envía más de un parámetro de búsqueda al servidor, deberá escribir una consulta SQL y utilizar los parámetros de búsqueda en las variables SQL.

NOTA

Si sólo tiene una condición de búsqueda, puede utilizar el cuadro de diálogo Conjunto de datos sencillo para definir el conjunto de datos (véase [“Búsqueda con un solo parámetro de búsqueda \(ASP.NET\)” en la página 1038](#)).

### Para buscar registros de una base de datos empleando SQL:

1. Abra la página de resultados en Dreamweaver y cree un nuevo conjunto de datos; para ello abra el panel Vinculaciones (Ventana>Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y, a continuación, seleccione el conjunto de datos del menú emergente.

2. Compruebe que aparece el cuadro de diálogo Conjunto de datos avanzado.

Si aparece la versión sencilla del cuadro de diálogo, cambie a la versión avanzada haciendo clic en el botón Avanzada.

3. Introduzca un nombre para el conjunto de datos y elija una conexión.

La conexión debe establecerse con una base de datos que contenga datos en los que desea que el usuario realice búsquedas.

4. Introduzca una declaración de selección (Select) en el área de texto SQL.

Compruebe que la declaración incluye una cláusula WHERE con marcadores de posición en forma de signos de interrogación (?) para los parámetros de búsqueda. El siguiente ejemplo contiene dos marcadores de posición:

```
SELECT EMPLOYEEID, FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, EXTENSION
FROM EMPLOYEE WHERE LASTNAME LIKE ?
AND DEPARTMENT LIKE ?
```

Para obtener ayuda sobre la sintaxis SQL, véase [Apéndice B, “Nociones básicas de SQL”, en la página 1139](#).

5. En los marcadores de posición, indique los valores de los parámetros de búsqueda; para ello haga clic en el botón más (+) en el área Parámetros e introduzca el nombre, el tipo y el valor del parámetro.

Los parámetros deben enumerarse en el mismo orden en el que aparecen en la declaración SQL.

En el cuadro de texto Nombre, indique cualquier nombre de parámetro válido. El nombre no puede contener espacios ni caracteres especiales.

En el menú emergente Tipo, seleccione un tipo de datos. Por ejemplo, si el parámetro contendrá texto, seleccione WChar.

En el cuadro Valor, introduzca la variable de servidor que contendrá el valor del parámetro. Por ejemplo, si el nombre del control de formulario de la página de búsqueda es txtCity, se creará una variable de servidor llamada Request.Form(“txtCity”) con un valor almacenado en ella.

También puede introducir una expresión más completa que especifique un valor predeterminado, en caso de que la variable de servidor no exista. Por ejemplo, si realiza una búsqueda en una base de datos de Microsoft Access, puede utilizar % como valor predeterminado. La siguiente expresión comprueba si la variable de servidor Request.Form(“txtCity”) existe. Si existe la variable (es decir, si no es igual a nada), la expresión devuelve el valor de la variable; si no existe, la expresión devuelve el valor predeterminado de %.

```
(IIf((Request.Form("txtCity") <> Nothing),
Request.Form("txtCity"), "")) + "%"
```

Para más información, consulte el material de referencia del lenguaje Visual Basic o C#.

6. Si lo desea, haga clic en Prueba para crear una instancia del conjunto de datos mediante los valores predeterminados de las variables.

Los valores predeterminados simulan el valor que, de otro modo, habría sido devuelto por la página de búsqueda. Haga clic en Aceptar para cerrar el conjunto de datos de prueba.

7. Si está satisfecho con el conjunto de datos, haga clic en Aceptar.

Dreamweaver inserta la consulta SQL en la página.

El siguiente paso será mostrar los resultados de la búsqueda en una cuadrícula de datos.

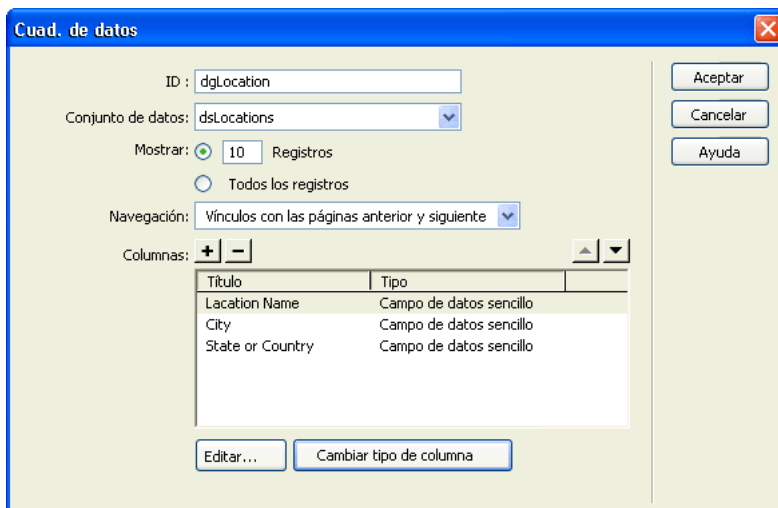
## Visualización de los resultados en una cuadrícula de datos

Después de crear un conjunto de datos para que contenga los resultados de la búsqueda, puede utilizar una cuadrícula de datos para mostrar la información en la página.

### **Para mostrar los resultados de la búsqueda en una cuadrícula de datos:**

1. En la página de búsqueda, sitúe el punto de inserción en el lugar en el que desea que aparezca la cuadrícula de datos.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+) y seleccione Cuadrícula de datos.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Cuadrícula de datos.
3. En el cuadro de texto ID, introduzca un nombre para la cuadrícula de datos, como dgLocation.
4. En el menú emergente Conjunto de datos, seleccione el conjunto de datos que ha definido para que contenga los resultados de la búsqueda.
5. Complete el resto del cuadro de diálogo como desee.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

A continuación, se muestra un ejemplo de un cuadro de diálogo Cuadrícula de datos que creará una cuadrícula de datos con tres columnas y diez filas y vínculos con las páginas de resultados anterior y siguiente.



La cuadrícula de datos aparecerá la primera vez que la página se cargue aunque el usuario todavía no haya realizado una búsqueda. Cuando la página se carga por primera vez puede ocultar la cuadrícula de datos.

## Cómo ocultar la cuadrícula de datos la primera vez que se carga la página

La primera vez que se carga la página de búsqueda, puede ocultar la cuadrícula de datos que se utilizará para mostrar los resultados de la búsqueda.

**Para ocultar la cuadrícula de datos la primera vez que se carga la página:**

1. Abra la página de búsqueda en la vista Código (Ver > Código).
2. Inmediatamente después de la directiva Register, al principio de la página, introduzca el siguiente bloque de código si el lenguaje de la página es Visual Basic:

```
<script runat="server">  
Sub Page_Load()  
    If Not IsPostBack Then  
        dgName.Visible = false  
    Else  
        dgName.Visible = true  
    End If  
End Sub  
</script>
```

donde *dgName* es el ID de la cuadrícula de datos.

Si el lenguaje de la página es C#, especifique el siguiente código:

```
<script runat="server">  
void Page_Load() {  
    if (!IsPostBack) {  
        dgName.Visible = false;  
    } else {  
        dgName.Visible = true;  
    }  
}  
</script>
```

3. Guarde la página.

## Creación de una página detalle (ASP.NET)

La página de búsqueda puede incluir una página detalle para mostrar más información sobre registros específicos listados en la cuadrícula de datos. En esta situación, la página de búsqueda actúa como la página maestra de un juego de páginas Maestro-Detalle. Para más información, consulte [“Creación de páginas Maestro-Detalle \(ASP.NET\)” en la página 1028](#).

## Creación de una página de inserción de registro (ASP.NET)

Puede utilizar Dreamweaver para crear una página que deje a los usuarios insertar nuevos registros en una base de datos. El método que utilice será idéntico para todas las tecnologías de servidor que admita Dreamweaver. Para instrucciones, consulte [“Creación de una página de inserción de registro \(todos los servidores\)” en la página 971](#).

# Creación de páginas para actualizar un registro (ASP.NET)

Una aplicación puede incluir un juego de páginas que permita a los usuarios actualizar los registros existentes en una tabla de la base de datos. Las páginas están formadas normalmente por una página de búsqueda, una página de resultados y una página de actualización. La página de búsqueda y de resultados permite a los usuarios recuperar el registro, y la página de actualización permite a los usuarios modificarlo.

En esta sección se explican los pasos necesarios para crear páginas para actualizar un registro:

- [“Búsqueda del registro que desea actualizar \(ASP.NET\)” en la página 1044](#)
- [“Apertura de la página de actualización y transferencia del ID del registro \(ASP.NET\)” en la página 1045](#)
- [“Recuperación del registro que se actualiza \(ASP.NET\)” en la página 1048](#)
- [“Cómo completar la página de actualización en una operación \(ASP.NET\)” en la página 1050](#)
- [“Cómo completar la página de actualización elemento a elemento \(ASP.NET\)” en la página 1051](#)

## Temas relacionados

- [“Creación de una página de inserción de registro \(todos los servidores\)” en la página 971](#)
- [“Creación de páginas para eliminar un registro \(ASP.NET\)” en la página 1054](#)

## Búsqueda del registro que desea actualizar (ASP.NET)

Antes de actualizar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda que funcione con la página de actualización. El usuario selecciona el registro que desea actualizar en la cuadrícula de datos de resultados generada en la página de búsqueda. Cuando el usuario hace clic en el registro, aparece la página de actualización y muestra el registro en un formulario.

Para instrucciones sobre cómo crear una página para buscar el registro que desea actualizar, véase [“Creación de una página de búsqueda en la base de datos \(ASP.NET\)” en la página 1036](#).

Después de crear la página de búsqueda, el siguiente paso será crear vínculos en la página de resultados que abran la página de actualización cuando se haga clic en ellos.



## Apertura de la página de actualización y transferencia del ID del registro (ASP.NET)

Después de crear la página de búsqueda, debe crear vínculos que abran la página de actualización y pasen el ID del registro que el usuario ha seleccionado. La página de actualización utilizará este ID para localizar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo.

El ID del registro se pasa a la página de actualización en un parámetro de URL. Para más información, consulte “Parámetros de URL” en la página 771.

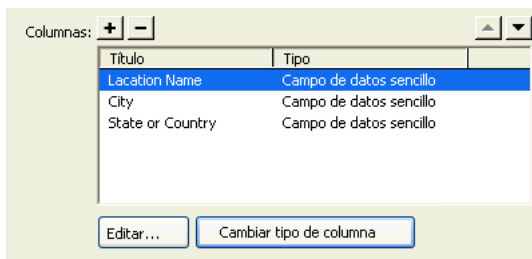
En esta sección se da por sentado que ha seguido las instrucciones de “[Creación de una página de búsqueda en la base de datos \(ASP.NET\)](#)” en la página 1036 para que la página de búsqueda utilice una cuadrícula de datos para mostrar registros.

### Para crear vínculos en la página de búsqueda que abran la página de actualización y pasen el ID del registro:

1. Abra la página de búsqueda en Dreamweaver.
2. Haga doble clic en el objeto Cuadrícula de datos que aparece en el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor).

Aparecerá el cuadro de diálogo Cuadrícula de datos.

3. En el cuadro Columnas, seleccione la columna a la que desea aplicar vínculos.



- Haga clic en el botón Cambiar tipo de columna y seleccione Hipervínculo en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Columna Hipervínculo.

Columna Hipervínculo

Título: Location Name

Texto de hipervínculo:  Texto estático:   
 Campo de datos sencillo: CITY

Cadena de formato:

Página vinculada:  URL estático:  Examinar...  
 Campo de datos: CITY  
Cadena de formato:  Examinar...

Aceptar  
Cancelar  
Ayuda

- En el área Texto de hipervínculo, especifique el texto que desea mostrar en la columna de hipervínculo.

Si desea crear un vínculo genérico como Actualizar para cada fila de la cuadrícula de datos, seleccione la opción Texto estático y especifique el texto para el vínculo. Cada fila de la cuadrícula de datos mostrará el mismo texto (como por ejemplo Actualizar) en la columna de hipervínculo.

Si desea añadir vínculos a los datos que aparecen en la columna, seleccione la opción Campo de datos y elija un campo de datos en el conjunto de datos. El campo de datos proporciona el texto para los vínculos de la columna de hipervínculo. En el siguiente ejemplo, cada fila de la cuadrícula de datos mostrará un nombre de ubicación.

Título: Location Name

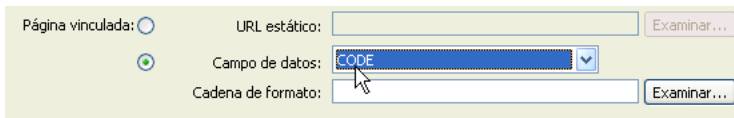
Texto de hipervínculo:  Texto estático:   
 Campo de datos sencillo: LOCATION\_NAME

Cadena de formato:

6. En el área Página vinculada, cree el URL que se aplicará al texto en la columna de hipervínculo.

El URL no sólo tiene que abrir la página de actualización, sino que debe identificar exclusivamente el registro que se debe mostrar en dicha página.

Para identificar el registro que debe mostrarse en la página de actualización, seleccione la opción Campo de datos y seleccione un campo en el conjunto de datos que identifique exclusivamente cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.



7. En el cuadro de texto Cadena de formato del área Página vinculada, haga clic en el botón Examinar y luego localice y seleccione la página de actualización.

Dreamweaver crea un URL para la página de actualización que incluye un parámetro de URL, que identifica el registro que la página de actualización debe mostrar. Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página de actualización.

Por ejemplo, si selecciona locationUpdate.aspx como página de actualización, Dreamweaver crea el siguiente URL y lo muestra en el cuadro de texto Cadena de formato:

```
locationUpdate.aspx?CODE={0}
```

En este caso, Dreamweaver crea un parámetro de URL denominado CODE.

Dreamweaver copia el nombre del campo de datos, pero no es obligatorio utilizar dicho nombre. Puede cambiarlo en el cuadro de texto Cadena de formato por algo más descriptivo, como recordID, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
locationUpdate.aspx?recordID={0}
```

El elemento {0} es un marcador de posición que corresponde al valor del campo de datos. Al ejecutar la página, los valores del campo CODE del conjunto de datos se insertan en las filas correspondientes de la cuadrícula de datos. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código CBR, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la cuadrícula de datos:

```
locationUpdate.aspx?recordID=CBR
```

8. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Hipervínculo y vuelva a hacer clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Cuadrícula de datos.

Dreamweaver actualiza la cuadrícula de datos en la página.

Después de crear vínculos que abren la página de actualización y pasan el ID del registro que el usuario ha seleccionado, la página de actualización debe recuperar el registro que se va a actualizar.

## Recuperación del registro que se actualiza (ASP.NET)

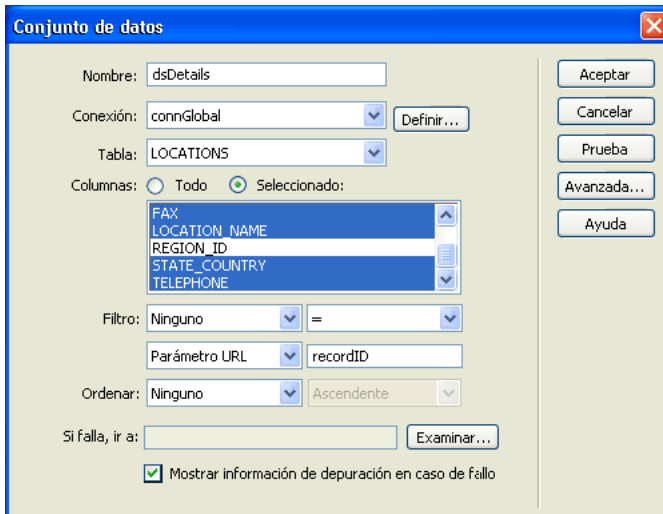
Cuando la página de búsqueda pasa un parámetro de URL a la página de actualización, la página de actualización debe leer el parámetro, recuperar el registro de la tabla de la base de datos y almacenarlo temporalmente en un conjunto de datos.

### Para recuperar el registro que desea actualizar:

1. Cree una nueva página ASP.NET en Dreamweaver y guárdela.  
La página pasa a ser la página de actualización.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Conjunto de datos (consulta).  
Si aparece el cuadro de diálogo avanzado, haga clic en el botón Simple para abrir el cuadro de diálogo sencillo.
3. Asigne un nombre al conjunto de datos y después elija una conexión y la tabla de la base de datos que contiene los datos que los usuarios deben actualizar.
4. Haga clic en la opción Seleccionado y elija una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) y las columnas que contienen los datos que desea actualizar.

5. Configure el área Filtro de forma que el valor de la columna de clave sea igual al valor del parámetro de URL que ha facilitado la página de búsqueda.

Este tipo de filtro crea un conjunto de datos que contiene sólo un registro: el registro con un ID que coincide con el valor del parámetro de URL. Por ejemplo, si la columna de clave contiene la información de ID del registro y se denomina CODE, y si la página de búsqueda transfiere la información de ID del registro correspondiente en el parámetro de URL llamado `recordID`, el área Filtro debe presentar el siguiente aspecto:



6. Haga clic en Aceptar.

Cuando el usuario seleccione un registro de la página de búsqueda, la página de actualización generará un conjunto de datos que contendrá únicamente el registro seleccionado.

Después de modificar la página de actualización para recuperar un registro de la base de datos y almacenarlo en un conjunto de datos, debe añadir un formulario para que los usuarios puedan modificar los datos del registro. También debe añadir la lógica necesaria para actualizar la base de datos. Puede llevar a cabo estas tareas en una operación o elemento por elemento. Véase [“Cómo completar la página de actualización en una operación \(ASP.NET\)” en la página 1050](#) o [“Cómo completar la página de actualización elemento a elemento \(ASP.NET\)” en la página 1051](#).

## Cómo completar la página de actualización en una operación (ASP.NET)

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un conjunto de datos filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos (véase [“Recuperación del registro que se actualiza \(ASP.NET\)” en la página 1048](#))
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Puede añadir los dos últimos elementos de una página de actualización en una sola operación mediante el objeto de aplicación Formulario de actualización de registros. El objeto de aplicación añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro.

Para utilizar el objeto de aplicación, la aplicación Web debe ser capaz de identificar el registro que desea actualizar, y la página de actualización debe poder recuperarlo. Véase [“Búsqueda del registro que desea actualizar \(ASP.NET\)” en la página 1044](#), [“Apertura de la página de actualización y transferencia del ID del registro \(ASP.NET\)” en la página 1045](#) y [“Recuperación del registro que se actualiza \(ASP.NET\)” en la página 1048](#).

Cuando el objeto de aplicación sitúe los elementos en la página, podrá utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver para personalizar el formulario o el panel Comportamientos del servidor para editar el comportamiento de servidor Actualizar registro.

NOTA

La página de actualización sólo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Insertar registro o Eliminar registro a la página de actualización.

### Para crear la página de actualización con el objeto de aplicación Formulario de actualización de registros:

1. Abra la página en la vista Diseño, luego seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Actualizar registro > Asistente de formulario de actualización de registros.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Formulario de actualización de registros.
2. Complete este cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

El objeto de aplicación añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro. Los objetos de formulario están dispuestos en una tabla básica que se puede personalizar por medio de las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. Asegúrese de que todos los objetos de formulario se mantienen dentro de los límites del formulario.

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.

## Cómo completar la página de actualización elemento a elemento (ASP.NET)

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un conjunto de datos filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos (véase [“Recuperación del registro que se actualiza \(ASP.NET\)” en la página 1048](#))
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Puede añadir los dos últimos elementos básicos de una página de actualización por separado utilizando las herramientas de formulario y el panel Comportamientos del servidor.

Para que se puedan añadir los elementos, la aplicación Web debe ser capaz de identificar el registro que desea actualizar, y la página de actualización necesita poder recuperarlo. Véase [“Búsqueda del registro que desea actualizar \(ASP.NET\)” en la página 1044](#), [“Apertura de la página de actualización y transferencia del ID del registro \(ASP.NET\)” en la página 1045](#) y [“Recuperación del registro que se actualiza \(ASP.NET\)” en la página 1048](#).

Para completar la página de actualización, debe llevar a cabo tres tareas:

- Añadir un formulario HTML a la página de actualización para que los usuarios puedan modificar los datos
- Visualizar el registro en el formulario vinculando los objetos de formulario a las columnas de la tabla de la base de datos
- Añadir el comportamiento de servidor Actualizar registro para actualizar la tabla de la base de datos después de que el usuario modifique el registro

## Para añadir un formulario HTML a una página de actualización:

1. Cree una nueva página ASP.NET.  
Pasará a ser su página de actualización.
2. Diseñe la página empleando las herramientas de Dreamweaver.
3. Añada un formulario HTML; para ello, sitúe el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y seleccione Formulario en el menú Insertar.  
Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.
4. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta `<form>`, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.  
No es necesario que especifique los atributos `action` o `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulse el botón Enviar, ya que el comportamiento de servidor Actualizar registro configura estos atributos automáticamente.
5. Añadir un objeto de formulario como un campo de texto (Insertar > Formulario > Campo de texto) para cada columna que desee actualizar en la tabla de la base de datos.  
Los objetos de formulario permiten a los usuarios modificar los datos. Generalmente se utilizan campos de texto, pero también puede usar listas/menús, casillas de verificación y botones de opción.  
Cada objeto de formulario debe corresponder a una de las columnas del conjunto de datos definido previamente. La única excepción es la columna de clave exclusiva, que no debe estar asociada a ningún objeto de formulario.  
Para más información sobre objetos de formulario, consulte [“Inserción de objetos de formulario HTML” en la página 918](#).
6. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).  
Puede modificar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.



### **Para mostrar el registro en el formulario:**

1. Asegúrese de haber definido un conjunto de datos para guardar en él el registro que desea actualizar el usuario.

Para más información, consulte [“Recuperación del registro que se actualiza \(ASP.NET\)” en la página 1048](#).

2. Vincule cada objeto de formulario a datos en el juego de registros.

Para más información, consulte las siguientes secciones:

- [“Visualización de contenido dinámico en campos de texto HTML” en la página 925](#)
- [“Preselección dinámica de casillas de verificación HTML” en la página 926](#)
- [“Preselección dinámica de botones de opción HTML” en la página 927](#)
- [“Creación de un menú de formulario HTML dinámico” en la página 924](#)
- [“Conversión de menús de formulario HTML existentes en dinámicos” en la página 925](#)

### **Para añadir un comportamiento de servidor para actualizar la tabla de la base de datos.**

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Actualizar registro en el menú emergente. Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar registro.
2. Complete este cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver añadirá a la página un comportamiento de servidor que permita a los usuarios actualizar registros de una tabla de la base de datos haciendo clic en el botón Enviar del formulario.

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.

### **Temas relacionados**

- [“Cómo completar la página de actualización en una operación \(ASP.NET\)” en la página 1050](#)

# Creación de páginas para eliminar un registro (ASP.NET)

Una aplicación puede incluir un juego de páginas que permita a los usuarios eliminar los registros existentes en una base de datos. Las páginas en general constan de una página de búsqueda y una página de borrado. La página de búsqueda permite a los usuarios recuperar el registro y la página de borrado permite a los usuarios eliminar el registro.

En esta sección se explican los pasos para crear páginas ASP.NET que eliminan registros:

- [“Búsqueda del registro que desea eliminar \(ASP.NET\)” en la página 1054](#)
- [“Creación de vínculos de borrado en la página de búsqueda \(ASP.NET\)” en la página 1054](#)
- [“Visualización del registro en la página de confirmación \(ASP.NET\)” en la página 1057](#)
- [“Adición de lógica para eliminar el registro \(ASP.NET\)” en la página 1061](#)

## Búsqueda del registro que desea eliminar (ASP.NET)

Antes de borrar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda que funcione con la página de borrado. El usuario introduce los criterios de búsqueda en la página de búsqueda y selecciona el registro en los resultados de la búsqueda que se muestran en una cuadrícula de datos. Cuando un usuario hace clic en el registro, aparece la página de borrado y muestra el registro en un formulario HTML.

Para instrucciones sobre cómo crear una página para buscar el registro que desea eliminar, véase [“Creación de una página de búsqueda en la base de datos \(ASP.NET\)” en la página 1036](#).

Después de crear la página de búsqueda, el siguiente paso es añadir botones de borrado o hipervínculos a la cuadrícula de datos en la página de búsqueda.

## Creación de vínculos de borrado en la página de búsqueda (ASP.NET)

Después de crear la página de búsqueda con una cuadrícula de datos, debe crear vínculos que abran la página de confirmación de borrado y pasen el ID del registro que el usuario ha seleccionado. La página de confirmación utilizará este ID para encontrar el registro solicitado en la base de datos y lo mostrará.

El ID de registro se pasa a la página de confirmación en un parámetro de URL. Para más información, consulte “Parámetros de URL” en la página 771.

En una cuadrícula de datos, cree estos vínculos añadiendo una columna de hipervínculo y estableciendo sus atributos tal como se describe en esta sección.

### Para crear vínculos de borrado en la cuadrícula de datos en la página de búsqueda:

1. Abra el cuadro de diálogo Cuadrícula de datos que ha creado en la sección anterior.  
Para abrir el cuadro de diálogo, haga doble clic en la cuadrícula de datos del panel Comportamientos del servidor. Asegúrese de hacer doble clic en la cuadrícula de datos del panel, no en el elemento de cuadrícula de datos que aparece en el menú emergente al hacer clic en el botón de signo más (+).  
Aparecerá el cuadro de diálogo Cuadrícula de datos.
2. Añada una columna de vínculos de borrado; para ello haga clic en el botón más (+) y seleccione Hipervínculo.
3. En el cuadro de texto Título, introduzca un título de columna como Eliminar.  
El título aparecerá en el encabezado de columna.
4. Seleccione la opción Texto estático e introduzca el texto del vínculo, como por ejemplo **eliminar registro**.

Cada fila de la cuadrícula de datos mostrará el mismo texto en la columna de hipervínculo.

El cuadro de diálogo Columna Hipervínculo debe ser parecido al siguiente:

Columna Hipervínculo

Título: Delete

Texto de hipervínculo:  Texto estático: delete record

Campo de datos sencillo: ADDRESS

Cadena de formato:

Página vinculada:  URL estático:  Examinar...

Campo de datos: ADDRESS

Cadena de formato:  Examinar...

Aceptar  
Cancelar  
Ayuda

5. En el área Página vinculada, cree el URL que se aplicará al texto en la columna de hipervínculo.

El URL no sólo tiene que abrir la página de confirmación, sino que debe identificar exclusivamente el registro que se debe mostrar en dicha página.

Para identificar el registro que debe mostrarse en la página de confirmación, seleccione la opción Campo de datos y seleccione un campo en el conjunto de datos que identifique exclusivamente cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro.

6. En el cuadro de texto Cadena de formato del área Página vinculada, haga clic en el botón Examinar y luego localice y seleccione la página de confirmación.

Dreamweaver crea un URL para la página de confirmación que incluye un parámetro de URL que identifica el registro que la página de confirmación debe mostrar. Anote el nombre del parámetro de URL, porque lo utilizará más adelante en la página de confirmación.

Por ejemplo, si selecciona `locationDelete.aspx` como página detalle y ha seleccionado `CODE` como campo en el conjunto de datos que identifica exclusivamente cada registro, Dreamweaver crea el siguiente URL.

The image shows a dialog box for creating a page link. It has two main sections: 'Página vinculada' (Linked page) and 'Cadena de formato' (Format string). In the 'Página vinculada' section, 'URL estático' (Static URL) is empty and 'Campo de datos' (Field of data) is set to 'CODE'. In the 'Cadena de formato' section, the format string is 'locationDelete.aspx?CODE={0}'. There are 'Examinar...' (Browse...) buttons next to the 'URL estático' and 'Cadena de formato' fields.

En este caso, Dreamweaver crea un parámetro de URL denominado `CODE`. Dreamweaver copia el nombre del campo de datos, pero no es obligatorio utilizar dicho nombre. Puede cambiarlo por algo más descriptivo, como por ejemplo, `recordID`, como en el siguiente ejemplo.

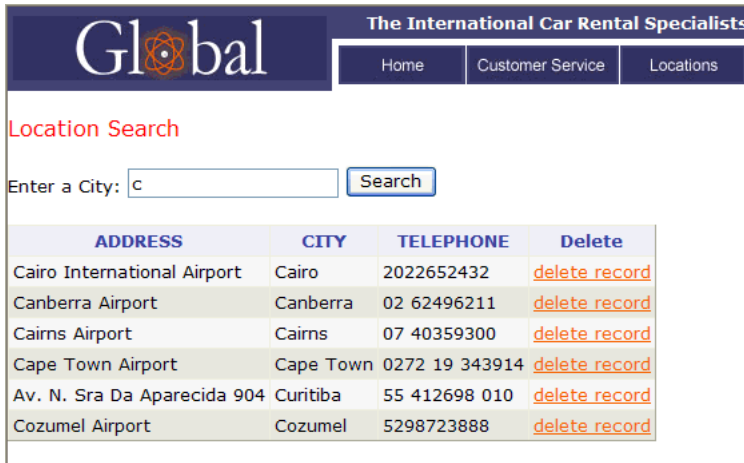
```
locationDelete.aspx?recordID={0}
```

El elemento `{0}` es un marcador de posición que corresponde al valor del campo de datos. Al ejecutar la página, los valores del campo `CODE` del conjunto de datos se insertan en las filas correspondientes de la cuadrícula de datos. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código `CBR`, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la cuadrícula de datos:

```
locationDelete.aspx?recordID=CBR
```

7. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Hipervínculo; a continuación, vuelva a hacer clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Cuadrícula de datos.

Dreamweaver actualiza la cuadrícula de datos en la página. A continuación se muestra una cuadrícula de datos vista a través de un navegador después de efectuar una búsqueda de todas las ciudades que empiezan con la letra *c*.



| ADDRESS                     | CITY      | TELEPHONE      | Delete                        |
|-----------------------------|-----------|----------------|-------------------------------|
| Cairo International Airport | Cairo     | 2022652432     | <a href="#">delete record</a> |
| Canberra Airport            | Canberra  | 02 62496211    | <a href="#">delete record</a> |
| Cairns Airport              | Cairns    | 07 40359300    | <a href="#">delete record</a> |
| Cape Town Airport           | Cape Town | 0272 19 343914 | <a href="#">delete record</a> |
| Av. N. Sra Da Aparecida 904 | Curitiba  | 55 412698 010  | <a href="#">delete record</a> |
| Cozumel Airport             | Cozumel   | 5298723888     | <a href="#">delete record</a> |

Después de crear los vínculos de borrado, el siguiente paso es mostrar el registro en la página de confirmación.

## Visualización del registro en la página de confirmación (ASP.NET)

Después de completar la página que enumera los registros, cambie a la página de confirmación de borrado. La página de confirmación muestra el registro y solicita al usuario si está seguro de querer eliminarlo. Cuando el usuario confirma la operación haciendo clic en el botón de formulario, la aplicación Web elimina el registro de la base de datos.

La creación de esta página incluye las siguientes tareas:

- Crear un formato HTML con un botón en el que al hacer clic se confirme la supresión.
- Recuperar el registro que se va a mostrar en la página
- Mostrar el registro en la página

Recuperar y mostrar el registro consiste en definir un conjunto de datos que mantenga un solo registro (el registro que el usuario desea eliminar) y en vincular las columnas del conjunto de datos a la página. A continuación se describen más detalladamente estos pasos.

### **Para crear un formulario HTML para confirmar la supresión:**

1. Cree una nueva página ASP.NET y guárdela como la página de confirmación que ha especificado en la sección anterior.

Ha especificado una página de confirmación al crear los vínculos de borrado en la sección anterior. Utilice este nombre la primera vez que guarde el archivo (por ejemplo, locationDelete.aspx).

2. Inserte un formulario HTML en la página (Insertar > Formulario > Formulario).
3. Añada al formulario un campo oculto de formulario.

Los campos ocultos de formulario son necesarios para almacenar el ID de registro que ha facilitado el parámetro de URL. Para añadir un campo oculto, sitúe el punto de inserción en el formulario y seleccione Insertar > Formulario > Campo oculto.

4. Añada un botón al formulario.

El usuario hará clic en el botón para confirmar y eliminar el registro mostrado. Para añadir un botón, sitúe el punto de inserción en el formulario y seleccione Insertar > Formulario > Botón.

5. Mejore el diseño de la página como desee y guárdelo.

### **Para recuperar el registro que el usuario desea eliminar:**

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y elija Conjunto de datos en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conjunto de datos sencillo. Si aparece el cuadro de diálogo Conjunto de datos avanzado, haga clic en Simple para cambiar al cuadro de diálogo Conjunto de datos sencillo.

2. Asigne un nombre al conjunto de datos y después elija la tabla de base de datos que contiene los registros que podrían mostrarse.

3. En el área Columnas, seleccione las columnas de la tabla (campos de registros) que desea mostrar en la página.

Para mostrar sólo alguno de los campos del registro, haga clic en Seleccionado y elija los campos que desee presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellos en la lista.

Asegúrese de incluir el campo de ID de registro aun cuando no se vaya a mostrar.

4. Complete la sección Filtro de la siguiente forma para encontrar y mostrar el registro especificado en el parámetro de URL que ha facilitado la página de búsqueda:
- En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione la columna del conjunto de datos que contiene valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado. Por ejemplo, si el parámetro de URL contiene un número de ID de registro, seleccione la columna que contiene números de ID de registros. En el ejemplo tratado en la sección anterior, la columna de conjunto de datos denominada CODE contiene los valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado.
  - En el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual si todavía no está seleccionado.
  - En el tercer menú emergente, seleccione Parámetro de URL. La página con los vínculos de borrado utiliza un parámetro de URL para pasar información a la página de confirmación.
  - En el cuarto cuadro, introduzca el nombre del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado.

Por ejemplo, si el URL utilizado para abrir la página de confirmación incluía el sufijo locationDelete.aspx?recordID=CBR, introduzca recordID.

El cuadro de diálogo Conjunto de datos debe ser parecido al siguiente.

Conjunto de datos

Nombre: dsDetails

Conexión: connGlobal Definir...

Tabla: LOCATIONS

Columnas:  Todo  Seleccionado:

- ADDRESS
- CITY
- CODE
- FAX
- LOCATTON\_NAME

Filtro: Ninguno =

Parámetro URL recordID

Ordenar: Ninguno Ascendente

Si falla, ir a: Examinar...

Mostrar información de depuración en caso de fallo

Aceptar

Cancelar

Prueba

Avanzada...

Ayuda

5. Haga clic en Aceptar.

El conjunto de datos aparecerá en el panel Vinculaciones.

## Para mostrar el registro que el usuario desea eliminar:

1. Seleccione las columnas Conjunto de datos (campos de registros) en el panel Vinculaciones y arrástrelas a la página de confirmación.

Asegúrese de insertar este contenido dinámico de sólo lectura dentro de los límites del formulario. Para más información sobre la inserción de contenido dinámico en las páginas, consulte [“Conversión de texto en contenido dinámico” en la página 807](#).

A continuación, debe vincular la columna de ID de registro al campo oculto de formulario.

2. Asegúrese de que los Elementos invisibles se han activado (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) y luego haga clic en el icono de escudo amarillo que representa el campo oculto de formulario.

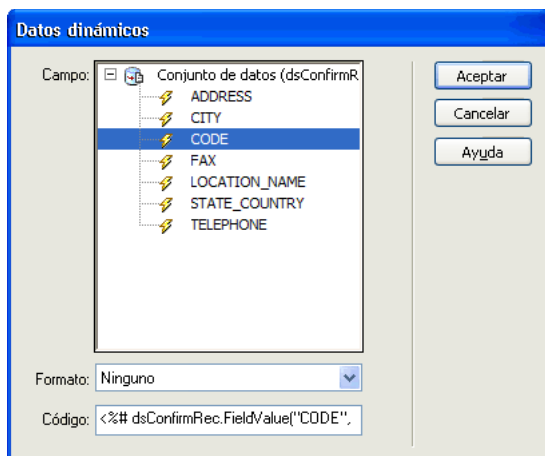
El campo oculto de formulario aparece seleccionado.

3. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro de texto Valor.

Aparece el cuadro de diálogo Datos dinámicos.

4. En el cuadro de diálogo Datos dinámicos, seleccione la columna ID del registro en el conjunto de datos y haga clic en Aceptar.

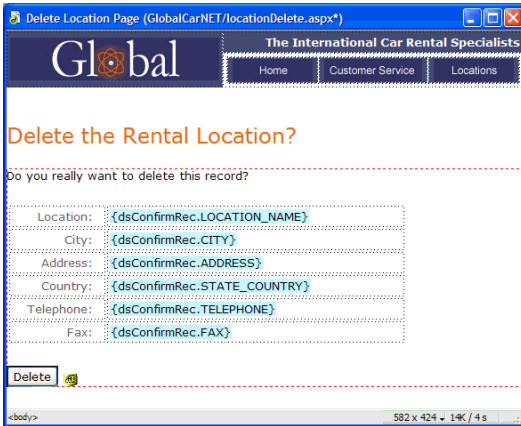
En el siguiente ejemplo, la columna ID del registro seleccionada es CODE.





5. Guarde la página.

La página de confirmación completada debe ser parecida a la siguiente.



Después de crear una página de confirmación, el siguiente paso es añadir lógica para eliminar el registro.

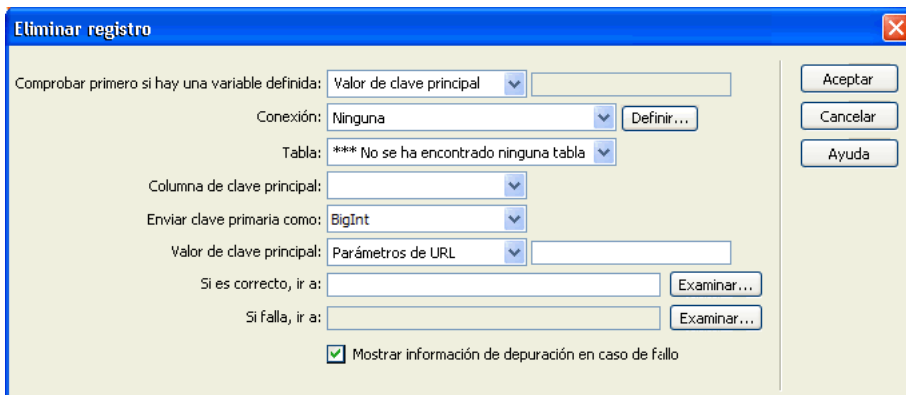
## Adición de lógica para eliminar el registro (ASP.NET)

Después de crear la página de confirmación, el siguiente paso es añadir lógica a la página que elimina el registro de la base de datos cuando el usuario hace clic en el botón Confirmar. Puede añadir esta lógica rápida y fácilmente en Dreamweaver con el comportamiento de servidor Eliminar registro.

## Para añadir lógica para eliminar el registro que aparece en el formulario HTML:

1. Asegúrese de que la página de confirmación esté abierta en Dreamweaver.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana> Comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+) y seleccione Eliminar registro.

Aparecerá el cuadro de diálogo Eliminar registro.



3. En el cuadro de texto Comprobar primero si hay una variable definida, compruebe que esté seleccionada la opción Valor de clave principal.

Especificará el valor de clave principal más adelante en el cuadro de diálogo.

4. En el menú emergente Conexión, seleccione una conexión con la base de datos para que la página pueda buscar la base de datos y conectarse a ella.
5. En el menú emergente Tabla, seleccione la tabla de base de datos que contiene los registros que se eliminarán.
6. En el menú emergente Columna de clave principal, seleccione la columna de la tabla que contiene ID de registros.

El comportamiento de servidor Eliminar registro buscará una coincidencia en esta columna. La columna debe contener los mismos datos de ID de registro que la columna Conjunto de datos vinculada con el campo oculto de formulario en la página.

7. En el menú emergente Enviar clave primaria como, seleccione el tipo de datos de la columna de clave principal.

8. En el menú emergente Valor de clave principal, seleccione la variable de la página que contiene el ID de registro que identifica el registro que se va a eliminar.  
El campo oculto de formulario crea la variable. Tiene el mismo nombre que el atributo Nombre del campo oculto y es un formulario o un parámetro de URL, según el atributo Método del formulario. En nuestro ejemplo, la variable es un parámetro de URL llamado hiddenID.
9. En el cuadro de texto Si es correcto, ir a, especifique una página que se abrirá después de eliminar el registro de la base de datos.  
Puede especificar una página que contenga un breve mensaje de operación realizada correctamente para el usuario o una página que muestre los registros restantes para que el usuario pueda verificar que el registro se ha borrado.
10. Si lo desea, seleccione la opción Mostrar información de depuración en caso de fallo.  
La información de depuración la generará el servidor.
11. Si desea proporcionar un mensaje de error personalizado, desactive la opción Mostrar información de depuración en caso de fallo y especifique una página que se debe abrir en el cuadro de texto Si falla, ir a.  
El cuadro de diálogo Eliminar registro completado debe parecerse al siguiente.

Eliminar registro

Comprobar primero si hay una variable definida: Valor de clave principal

Conexión: connGlobal Definir...

Tabla: LOCATIONS

Columna de clave principal: CODE

Enviar clave primaria como: WChar

Valor de clave principal: Parámetros de URL hiddenID

Si es correcto, ir a: locationDeleteSuccess.htm Examinar...

Si falla, ir a: Examinar...

Mostrar información de depuración en caso de fallo

Aceptar  
Cancelar  
Ayuda

12. Haga clic en Aceptar y guarde el trabajo.

Cargue las páginas en el servidor Web (si es necesario), abra un navegador y busque un registro que se deba eliminar. Al hacer clic en un vínculo de borrado en la página de resultados, aparecerá la página de confirmación. Haga clic en el botón de formulario para eliminar el registro de la base de datos. Para verificar que el registro se ha eliminado, vuelva a efectuar una búsqueda de dicho registro.

# Utilización de procedimientos almacenados para modificar bases de datos (ASP.NET)

Puede emplear un procedimiento almacenado para modificar una base de datos. Un procedimiento almacenado es un elemento de base de datos reutilizable almacenado que realiza alguna operación en la base de datos.

**NOTA**

Las bases de datos Microsoft Access y MySQL no admiten procedimientos almacenados.

Antes de utilizar un procedimiento almacenado para modificar una base de datos, compruebe que dicho procedimiento contiene SQL que modifique la base de datos de algún modo. Para crear y almacenar uno en la base de datos, consulte la documentación de la base de datos y un buen manual de Transact-SQL.

## Para añadir un procedimiento almacenado a una página de ASP.NET:

1. En Dreamweaver, abra la página que ejecutará el procedimiento almacenado.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Procedimiento almacenado.

Aparecerá el cuadro de diálogo Procedimiento almacenado.

Procedimiento almacenado

Nombre: Procedure1

Conexión: connStored Definir...

Procedimiento: dbo.byroyalty Devuelve un conjunto de datos Comprobar..

Parámetros:

- RETURN VALUE
- @percentage

Nombre: RETURN\_VALUE  
Tipo: Integer  
Tamaño:  
Dirección: ReturnValue

Editar... Eliminar

Si es correcto, ir a: Examinar...

Al fallar, ir a: Examinar...

Aceptar  
Cancelar  
Ayuda

3. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

Después de cerrar el cuadro de diálogo, Dreamweaver insertará código ASP.NET en la página que, cuando se ejecute en el servidor, ejecutará un procedimiento almacenado en la base de datos. El procedimiento almacenado realizará a su vez una operación de base de datos, como insertar un registro o ejecutar una consulta.

Si el procedimiento almacenado toma parámetros, puede crear una página que recoja los valores de los parámetros y los envíe a la página con el procedimiento almacenado. Por ejemplo, puede crear una página que utilice parámetros de URL o un formulario HTML que recoja los valores de los parámetros de los usuarios.

#### Temas relacionados

- [“Procedimientos almacenados” en la página 939](#)

## Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio (ASP.NET)

Puede utilizar Dreamweaver para crear un juego de páginas que restrinjan el acceso al sitio. Dreamweaver no dispone de comportamientos de servidor de autenticación para páginas ASP.NET. No obstante, puesto que las páginas ASP y ASP.NET pueden ejecutarse en el mismo sitio, puede utilizar los comportamientos de servidor de autenticación para páginas ASP. El método que utilice para crear estas páginas es idéntico al método que se utiliza para ColdFusion. Para instrucciones, consulte [“Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio \(ColdFusion, ASP, JSP Y PHP\)” en la página 995](#).



# Creación rápida de aplicaciones ASP y JSP

Puede utilizar las herramientas de Macromedia Dreamweaver 8 para crear rápidamente una aplicación Web ASP o JSP con poca o ninguna codificación.

Temas relacionados

- [“Desarrollo rápido de aplicaciones \(todos los servidores\)” en la página 935](#)

## Creación de páginas maestra-detalle (ASP y JSP)

Dreamweaver permite crear juegos de páginas que presentan información en dos niveles de detalle: una página maestra que enumera registros y una página detalle que muestra más detalles acerca de cada registro. En esta sección se describe cómo crear páginas maestra-detalle.

### Creación de páginas maestra-detalle en una operación (ASP y JSP)

Al desarrollar aplicaciones ASP o JSP, puede crear rápidamente páginas maestra-detalle mediante el objeto de aplicación Juego de páginas Maestro/Detalle. Un objeto de aplicación le permite crear un juego completo de páginas dinámicas completando sólo uno o dos cuadros de diálogo.

El método que se utiliza es idéntico al utilizado para ColdFusion. Para instrucciones, consulte [“Creación de páginas maestra-detalle en una operación \(ColdFusion, ASP, JSP, PHP\)” en la página 954](#).

También puede crear páginas maestra-detalle con comportamientos individuales de servidor.

## Creación de páginas maestra-detalle elemento a elemento (ASP y JSP)

En esta sección se describe cómo crear un juego de páginas maestra-detalle sin utilizar el objeto de aplicación Juego de páginas Maestro-Detalle. Para instrucciones de cómo utilizar el objeto de aplicación, véase [“Creación de páginas maestra-detalle en una operación \(ASP y JSP\)” en la página 1067](#).

En esta sección se describen los pasos para crear un juego de páginas Maestro-Detalle:

- [“Creación de una página maestra y definición de un juego de registros para ella \(ASP y JSP\)” en la página 1068](#)
- [“Visualización de los registros en la página maestra \(ASP y JSP\)” en la página 1069](#)
- [“Cómo abrir la página detalle y proporcionarle un ID de registro \(ASP y JSP\)” en la página 1069](#)
- [“Búsqueda y visualización del registro solicitado en la página detalle \(ASP y JSP\)” en la página 1070](#)

## Creación de una página maestra y definición de un juego de registros para ella (ASP y JSP)

El primer paso para crear páginas maestra-detalle es crear una página maestra en blanco y añadirle un juego de registros.

Puede definir un juego de registros en el momento del diseño (véase [“Definición de un juego de registros” en la página 787](#)). Otra posibilidad es que el usuario lo defina en el momento de la ejecución (véase [“Creación de páginas de búsqueda/resultados \(ASP y JSP\)” en la página 1072](#)).

Asegúrese de que el juego de registros contiene, no sólo todas las columnas necesarias para la página maestra, sino también todas las columnas necesarias para la página detalle.

Normalmente, el juego de registros de la página maestra extrae unas pocas columnas de una tabla de una base de datos, mientras que un juego de registros de la página detalle extrae más columnas de la misma tabla para proporcionar información adicional.

El siguiente paso para crear páginas maestra-detalle es mostrar los registros en la página maestra.



## Visualización de los registros en la página maestra (ASP y JSP)

Después de crear una página maestra en blanco y definir un juego de registros para ella , deberá mostrar los registros en la página.

### Para ver los registros en la página maestra:

1. Cree un diseño de página que permita mostrar múltiples registros y vincule las columnas del juego de registros a la página.

Un método sencillo para lograrlo consiste en crear una tabla HTML con dos filas en la página maestra y arrastrar un número limitado de columnas del juego de registros desde el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones) hasta la segunda fila de la tabla. (Utilice la primera fila para mostrar los encabezados de las columnas de la tabla.)

2. Cree una región repetida para mostrar más de un registro a la vez.

La región repetida se aplica normalmente a la fila de la tabla en la que se encuentra el contenido dinámico. Para más información, consulte [“Visualización de varios resultados de juego de registros” en la página 831](#).

El siguiente paso para crear páginas maestra-detalle es abrir la página detalle y proporcionar un ID de registro.

## Cómo abrir la página detalle y proporcionarle un ID de registro (ASP y JSP)

Después de crear la página maestra y de mostrar registros en ella , deberá crear vínculos que abran la página detalle y proporcionarle el ID del registro que el usuario ha seleccionado.

### Para abrir la página detalle y pasarla a un parámetro de URL que identifique el registro que se va a visualizar:

1. En la región repetida de la página maestra, seleccione el contenido dinámico que va a hacer las veces de vínculo.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Ir a página Detalle en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Ir a página Detalle.
3. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver situará un vínculo especial alrededor del texto seleccionado. Cuando el usuario hace clic en el vínculo, el comportamiento de servidor Ir a página Detalle transfiere un parámetro de URL que contiene el ID del registro a la página detalle. Por ejemplo, si el parámetro de URL se denomina id y la página detalle se denomina customerdetail.asp, el URL presentará esta apariencia cuando el usuario haga clic en el vínculo:

`http://www.mysite.com/customerdetail.asp?id=43`

La primera parte del URL, `http://www.mysite.com/customerdetail.asp`, abre la página detalle. La segunda parte, `?id=43`, es el parámetro de URL. Dicho parámetro indica a la página detalle qué registro debe localizar y mostrar. El término id es el nombre del parámetro de URL y 43 es su valor. En este ejemplo, el parámetro de URL contiene el número de ID del registro, 43.

Para más información, consulte [“Parámetros de URL” en la página 771](#).

El segundo paso para crear las páginas maestra-detalle es localizar y mostrar el registro solicitado en la página detalle.

## Búsqueda y visualización del registro solicitado en la página detalle (ASP y JSP)

Después de crear la página maestra, deberá buscar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo en la página detalle. El procedimiento consiste en definir un juego de registros para que contenga un registro —el registro solicitado por la página maestra— y vincular las columnas del juego de registros a la página.

### **Para buscar y mostrar el registro solicitado en la página detalle:**

1. Cambie a la página detalle o cree una nueva página ASP o JSP si todavía no existe.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y elija Juego de registros en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros sencillo. Si aparece el cuadro de diálogo avanzado, haga clic en Simple.
3. Asigne un nombre al juego de registros, luego seleccione una conexión y la tabla de base de datos que proporcionará datos al juego de registros.

4. En el área Columna, elija las columnas de la tabla que deben incluirse en el juego de registros.

El juego de registros puede ser igual o distinto del juego de registros de la página maestra. Generalmente, el juego de registros de una página detalle incluye más columnas para mostrar más información.

Si los conjuntos de registros son diferentes, el juego de registros de la página detalle debe tener al menos una columna en común con la página maestra. La columna común suele ser la columna de ID del registro, aunque también puede ser el campo de unión de las tablas relacionadas.

Para incluir algunas de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionado y seleccione las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.

5. Complete la sección Filtro de la siguiente forma para localizar y mostrar el registro especificado en el parámetro de URL que ha facilitado la página de resultados:
  - En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione la columna de tabla de la base de datos que contiene valores que coinciden con el valor del parámetro de URL pasado por la página maestra.

Por ejemplo, si el parámetro de URL contiene un número de ID de registro, seleccione la columna que contiene números de ID de registros.
  - En el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual (ya debe estar seleccionado).
  - En el tercer menú emergente, seleccione Parámetro de URL.

La página maestra facilita información que identifica la selección del usuario mediante un parámetro de URL a la página detalle.
  - En el cuarto cuadro de texto, introduzca el nombre del parámetro de URL que la página maestra ha facilitado.

Por ejemplo, si el URL utilizado por la página maestra para abrir la página detalle es `www.mysite.com/customerdetail.asp?id=43`, introduzca `id`.  
También puede obtener el nombre cambiando a la página maestra, abriendo el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haciendo doble clic en el comportamiento de servidor Ir a página Detalle. Compruebe el nombre que figura en Pasar parámetro de URL.
6. Haga clic en Aceptar.

El juego de registros aparecerá en el panel Vinculaciones.
7. Vincule las columnas del juego de registros a la página detalle seleccionando las columnas del panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones) y arrastrándolas hasta la página.

Ha finalizado la configuración de la página maestra-detalle.

Después de crear la página maestra-detalle, puede utilizar el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) para modificar los distintos comportamientos del servidor.

## Creación de páginas de búsqueda/ resultados (ASP y JSP)

Puede utilizar Dreamweaver para crear un juego de páginas que permitan al usuario realizar búsquedas en la base de datos. El método que se utiliza es idéntico al utilizado para ColdFusion. Para instrucciones, consulte [“Creación de páginas de búsqueda/resultados \(ColdFusion, ASP, JSP, PHP\)”](#) en la página 963.

## Creación de una página de inserción de registro (ASP y JSP)

Puede utilizar Dreamweaver para crear una página que deje a los usuarios insertar nuevos registros en una base de datos. El método que utilice será idéntico para todas las tecnologías de servidor que admita Dreamweaver. Para instrucciones, consulte [“Creación de una página de inserción de registro \(todos los servidores\)”](#) en la página 971.

## Creación de páginas para actualizar un registro (ASP y JSP)

Una aplicación puede incluir un juego de páginas que permita a los usuarios actualizar los registros existentes en una tabla de la base de datos. Las páginas están formadas normalmente por una página de búsqueda, una página de resultados y una página de actualización. La página de búsqueda y de resultados permite a los usuarios recuperar el registro, y la página de actualización permite a los usuarios modificarlo.

En esta sección se describen los pasos necesarios para crear una página con vistas a actualizar los registros:

- [“Búsqueda del registro que desea actualizar \(ASP y JSP\)”](#) en la página 1073
- [“Apertura de la página de actualización y proporcionar el ID del registro \(ASP y JSP\)”](#) en la página 1073
- [“Recuperación del registro que se desea actualizar \(ASP y JSP\)”](#) en la página 1074

- [“Cómo completar la página de actualización en una operación \(ASP y JSP\)” en la página 1075](#)
- [“Cómo completar la página de actualización elemento a elemento \(ASP y JSP\)” en la página 1077](#)

#### Temas relacionados

- [“Creación de una página de inserción de registro \(todos los servidores\)” en la página 971](#)
- [“Creación de páginas para eliminar un registro \(ASP y JSP\)” en la página 1079](#)

## Búsqueda del registro que desea actualizar (ASP y JSP)

Antes de actualizar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda y una página de resultados que funcionen con la página de actualización. El usuario introduce criterios de búsqueda en la página de búsqueda y selecciona el registro en la página de resultados. Cuando un usuario hace clic en el registro, aparece la página de actualización y muestra el registro en un formulario HTML.

Para instrucciones sobre cómo crear páginas para buscar el registro que desea actualizar, véase [“Creación de páginas de búsqueda/resultados \(ColdFusion, ASP, JSP, PHP\)” en la página 963](#).

Después de crear las páginas de búsqueda/resultados, el siguiente paso para crear una página de actualización de registro es crear vínculos en la página de resultados que abran la página cuando se haga clic en ellos.

## Apertura de la página de actualización y proporcionar el ID del registro (ASP y JSP)

Después de crear las páginas de búsqueda/resultados, debe crear vínculos en la página de resultados que abran la página de actualización y proporcionan el ID del registro que el usuario ha seleccionado. La página de actualización utilizará este ID para localizar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo.

El ID del registro se pasa a la página de actualización en un parámetro de URL. Para más información, consulte [“Parámetros de URL” en la página 771](#).

### **Para crear vínculos que abran la página de actualización y pasen el ID del registro:**

1. En la página de resultados, seleccione el marcador de posición del contenido dinámico para el texto que desea vincular.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Ir a página Detalle en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Ir a página Detalle.
3. En el cuadro de texto Página Detalle, haga clic en Examinar y localice la página de actualización.
4. Asigne un nombre al parámetro de URL y especifique el juego de registros y la columna que contienen el ID de registro que desea facilitar a la página de actualización.  
Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página de actualización.
5. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver insertará un vínculo especial en la página. Cuando el usuario haga clic en el vínculo, se transferirá a la página de actualización un parámetro de URL que contiene el ID de registro.

El siguiente paso para crear una página de actualización de registro es recuperar el registro que se va a actualizar. .

## **Recuperación del registro que se desea actualizar (ASP y JSP)**

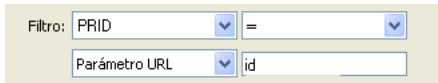
Cuando la página de resultados facilita un parámetro de URL a la página de actualización para identificar el registro que desea actualizar, la página de actualización debe leer el parámetro, recuperar el registro de la tabla de la base de datos y almacenarlo temporalmente en un juego de registros.

### **Para recuperar el registro que desea actualizar:**

1. Cree una nueva página ASP o JSP en Dreamweaver y guárdela.  
La página pasa a ser la página de actualización.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Juego de registros.  
Si aparece el cuadro de diálogo avanzado, haga clic en el botón Simple para abrir el cuadro de diálogo sencillo.

3. Asigne un nombre al juego de registros y utilice los menús emergentes Conexión y Tabla para especificar la ubicación de los datos que desea actualizar.
4. Haga clic en la opción Seleccionado y elija una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) y las columnas que contienen los datos que desea actualizar.
5. Configure el área Filtro de forma que el valor de la columna de clave sea igual al valor del parámetro de URL transferido por la página de resultados.

Este tipo de filtro crea un conjunto de registros que sólo contiene el registro especificado por la página de resultados. Por ejemplo, si la columna de clave contiene la información de ID del registro y se denomina PRID, y si la página de resultados transfiere la información de ID del registro correspondiente en el parámetro de URL `id`, ésta es la apariencia que debe presentar el área Filtro:



|               |      |   |  |
|---------------|------|---|--|
| Filtro:       | PRID | = |  |
| Parámetro URL | id   |   |  |

6. Haga clic en Aceptar.

Cuando el usuario seleccione un registro de la página de resultados, la página de actualización generará un juego de registros que contendrá únicamente el registro seleccionado.

Después de modificar la página de actualización para recuperar un registro de la base de datos y almacenarlo en un juego de registros, debe añadir un formulario para que los usuarios puedan modificar los datos del registro y la lógica necesaria para actualizar la base de datos. Puede llevar a cabo estas tareas en una operación o elemento por elemento. Véase [“Cómo completar la página de actualización en una operación \(ASP y JSP\)” en la página 1075](#) o [“Cómo completar la página de actualización elemento a elemento \(ASP y JSP\)” en la página 1077](#).

## Cómo completar la página de actualización en una operación (ASP y JSP)

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos (véase [“Recuperación del registro que se desea actualizar \(ASP y JSP\)” en la página 1074](#))
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Puede añadir los dos últimos elementos de una página de actualización en una sola operación mediante el objeto de aplicación Formulario de actualización de registros. El objeto de aplicación añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro.

Para utilizar el objeto de aplicación, la aplicación Web debe ser capaz de identificar el registro que desea actualizar, y la página de actualización debe poder recuperarlo. Véase “[Búsqueda del registro que desea actualizar \(ASP y JSP\)](#)” en la página 1073, “[Apertura de la página de actualización y proporcionar el ID del registro \(ASP y JSP\)](#)” en la página 1073 y “[Recuperación del registro que se desea actualizar \(ASP y JSP\)](#)” en la página 1074.

Cuando el objeto de aplicación sitúe los elementos en la página, podrá utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver para personalizar el formulario o el panel Comportamientos del servidor para editar el comportamiento de servidor Actualizar registro.

NOTA

La página de actualización sólo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Insertar registro o Eliminar registro a la página de actualización.

### **Para crear la página de actualización con el objeto de aplicación Formulario de actualización de registros:**

1. Abra la página en la vista Diseño, luego seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Actualizar registro > Asistente de formulario de actualización de registros.

Aparecerá el cuadro de diálogo Formulario de actualización de registros.

2. Complete este cuadro de diálogo.

Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

3. Haga clic en Aceptar.

El objeto de aplicación añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro. Los objetos de formulario están dispuestos en una tabla básica que se puede personalizar por medio de las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. Asegúrese de que todos los objetos de formulario se mantienen dentro de los límites del formulario.

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.



## Cómo completar la página de actualización elemento a elemento (ASP y JSP)

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos (véase [“Recuperación del registro que se desea actualizar \(ASP y JSP\)” en la página 1074](#))
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Puede añadir los dos últimos elementos básicos de una página de actualización por separado utilizando las herramientas de formulario y el panel Comportamientos del servidor.

Para que se puedan añadir los elementos, la aplicación Web debe ser capaz de identificar el registro que desea actualizar, y la página de actualización necesita poder recuperarlo. Véase [“Búsqueda del registro que desea actualizar \(ASP y JSP\)” en la página 1073](#), [“Apertura de la página de actualización y proporcionar el ID del registro \(ASP y JSP\)” en la página 1073](#) y [“Recuperación del registro que se desea actualizar \(ASP y JSP\)” en la página 1074](#).

Para completar la página de actualización, debe llevar a cabo tres tareas:

- Añadir un formulario HTML a la página de actualización para que los usuarios puedan modificar los datos
- Visualizar el registro en el formulario vinculando los objetos de formulario a las columnas de la tabla de la base de datos
- Añadir el comportamiento de servidor Actualizar registro para actualizar la tabla de la base de datos después de que el usuario modifique el registro y haga clic en el botón de formulario

### Para añadir un formulario HTML a una página de actualización:

1. Cree una nueva página ASP o JSP (Archivo > Nuevo).  
La página pasa a ser la página de actualización.
2. Diseñe la página empleando las herramientas de Dreamweaver.
3. Añada un formulario HTML situando el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y seleccionando Insertar > Formulario > Formulario.  
Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

4. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta `<form>`, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` o `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulse el botón Enviar, ya que el comportamiento de servidor Actualizar registro configura estos atributos automáticamente.

5. Añadir un objeto de formulario como un campo de texto (Insertar > Formulario > Campo de texto) para cada columna que desee actualizar en la tabla de la base de datos.

Los objetos de formulario permiten introducir datos. Generalmente se utilizan campos de texto, pero también puede usar menús, casillas de verificación y botones de opción.

Cada objeto de formulario debe corresponder a una de las columnas del juego de registros definido previamente. La única excepción es la columna de clave exclusiva, que no debe estar asociada a ningún objeto de formulario.

Para más información, consulte [“Inserción de objetos de formulario HTML” en la página 918](#).

6. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).

Puede cambiar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

### **Para mostrar el registro en el formulario:**

1. Asegúrese de haber definido un juego de registros para guardar en él el registro que desea actualizar el usuario.

Para más información, consulte [“Recuperación del registro que se desea actualizar \(ASP y JSP\)” en la página 1074](#).

2. Vincule cada objeto de formulario a los datos del juego de registros, como se describe en las siguientes secciones:
  - [“Visualización de contenido dinámico en campos de texto HTML” en la página 925](#)
  - [“Preselección dinámica de casillas de verificación HTML” en la página 926](#)
  - [“Preselección dinámica de botones de opción HTML” en la página 927](#)
  - [“Creación de un menú de formulario HTML dinámico” en la página 924](#)
  - [“Conversión de menús de formulario HTML existentes en dinámicos” en la página 925](#)

## Para añadir un comportamiento de servidor para actualizar la tabla de la base de datos.

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Actualizar registro en el menú emergente. Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar registro.
2. Complete este cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver añadirá a la página un comportamiento de servidor que permita a los usuarios actualizar registros de una base de datos haciendo clic en el botón Enviar del formulario.

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.

### Temas relacionados

- [“Cómo completar la página de actualización en una operación \(ASP y JSP\)” en la página 1075](#)

## Creación de páginas para eliminar un registro (ASP y JSP)

Una aplicación puede incluir una página para permitir que los usuarios borren los registros existentes en una tabla de la base de datos. Generalmente, una página de borrado es una página detalle que funciona conjuntamente con una página de resultados. La página de resultados permite que el usuario seleccione el registro que desea eliminar y proporciona la información a la página de borrado.

Las páginas de borrado constan de cuatro elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos (véase [“Recuperación del registro que se desea borrar \(ASP y JSP\)” en la página 1080](#))
- Una presentación de sólo lectura de los datos que desea borrar (véase [“Visualización de los datos que se desean eliminar \(ASP y JSP\)” en la página 1081](#))
- Un botón Enviar que permite enviar el comando de borrado al servidor (véase [“Envío del comando de borrado al servidor \(ASP y JSP\)” en la página 1082](#))

- Un comportamiento de servidor Eliminar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos (véase [“Eliminación del registro de la tabla de la base de datos \(ASP y JSP\)” en la página 1083](#))

NOTA

La página de borrado sólo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Insertar registro o Actualizar registro a la página de borrado.

### Temas relacionados

- [“Creación de una página de inserción de registro \(ASP y JSP\)” en la página 1072](#)
- [“Creación de páginas para actualizar un registro \(ASP y JSP\)” en la página 1072](#)

## Identificación del registro que se desea eliminar (ASP y JSP)

Antes de borrar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda y una página de resultados que funcionen con la página de borrado. Para instrucciones para crear páginas de búsqueda y de resultados, véase [“Creación de páginas de búsqueda/resultados \(ASP y JSP\)” en la página 1072](#).

La página de resultados transfiere un parámetro de URL a la página de borrado para indicarle el registro que debe eliminar. El siguiente paso es recuperar el registro que se desea eliminar.

## Recuperación del registro que se desea borrar (ASP y JSP)

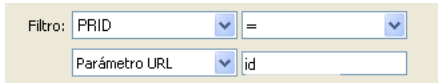
Cuando la página de resultados facilita un parámetro de URL a la página de borrado para identificar el registro que desea borrar, la página de borrado debe leer el parámetro, recuperar el registro de la tabla de base de datos y almacenarlo temporalmente en un juego de registros.

### Para recuperar el registro que se elimina:

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Juego de registros.  
Si aparece el cuadro de diálogo avanzado, haga clic en el botón Simple para abrir el cuadro de diálogo sencillo.
2. Asigne un nombre al conjunto de registros y utilice los menús emergentes Conexión y Tabla para especificar la ubicación de los datos que desea borrar.
3. En el área Columnas, seleccione la opción Todas para elegir todas las columnas de la tabla de la base de datos.

4. Configure el área Filtro de forma que el valor de la columna de clave sea igual al valor del parámetro de URL transferido por la página de resultados.

Este tipo de filtro crea un conjunto de registros que sólo contiene el registro especificado por la página de resultados. Por ejemplo, si la columna de clave contiene la información de ID del registro y se denomina PRID, y si la página de resultados transfiere la información de ID del registro correspondiente en el parámetro de URL `id`, ésta es la apariencia que debe presentar el área Filtro:



Filtro: PRID =

Parámetro URL id

5. Haga clic en Aceptar.

Cuando el usuario seleccione un registro de la página de resultados, la página de borrado generará un juego de registros que contendrá únicamente el registro seleccionado.

El siguiente paso para crear una página para eliminar registros es mostrar el registro que se desea eliminar.

## Visualización de los datos que se desean eliminar (ASP y JSP)

Después de recuperar el registro que se desea eliminar, se recomienda mostrar el registro antes de que el usuario lo elimine para confirmar que el usuario desea eliminarlo.

### Para añadir una presentación de sólo lectura del registro que desea eliminar:

1. Asegúrese de haber definido un juego de registros para guardar en él el registro que desea eliminar el usuario.

Para más información, consulte [“Recuperación del registro que se desea borrar \(ASP y JSP\)” en la página 1080.](#)

2. Arrastre una columna desde el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones) hasta la página.

El contenido dinámico aparecerá en la página. Puede soltar directamente el contenido dinámico en la página o en una tabla HTML. Para más información, consulte [“Conversión de texto en contenido dinámico” en la página 807.](#)

El siguiente paso para crear una página para eliminar registros es enviar el comando de borrado al servidor.

## Envío del comando de borrado al servidor (ASP y JSP)

Después de recuperar y mostrar el registro que se desea eliminar, debe añadir un botón en el que el usuario pueda hacer clic para eliminar el registro. La página de borrado utiliza un botón de envío de formulario para enviar el comando de borrado al servidor. Para añadir a la página un botón Enviar deberá crear un formulario HTML que sólo contenga dicho botón.

### Para añadir un botón Enviar a la página de borrado:

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca el botón Enviar y seleccione Insertar > Formulario > Formulario.

Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

2. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta `<form>`, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` o `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulse el botón Enviar, ya que el comportamiento de servidor Eliminar registro configura estos atributos automáticamente.

3. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).
4. Si lo desea, cambie la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

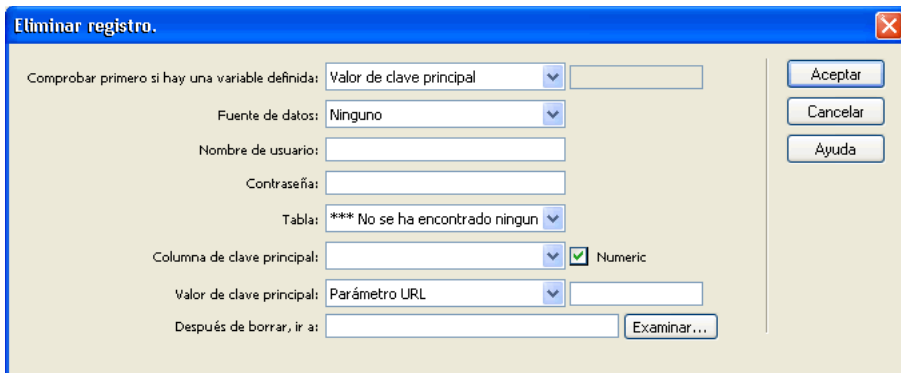
El siguiente paso consiste en añadir el comportamiento de servidor Eliminar registro para actualizar la tabla de la base de datos cuando el usuario haga clic en el botón Enviar.

## Eliminación del registro de la tabla de la base de datos (ASP y JSP)

Después de añadir un botón, el usuario puede hacer clic para eliminar el registro, el paso final es añadir el comportamiento de servidor Eliminar registro para actualizar la tabla de la base de datos después de que el usuario haga clic en el botón Enviar.

### Para añadir un comportamiento de servidor para borrar la tabla de la base de datos:

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Eliminar registro en el menú emergente. Aparecerá el cuadro de diálogo Eliminar registro.



2. Complete este cuadro de diálogo.  
Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver añadirá a la página un comportamiento de servidor que permita a los usuarios eliminar registros de una tabla de la base de datos haciendo clic en el botón Enviar del formulario.

# Creación de páginas con objetos de manipulación de datos avanzados (ASP y JSP)

Puede utilizar Dreamweaver para crear páginas que utilizan procedimientos almacenados, objetos de comandos ASP y declaraciones preparadas JSP.

## Utilización de procedimientos almacenados para modificar bases de datos (ASP y JSP)

Puede emplear un procedimiento almacenado para modificar una base de datos. Un procedimiento almacenado es un elemento de base de datos reutilizable almacenado que realiza alguna operación en la base de datos.

NOTA

Las bases de datos mySQL y Microsoft Access no admiten procedimientos almacenados.

Antes de utilizar un procedimiento almacenado para modificar una base de datos, compruebe que dicho procedimiento contiene SQL que modifique la base de datos de algún modo. Para crear y almacenar uno en la base de datos, consulte la documentación de la base de datos y un buen manual de Transact-SQL.

El procedimiento para utilizar un procedimiento almacenado varía según el modelo de servidor.

### Temas relacionados

- [“Procedimientos almacenados” en la página 939](#)

## Ejecución de un procedimiento almacenado (ASP)

Con las páginas de ASP, deberá añadir a una página un objeto de comando para ejecutar un procedimiento almacenado. Para más información sobre objetos de comando, consulte [“Objetos de los comandos ASP” en la página 940](#).



## Para añadir un procedimiento almacenado a una página de ASP:

1. En Dreamweaver, abra la página que ejecutará el procedimiento almacenado.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Comando (procedimiento almacenado).  
Aparecerá el cuadro de diálogo Comando.
3. Introduzca un nombre para el comando, seleccione una conexión con la base de datos que contiene el procedimiento almacenado y, a continuación, seleccione Procedimiento almacenado en el menú emergente Tipo.
4. Seleccione el procedimiento almacenado ampliando la rama Procedimientos almacenados del cuadro Elementos de base de datos. Para ello, seleccione el procedimiento almacenado en la lista y haga clic en el botón Procedimiento.
5. Introduzca los parámetros necesarios en la tabla Variables.

No es preciso que introduzca ningún parámetro para variables `RETURN_VALUE`.

6. Haga clic en Aceptar.

Después de cerrar el cuadro de diálogo, Dreamweaver insertará código ASP en la página que, cuando se ejecute en el servidor, creará un objeto de comando que ejecute un procedimiento almacenado en la base de datos. El procedimiento almacenado realizará a su vez una operación de base de datos, como insertar un registro.

De forma predeterminada, el código define la propiedad Preparado del objeto Comando como `true`, lo que hace que el servidor de aplicaciones reutilice una versión compilada del objeto cada vez que se ejecuta el procedimiento almacenado. Si sabe que el comando se va a ejecutar muchas veces, puede utilizar una versión compilada del objeto para agilizar las operaciones de base de datos. Sin embargo, si el comando sólo se va a ejecutar una o dos veces, el uso de una versión compilada puede ralentizar la aplicación Web, pues el sistema tiene que detenerse para compilar el comando. Para cambiar la configuración, pase a la vista Código y establezca la propiedad Preparado como `false`.

NOTA

No todos los proveedores de base de datos admiten comandos preparados. Si su base de datos no los admite, es posible que aparezca un mensaje de error cuando ejecute la página. Cambie a la vista Código y establezca la propiedad Preparado como `false`.

Si el procedimiento almacenado toma parámetros, puede crear una página que recoja los valores de los parámetros y los envíe a la página con el procedimiento almacenado. Por ejemplo, puede crear una página que utilice parámetros de URL o un formulario HTML que recoja los valores de los parámetros de los usuarios.

## Ejecución de un procedimiento almacenado (JSP)

Con las páginas de JSP, deberá añadir a una página un comportamiento de servidor Ejecutable para ejecutar un procedimiento almacenado.

### Para añadir un procedimiento almacenado a una página de JSP:

1. En Dreamweaver, abra la página que ejecutará el procedimiento almacenado.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Ejecutable (procedimiento almacenado).

Aparecerá el cuadro de diálogo Ejecutable (procedimiento almacenado).

3. Complete este cuadro de diálogo.

Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

4. Haga clic en Aceptar.

Después de cerrar el cuadro de diálogo Ejecutable (procedimiento almacenado), Dreamweaver insertará código de JSP en la página que, cuando se ejecute en el servidor, llamará a un procedimiento almacenado en la base de datos. El procedimiento almacenado realizará a su vez una operación de base de datos, como insertar un registro.

Si el procedimiento almacenado toma parámetros, puede crear una página que recoja los valores de los parámetros y los envíe a la página con el procedimiento almacenado. Por ejemplo, puede crear una página que utilice parámetros de URL o un formulario HTML que recoja los valores de los parámetros de los usuarios.

## Utilización de comandos ASP para modificar una base de datos

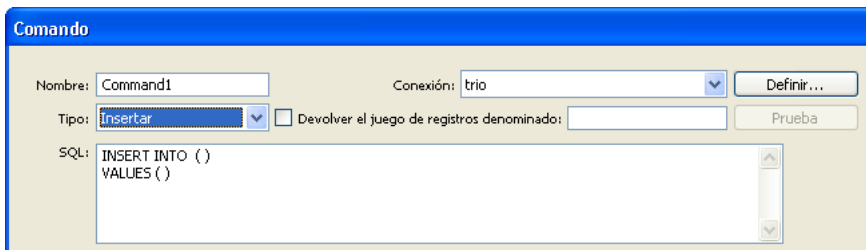
Puede utilizar Dreamweaver para crear objetos de comando ASP que inserten, actualicen o eliminen registros de una base de datos. Un objeto de comando es un objeto de servidor que realiza alguna operación en la base de datos. Deberá suministrar el objeto de comando con la declaración SQL que realiza la operación en la base de datos. Para más información, consulte [“Objetos de los comandos ASP” en la página 940](#).

También puede suministrar el objeto con un procedimiento almacenado que realice la operación. Para más información, consulte [“Ejecución de un procedimiento almacenado \(ASP\)” en la página 1084](#).

**Para crear el objeto de comando que utiliza SQL para editar la base de datos:**

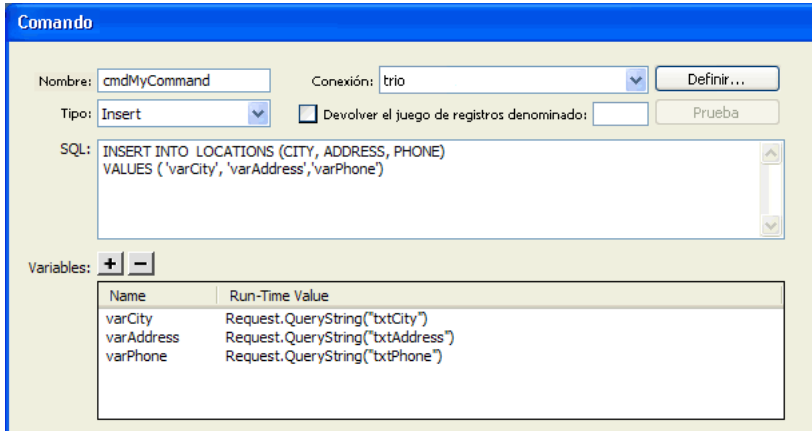
1. En Dreamweaver, abra la página ASP que ejecutará el comando.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana> Comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+) y seleccione Comando.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Comando.
3. Introduzca el nombre del comando, seleccione una conexión con la base de datos que contiene los registros que desea editar y seleccione la operación de edición que desea que realice el comando (Insertar, Actualizar o Eliminar).

Dreamweaver iniciará la declaración SQL basándose en el tipo de operación que seleccione. Por ejemplo, si selecciona Insertar, el diálogo tiene el aspecto siguiente:



4. Realice la declaración SQL.  
Para obtener información sobre cómo escribir declaraciones SQL que modifiquen bases de datos, consulte un manual de Transact-SQL.
5. Utilice el área Variables para definir variables SQL.

Por ejemplo, a continuación se incluye una declaración Insertar que contiene tres variables SQL. Los valores de estas variables se obtienen a través de los parámetros de URL transferidos a la página, como se define en la columna Valor de tiempo de ejecución del área Variables.



Después de cerrar el cuadro de diálogo, Dreamweaver insertará código ASP en la página que, cuando se ejecute en el servidor, creará un comando que inserte, actualice o elimine registros de la base de datos.

De forma predeterminada, el código define la propiedad Preparado del objeto Comando como `true`, lo que hace que el servidor de aplicaciones reutilice una versión compilada del objeto cada vez que se ejecuta el comando. Para cambiar esta configuración, pase a la vista Código y establezca la propiedad Preparado como `false`.

En el ejemplo anterior, a continuación probablemente crearía una página con un formulario HTML en el que los usuarios podrán introducir datos de registros. El formulario HTML contendría tres campos de texto (`txtCity`, `txtAddress` y `txtPhone`) y un botón Enviar. El formulario utilizaría el método GET y enviaría los valores de campo de texto a la página que contiene el comando.

## Utilización de declaraciones preparadas JSP para modificar una base de datos

Puede utilizar Dreamweaver para crear declaraciones preparadas JSP que inserten, actualicen o eliminen registros de una base de datos. Una declaración preparada JSP es un objeto de servidor reutilizable que contiene una declaración SQL. Deberá suministrar la declaración preparada con el SQL que realiza la operación en la base de datos. Para más información, consulte [“Declaraciones preparadas JSP” en la página 940](#).

### Para crear una declaración preparada que edite un registro de base de datos

1. En Dreamweaver, abra la página JSP que ejecutará el comando.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana> Comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+) y seleccione Preparado (insertar, actualizar, eliminar).  
Aparecerá el cuadro de diálogo Preparado (insertar, actualizar, eliminar).
3. Complete este cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. Haga clic en Aceptar.

Después de cerrar el cuadro de diálogo, Dreamweaver insertará código JSP en la página que, cuando se ejecute en el servidor, creará una declaración preparada que inserte, actualice o elimine registros de la base de datos.

## Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio (ASP y JSP)

Puede utilizar Dreamweaver para crear un juego de páginas que restrinjan el acceso al sitio. El método que se utiliza es idéntico al utilizado para ColdFusion. Para instrucciones, consulte [“Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio \(ColdFusion, ASP, JSP Y PHP\)” en la página 995](#).

# Utilización de JavaBeans (JSP)

Los componentes JavaBeans son elementos de la arquitectura de las aplicaciones JSP multinivel. Las JavaBeans suelen emplearse como parte de un nivel intermedio de “lógica empresarial” que tiene como misión separar la lógica de presentación de la lógica de acceso a los datos. En estas aplicaciones, son las JavaBeans (también denominadas “beans”), y no las páginas JSP, las que contienen la lógica que accede directamente a la base de datos.

En Dreamweaver, los componentes JavaBeans reciben el tratamiento de fuentes de contenido dinámico para páginas JSP y aparecen en el panel Vinculaciones. En el panel Vinculaciones puede hacer doble clic en JavaBeans para ver sus propiedades y, a continuación, arrastrar las propiedades a la página para crear referencias de datos dinámicos.

También puede definir una colección JavaBeans (un conjunto de JavaBeans) como fuente de contenido dinámico. Sin embargo, Dreamweaver sólo admite regiones repetidas y vinculaciones dinámicas cuando se utilizan colecciones JavaBeans.

Las copias de la clase de bean (o el archivo .zip o .jar que contiene la clase de bean) deben residir en las siguientes ubicaciones:

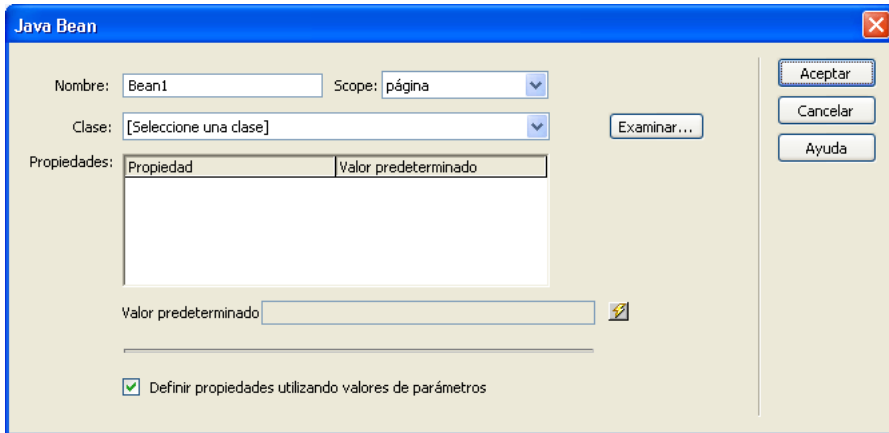
- En el sistema que ejecuta Dreamweaver debe residir una copia de la clase de bean en la carpeta Configuration/classes de Dreamweaver o en la ruta de clases del sistema. (Dreamweaver utiliza esta copia de la clase en tiempo de diseño.)
- En el sistema que ejecuta el servidor de aplicaciones JSP, la clase de bean debe residir en la ruta de clases del servidor de aplicaciones. (El servidor de aplicaciones utiliza esta copia de la clase en tiempo de ejecución.) La ruta de clases del servidor de aplicaciones varía de un servidor de aplicaciones a otro, pero generalmente se encuentra en una carpeta WEB-INF con una subcarpeta classes/bean.

Si Dreamweaver y el servidor de aplicaciones se ejecutan en el mismo sistema y el servidor de aplicaciones utiliza la ruta de clases del sistema (no una ruta de clases interna), puede haber una sola copia de la clase de JavaBeans en la ruta de clases del sistema. Tanto el servidor de aplicaciones como Dreamweaver utilizarán esta copia de la clase. En caso contrario, deberá haber copias de la clase de JavaBeans en dos rutas del equipo (como se ha explicado anteriormente).

La estructura de carpetas debe coincidir con el paquete de JavaBeans. Por ejemplo, si el paquete de JavaBeans se denomina `com.ardvark.myBean`, deberá estar almacenado en `/com/ardvark/` dentro de la ruta de clases o en la carpeta Configuration/classes de Dreamweaver.

### Para definir una JavaBean para una página JSP:

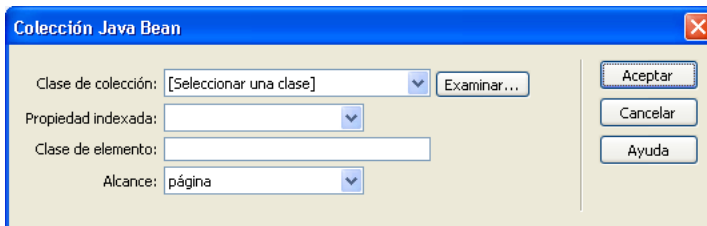
1. Elija Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione JavaBean en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo JavaBean.



3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
4. La bean que acaba de definir aparecerá en el panel Vinculaciones.

### Para definir una colección JavaBean para una página JSP:

1. Elija Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione la colección JavaBean en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Colección Java Bean.



3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

4. La colección JavaBean que acaba de definir aparecerá en el panel Vinculaciones.

```
request.getParameter("txtCity")
```

```
packagename.classname
```

```
packagename.classname
```



Puede utilizar las herramientas de Macromedia Dreamweaver 8 para crear rápidamente una aplicación Web PHP con poca o ninguna codificación.

- [“Desarrollo rápido de aplicaciones \(todos los servidores\)” en la página 935](#)

## Creación de páginas maestra-detalle (PHP)

Dreamweaver permite crear juegos de páginas que presentan información en dos niveles de detalle: una página maestra que enumera registros y una página detalle que muestra más detalles acerca de cada registro. En esta sección se describe cómo generar estos tipos de páginas maestra-detalle.

### Creación de páginas maestra-detalle en una operación (PHP)

Al desarrollar aplicaciones PHP, puede crear rápidamente páginas maestra-detalle utilizando el objeto de aplicación Juego de páginas Maestro-Detalle. Un objeto de aplicación le permite crear un juego completo de páginas dinámicas completando sólo uno o dos cuadros de diálogo.

El método que se utiliza es idéntico al utilizado para ColdFusion. Para instrucciones, consulte [“Creación de páginas maestra-detalle en una operación \(ColdFusion, ASP, JSP, PHP\)” en la página 954](#).

También puede crear páginas maestra-detalle con comportamientos individuales de servidor.

## Creación de páginas maestra-detalle por pasos (PHP)

Puede añadir los elementos básicos de las páginas maestra-detalle por separado con el panel Comportamientos de servidor.

También puede añadir los elementos de una vez con el objeto de aplicación Juego de páginas Maestro-Detalle. Para más información, consulte [“Creación de páginas maestra-detalle en una operación \(PHP\)” en la página 1093](#).

En esta sección se describen los pasos para crear un juego de páginas Maestro-Detalle:

- [“Creación de la página maestra \(PHP\)” en la página 1094](#)
- [“Creación de vínculos con la página detalle \(PHP\)” en la página 1097](#)
- [“Creación de un parámetro de URL para los vínculos \(PHP\)” en la página 1098](#)
- [“Búsqueda y visualización del registro solicitado en la página detalle \(PHP\)” en la página 1099](#)

## Creación de la página maestra (PHP)

En esta sección se describe cómo crear una página maestra que enumere los registros de la base de datos. Puede utilizar una tabla dinámica que enumere los registros en una página PHP.

Antes de empezar, asegúrese de definir una conexión de base de datos para el sitio. Para más información, consulte [Capítulo 28, “Conexiones de base de datos para desarrolladores de PHP”, en la página 727](#).

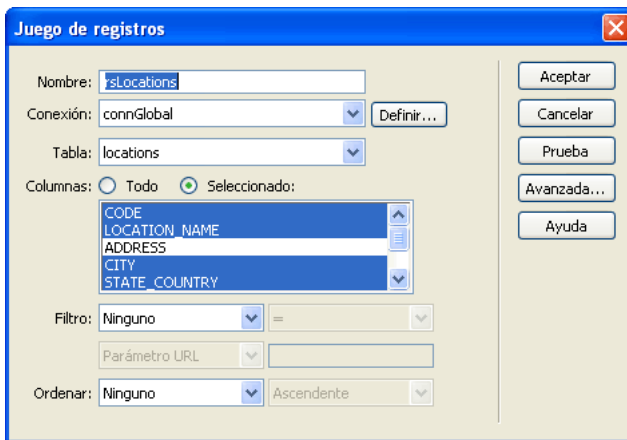
### **Para crear una página maestra:**

1. En Dreamweaver, cree una nueva página PHP.  
Seleccione Archivo > Nuevo > Página dinámica, seleccione PHP y haga clic en Crear.  
Se abre una página PHP en blanco en Dreamweaver.

## 2. Defina un juego de registros para la página.

En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+), seleccione Juego de registros (consulta) y elija las opciones en el cuadro de diálogo Juego de registros. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo. Si desea escribir su propia declaración SQL, haga clic en el botón Avanzado para abrir el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado.

Asegúrese de que el juego de registros contiene todas las columnas de la tabla necesarias para crear la tabla dinámica. El juego de registros también debe incluir la columna de la tabla que contiene la clave exclusiva de cada registro, es decir, la columna ID del registro. En el siguiente ejemplo, la columna CODE contiene información que identifica exclusivamente cada registro.



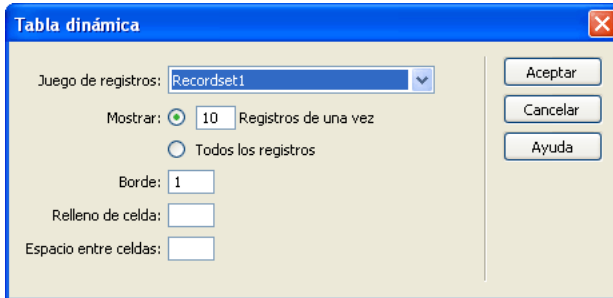
Normalmente, el juego de registros de la página maestra extrae unas pocas columnas de una tabla de una base de datos, mientras que un juego de registros de la página detalle extrae más columnas de la misma tabla para proporcionar información adicional.

El usuario puede definir el juego de registros durante la ejecución. Para más información, consulte [“Creación de páginas de búsqueda/resultados \(PHP\)”](#) en la página 1101.

3. Inserte una tabla dinámica que muestre los registros en la página.

Sitúe el punto de inserción en el lugar de la página en el que desea que aparezca la tabla dinámica y seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Datos dinámicos > Tabla dinámica.

Aparecerá el cuadro de diálogo Tabla dinámica.



4. Seleccione las opciones que desea en el cuadro de diálogo Tabla dinámica y haga clic en Aceptar.

Dreamweaver inserta en la página una tabla dinámica.

Si necesita ayuda para completar el cuadro de diálogo Tabla dinámica, haga clic en el botón Ayuda en el cuadro de diálogo.

5. Si lo desea, elimine la columna de la tabla dinámica que contiene los ID de registros. Si no desea mostrar los ID de registros a los usuarios, puede eliminar la columna de la tabla dinámica. Haga clic en cualquier lugar de la página para entrar en ella. Desplace el puntero cerca de la parte superior de la columna de la tabla dinámica hasta que las celdas de la columna queden resaltadas en rojo y haga clic para seleccionar la columna de la tabla. Presione la tecla Supr para eliminar la columna de la tabla.

El siguiente paso para crear páginas maestra-detalle es crear vínculos que abran la página detalle.

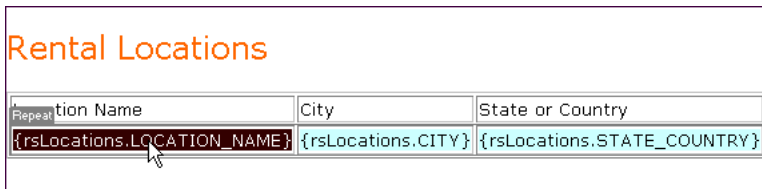
## Creación de vínculos con la página detalle (PHP)

Después de crear la tabla dinámica, debe crear vínculos que abran la página detalle. En esta sección se explica cómo crear los vínculos. En la siguiente sección se explica cómo modificar el vínculo para que también proporcione el ID del registro que selecciona el usuario. La página detalle utilizará este ID para encontrar el registro solicitado en la base de datos y lo mostrará.

### Para crear vínculos con la página detalle:

1. En la tabla dinámica, seleccione el marcador de posición del contenido dinámico para el texto que desea vincular.

En el siguiente ejemplo, se selecciona el marcador de posición {rsLocations.LOCATION\_NAME}. Los vínculos se aplicarán a los nombres de ubicaciones de la columna.



The screenshot shows a table with the title "Rental Locations" in orange. The table has three columns: "Location Name", "City", and "State or Country". The first row of the table contains dynamic content markers: "{rsLocations.LOCATION\_NAME}" in the first column, "{rsLocations.CITY}" in the second column, and "{rsLocations.STATE\_COUNTRY}" in the third column. A mouse cursor is pointing at the first marker.

| Location Name               | City               | State or Country            |
|-----------------------------|--------------------|-----------------------------|
| {rsLocations.LOCATION_NAME} | {rsLocations.CITY} | {rsLocations.STATE_COUNTRY} |

2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta situado junto al campo Vínculo.
3. Busque y seleccione la página detalle.

La página detalle aparece en el campo Vínculo.

En la tabla dinámica, el marcador de posición para el contenido dinámico aparece vinculado. Si ejecuta la página en un servidor, podrá ver que el vínculo se aplica al texto en cada fila de la tabla.

El siguiente paso para crear páginas maestra-detalle es crear un parámetro de URL para pasar el ID del registro que el usuario ha seleccionado.

## Creación de un parámetro de URL para los vínculos (PHP)

Los vínculos de la tabla dinámica de la página maestra no sólo tienen que abrir la página detalle, sino que también deben pasar el ID del registro que el usuario ha seleccionado. La página detalle utilizará este ID para encontrar el registro solicitado en la base de datos y lo mostrará.

El ID de registro se pasa a la página detalle en un parámetro de URL. Para más información, consulte [“Parámetros de URL” en la página 771](#).

En esta sección se explica cómo crear un parámetro de URL que proporcione un ID de registro a la página detalle.

### Para crear el parámetro de URL:

1. Seleccione el vínculo en la tabla dinámica.

Si Live Data está activado, seleccione el vínculo en la primera fila.

2. En el campo Vínculo del inspector de propiedades, añada la siguiente cadena al final del URL:

```
?recordID=<?php echo $row_recordsetName['fieldName']; ?>
```

El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra `recordID` es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página detalle.

La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, el valor lo genera una expresión PHP que devuelve un ID de registro del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión PHP, sustituya `recordsetName` por el nombre del juego de registros y sustituya `fieldName` por el nombre del campo del juego de registros que identifica de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
locationDetail.php?recordID=<?php echo $row_rsLocations['CODE']; ?>
```

Al ejecutar la página, los valores del campo `CODE` del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código `CBR`, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
locationDetail.php?recordID=CBR
```

3. Guarde la página.

El siguiente paso para crear páginas maestra-detalle es modificar la página detalle para que pueda localizar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo en la página.

## Búsqueda y visualización del registro solicitado en la página detalle (PHP)

Después de crear la página maestra, cambie a la página detalle. Debe localizar el registro seleccionado en la base de datos y mostrarlo en la página. El procedimiento consiste en definir un juego de registros para que contenga un registro —el registro solicitado por la página maestra— y vincular las columnas del juego de registros a la página.

### Para buscar y mostrar el registro solicitado en la página detalle:

1. Cambie a la página detalle o cree una nueva página PHP, si la página todavía no existe.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros sencillo. Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en Simple para cambiar al cuadro de diálogo Juego de registros simple.

3. Asigne un nombre al juego de registros y luego seleccione una conexión y la tabla de base de datos que proporcionará datos al juego de registros.
4. En el área Columnas, seleccione las columnas de la tabla que deben incluirse en el juego de registros.

El juego de registros puede ser igual o distinto del juego de registros de la página maestra. Generalmente, el juego de registros de una página detalle incluye más columnas para mostrar más información.

Si los juegos de registros son distintos, asegúrese de que la página detalle contiene como mínimo una columna en común con el juego de registros de la página maestra. La columna común suele ser la columna de ID del registro, aunque también puede ser el campo de unión de las tablas relacionadas.

Para incluir algunas de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionado y seleccione las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.

5. Complete la sección Filtro de la siguiente forma para localizar y mostrar el registro especificado en el parámetro de URL proporcionado por la página maestra:
- En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione la columna del juego de registros que contiene valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página maestra. Por ejemplo, si el parámetro de URL contiene un número de ID de registro, seleccione la columna que contiene números de ID de registros. En el ejemplo tratado en la sección anterior, la columna de juego de registros denominada CODE contiene los valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página maestra.
  - Seleccione el signo igual (si todavía no está seleccionado) del menú emergente situado junto al primer menú.
  - Seleccione Parámetro de URL en el tercer menú emergente.  
La página maestra utiliza un parámetro de URL para pasar información a la página detalle.
  - En el cuarto cuadro, introduzca el nombre del parámetro de URL que ha facilitado la página maestra.  
Por ejemplo, si el URL que la página maestra ha utilizado para abrir la página detalle contenía el sufijo `locationDetail.php?recordID=CBR`, especifique `recordID`.

El cuadro de diálogo Juego de registros debe ser parecido al siguiente.

The screenshot shows a dialog box titled "Juego de registros". It contains the following fields and controls:

- Nombre:** Recordset2
- Conexión:** sdl (dropdown), with a "Definir..." button.
- Tabla:** columns\_priv (dropdown).
- Columnas:** Radio buttons for "Todo" (selected) and "Seleccionado". Below is a list box containing: CODE, LOCATION\_NAME, ADDRESS, CITY, STATE\_COUNTRY.
- Filtro:** Host (dropdown), = (dropdown), Parámetro URL (dropdown), Host (text input).
- Ordenar:** Ninguno (dropdown), Ascendente (dropdown).
- Buttons:** A vertical stack of buttons on the right: Aceptar, Cancelar, Prueba, Avanzada..., Ayuda.

6. Haga clic en Aceptar.
- El juego de registros aparecerá en el panel Vinculaciones.



7. Vincule las columnas del juego de registros a la página detalle seleccionando las columnas del panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones) y arrastrándolas hasta la página.

Para más información, consulte [“Conversión de texto en contenido dinámico” en la página 807.](#)

Ha finalizado la configuración de la página maestra-detalle PHP.

Después de crear páginas maestra-detalle, puede utilizar el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) para modificar los distintos componentes.

## Creación de páginas de búsqueda/ resultados (PHP)

Puede utilizar Dreamweaver para crear un juego de páginas que permitan al usuario realizar búsquedas en la base de datos. El método que se utiliza es idéntico al utilizado para ColdFusion. Para instrucciones, consulte [“Creación de páginas de búsqueda/resultados \(ColdFusion, ASP, JSP, PHP\)” en la página 963.](#)

## Creación de una página de inserción de registros (PHP)

Puede utilizar Dreamweaver para crear una página que deje a los usuarios insertar nuevos registros en una base de datos. El método que utilice será idéntico para todas las tecnologías de servidor que admita Dreamweaver. Para instrucciones, consulte [“Creación de una página de inserción de registro \(todos los servidores\)” en la página 971.](#)

# Creación de páginas para actualizar un registro (PHP)

Una aplicación puede incluir un juego de páginas que permita a los usuarios actualizar los registros existentes en una tabla de la base de datos. Las páginas están formadas normalmente por una página de búsqueda, una página de resultados y una página de actualización. La página de búsqueda y de resultados permite a los usuarios recuperar el registro, y la página de actualización permite a los usuarios modificarlo.

En esta sección se explican los pasos necesarios para crear páginas para actualizar un registro:

- “Búsqueda del registro que se desea actualizar (PHP)” en la página 1102
- “Creación de los vínculos para abrir la página de actualización (PHP)” en la página 1103
- “Creación de un parámetro de URL para los vínculos (PHP)” en la página 1098
- “Recuperación del registro que se desea actualizar (PHP)” en la página 1105
- “Cómo completar la página de actualización en una operación (PHP)” en la página 1106
- “Temas relacionadosCómo completar la página de actualización elemento a elemento (PHP)” en la página 1107

## Temas relacionados

- “Creación de una página de inserción de registro (todos los servidores)” en la página 971
- “Creación de páginas para eliminar un registro (PHP)” en la página 1110

## Búsqueda del registro que se desea actualizar (PHP)

Antes de actualizar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda y una página de resultados que funcionen con la página de actualización. El usuario introduce criterios de búsqueda en la página de búsqueda y selecciona el registro en la página de resultados. Cuando un usuario hace clic en el registro, aparece la página de actualización y muestra el registro en un formulario HTML.

Para instrucciones sobre cómo crear páginas para buscar el registro que desea actualizar, véase “Creación de páginas de búsqueda/resultados (PHP)” en la página 1101.

Después de crear las páginas de búsqueda/resultados, el siguiente paso será crear vínculos en la página de resultados que abran la página de actualización cuando se haga clic en ellos.

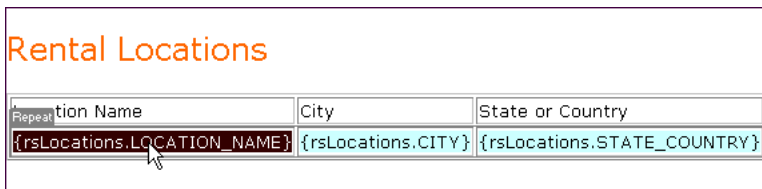
## Creación de los vínculos para abrir la página de actualización (PHP)

Después de crear las páginas de búsqueda/resultados, deberá crear vínculos en la página de resultados para abrir la página de actualización y mostrar el registro seleccionado en un formulario HTML. En esta sección se explica cómo crear los vínculos. En la siguiente sección se explica cómo modificar el vínculo para que también proporcione el ID del registro que selecciona el usuario. La página de actualización utilizará este ID para localizar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo.

### Para crear vínculos con la página de actualización:

1. En la página de resultados, seleccione el marcador de posición del contenido dinámico para el texto que desea vincular.

En el siguiente ejemplo, se selecciona el marcador de posición {rsLocations.LOCATION\_NAME}. Los vínculos se aplicarán a los nombres de ubicaciones de la columna.



| Location Name               | City               | State or Country            |
|-----------------------------|--------------------|-----------------------------|
| {rsLocations.LOCATION_NAME} | {rsLocations.CITY} | {rsLocations.STATE_COUNTRY} |

2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta situado junto al campo Vínculo.
3. Busque y seleccione la página de actualización.

La página de actualización aparece en el campo Vínculo.

En la página de resultados, el marcador de posición para el contenido dinámico aparece vinculado. Si carga las páginas en el servidor y ejecuta una búsqueda, podrá ver que el vínculo se aplica a cada registro en la página de resultados.

El siguiente paso para crear una página de actualización de registros será crear un parámetro de URL para pasar el ID del registro que el usuario ha seleccionado.

## Creación de un parámetro de URL para vínculos de actualización (PHP)

Los vínculos de la página de resultados no sólo tienen que abrir la página de actualización sino que también deben pasar el ID del registro que el usuario ha seleccionado. La página de actualización utilizará este ID para localizar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo.

El ID del registro se pasa a la página de actualización en un parámetro de URL. Para más información, consulte [“Parámetros de URL” en la página 771](#).

En esta sección se explica cómo crear un parámetro de URL que proporcione un ID de registro a la página de actualización.

### Para crear el parámetro de URL:

1. Seleccione el vínculo en la página de resultados.
2. En el campo Vínculo del inspector de propiedades, añada la siguiente cadena al final del URL:

```
?recordID=<?php echo $row_recordsetName['fieldName']; ?>
```

El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra `recordID` es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página de actualización.

La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, el valor lo genera una expresión PHP que devuelve un ID de registro del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión PHP, sustituya `recordsetName` por el nombre del juego de registros y sustituya `fieldName` por el nombre del campo del juego de registros que identifica de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
locationDetail.php?recordID=<?php echo $row_rsLocations['CODE']; ?>
```

Al ejecutar la página, los valores del campo `CODE` del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código `CBR`, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
locationDetail.php?recordID=CBR
```

3. Guarde la página.

El siguiente paso es modificar la página de actualización para poder localizar el registro solicitado en la base de datos y mostrarlo en la página.

## Recuperación del registro que se desea actualizar (PHP)

Cuando la página de resultados facilita un parámetro de URL a la página de actualización para identificar el registro que desea actualizar, la página de actualización debe leer el parámetro, recuperar el registro de la tabla de la base de datos y almacenarlo temporalmente en un juego de registros.

### Para recuperar el registro que desea actualizar:

1. Cree una nueva página PHP en Dreamweaver y guárdela.  
La página pasa a ser la página de actualización.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Juego de registros.  
Si aparece el cuadro de diálogo avanzado, haga clic en el botón Simple para abrir el cuadro de diálogo sencillo.
3. Asigne un nombre al juego de registros y utilice los menús emergentes Conexión y Tabla para especificar la ubicación de los datos que desea actualizar.
4. Haga clic en la opción Seleccionado y elija una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) y las columnas que contienen los datos que desea actualizar.
5. Configure el área Filtro de forma que el valor de la columna de clave sea igual al valor del parámetro de URL transferido por la página de resultados.

Este tipo de filtro crea un conjunto de registros que sólo contiene el registro especificado por la página de resultados. Por ejemplo, si la columna de clave contiene la información de ID del registro y se denomina PRID, y si la página de resultados transfiere la información de ID del registro correspondiente en el parámetro de URL `id`, ésta es la apariencia que debe presentar el área Filtro:



The screenshot shows a filter configuration interface. It consists of two rows of controls. The first row has a label 'Filtro:' followed by a dropdown menu with 'PRID' selected, an equals sign, and another dropdown menu. The second row has a label 'Parámetro URL' followed by a dropdown menu with 'id' selected and a text input field.

6. Haga clic en Aceptar.

Cuando el usuario seleccione un registro de la página de resultados, la página de actualización generará un juego de registros que contendrá únicamente el registro seleccionado.

Después de modificar la página de actualización para recuperar un registro de la base de datos y almacenarlo en un juego de registros, debe añadir un formulario para que los usuarios puedan modificar los datos del registro y la lógica necesaria para actualizar la base de datos. Puede llevar a cabo estas tareas en una operación o elemento por elemento. Véase [“Cómo completar la página de actualización en una operación \(PHP\)” en la página 1106](#) o [“Temas relacionadosCómo completar la página de actualización elemento a elemento \(PHP\)” en la página 1107](#).

## Cómo completar la página de actualización en una operación (PHP)

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos (véase [“Recuperación del registro que se desea actualizar \(PHP\)” en la página 1105](#))
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Puede añadir los dos últimos elementos de una página de actualización en una sola operación mediante el objeto de aplicación Formulario de actualización de registros. El objeto de aplicación añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro.

Para utilizar el objeto de aplicación, la aplicación Web debe ser capaz de identificar el registro que desea actualizar, y la página de actualización debe poder recuperarlo. Véase [“Búsqueda del registro que se desea actualizar \(PHP\)” en la página 1102](#), [“Creación de los vínculos para abrir la página de actualización \(PHP\)” en la página 1103](#), [“Creación de un parámetro de URL para los vínculos \(PHP\)” en la página 1098](#) y [“Recuperación del registro que se desea actualizar \(PHP\)” en la página 1105](#).

Cuando el objeto de aplicación sitúe los elementos en la página, podrá utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver para personalizar el formulario o el panel Comportamientos del servidor para editar el comportamiento de servidor Actualizar registro.

NOTA

La página de actualización sólo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Insertar registro o Eliminar registro a la página de actualización.

## Para crear la página de actualización con el objeto de aplicación Formulario de actualización de registros:

1. Abra la página en la vista Diseño, luego seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Actualizar registro > Asistente de formulario de actualización de registros.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Formulario de actualización de registros.
2. Complete este cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.

El objeto de aplicación añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro. Los objetos de formulario están dispuestos en una tabla básica que se puede personalizar por medio de las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. Asegúrese de que todos los objetos de formulario se mantienen dentro de los límites del formulario.

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.

## Temas relacionados **Cómo completar la página de actualización elemento a elemento (PHP)**

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos (véase [“Recuperación del registro que se desea actualizar \(PHP\)” en la página 1105](#))
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Puede añadir los dos últimos elementos básicos de una página de actualización por separado utilizando las herramientas de formulario y el panel Comportamientos del servidor.

Para que se puedan añadir los elementos, la aplicación Web debe ser capaz de identificar el registro que desea actualizar, y la página de actualización necesita poder recuperarlo. Véase [“Búsqueda del registro que se desea actualizar \(PHP\)” en la página 1102](#), [“Creación de los vínculos para abrir la página de actualización \(PHP\)” en la página 1103](#), [“Creación de un parámetro de URL para los vínculos \(PHP\)” en la página 1098](#) y [“Recuperación del registro que se desea actualizar \(PHP\)” en la página 1105](#).

Para completar la página de actualización, debe llevar a cabo tres tareas:

- Añadir un formulario HTML a la página de actualización para que los usuarios puedan modificar los datos
- Visualizar el registro en el formulario vinculando los objetos de formulario a las columnas de la tabla de la base de datos
- Añadir el comportamiento de servidor Actualizar registro para actualizar la tabla de la base de datos después de que el usuario modifique el registro

### **Para añadir un formulario HTML a una página de actualización:**

1. Cree una página PHP (Archivo > Nuevo).

La página pasa a ser la página de actualización.

2. Diseñe la página empleando las herramientas de Dreamweaver.

3. Añada un formulario HTML; para ello, sitúe el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y seleccione Formulario en el menú Insertar.

Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

4. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta `<form>`, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` o `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulse el botón Enviar, ya que el comportamiento de servidor Actualizar registro configura estos atributos automáticamente.

5. Añadir un objeto de formulario como un campo de texto (Insertar > Formulario > Campo de texto) para cada columna que desee actualizar en la tabla de la base de datos.

Los objetos de formulario permiten introducir datos. Generalmente se utilizan campos de texto, pero también puede usar menús, casillas de verificación y botones de opción.

Cada objeto de formulario debe corresponder a una de las columnas del juego de registros definido previamente. La única excepción es la columna de clave exclusiva, que no debe estar asociada a ningún objeto de formulario.

Para más información, consulte [“Inserción de objetos de formulario HTML” en la página 918](#).



6. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).  
Puede cambiar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

### **Para mostrar el registro en el formulario:**

1. Asegúrese de haber definido un juego de registros para guardar en él el registro que desea actualizar el usuario.  
Para más información, consulte [“Recuperación del registro que se desea actualizar \(PHP\)” en la página 1105](#).
2. Vincule cada objeto de formulario a los datos del juego de registros, como se describe en las siguientes secciones:
  - [“Visualización de contenido dinámico en campos de texto HTML” en la página 925](#)
  - [“Preselección dinámica de casillas de verificación HTML” en la página 926](#)
  - [“Preselección dinámica de botones de opción HTML” en la página 927](#)
  - [“Creación de un menú de formulario HTML dinámico” en la página 924](#)
  - [“Conversión de menús de formulario HTML existentes en dinámicos” en la página 925](#)

### **Para añadir un comportamiento de servidor para actualizar la tabla de la base de datos.**

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Actualizar registro en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar registro.
2. Complete este cuadro de diálogo.  
Para instrucciones, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
3. Haga clic en Aceptar.  
Dreamweaver añadirá a la página un comportamiento de servidor que permita a los usuarios actualizar registros de una base de datos haciendo clic en el botón Enviar del formulario.

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.

### **Temas relacionados**

- [“Cómo completar la página de actualización en una operación \(PHP\)” en la página 1106](#).

# Creación de páginas para eliminar un registro (PHP)

Una aplicación puede incluir un juego de páginas que permita a los usuarios eliminar los registros existentes en una base de datos. Las páginas están formadas normalmente por una página de búsqueda, una página de resultados y una página de borrado. Las páginas de búsqueda y de resultados permite a los usuarios recuperar el registro y la página de borrado permite a los usuarios eliminarlo.

En esta sección se describen los siguientes pasos para crear páginas PHP para eliminar registros:

- [“Búsqueda del registro que se desea eliminar \(PHP\)” en la página 1110](#)
- [“Creación de vínculos con una página de confirmación \(PHP\)” en la página 1111](#)
- [“Creación de un parámetro de URL para pasarlo a la página de confirmación \(PHP\)” en la página 1112](#)
- [“Visualización del registro en la página de confirmación \(PHP\)” en la página 1113](#)
- [“Adición de lógica para eliminar el registro \(PHP\)” en la página 1117](#)

## Búsqueda del registro que se desea eliminar (PHP)

Antes de borrar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda y una página de resultados que funcionen con la página de borrado. El usuario introduce criterios de búsqueda en la página de búsqueda y selecciona el registro en la página de resultados. Cuando un usuario hace clic en uno de los vínculos, se abre la página de eliminación con información sobre el registro.

Para instrucciones sobre cómo crear páginas para buscar el registro que desea eliminar, véase [“Creación de páginas de búsqueda/resultados \(PHP\)” en la página 1101](#).

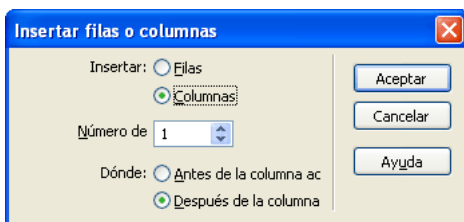
Después de crear las páginas de búsqueda/resultados, el siguiente paso es crear vínculos en la página de resultados para abrir la página de confirmación de la eliminación.

## Creación de vínculos con una página de confirmación (PHP)

Después de crear la página de resultados, debe crear vínculos en los que el usuario pueda hacer clic para abrir una página que solicite al usuario que confirme la eliminación. En esta sección se explica cómo crear los vínculos. En la siguiente sección se explica cómo modificar el vínculo para que también proporcione el ID del registro que el usuario desea eliminar.

### Para crear vínculos con una página de confirmación:

1. En la página de resultados, cree una nueva columna en la tabla que sirva para mostrar registros. Para ello, haga clic en la última columna de la tabla y seleccione **Modificar > Tabla > Insertar filas o columnas**.  
Aparece el cuadro de diálogo **Insertar filas o columnas**.
2. Seleccione la opción **Columnas** y luego seleccione la opción **Después de la columna actual**.



Después de hacer clic en **Aceptar**, Dreamweaver añade una columna a la tabla.

3. En la nueva columna creada en la tabla, introduzca la cadena `Delete` de la fila que contenga los marcadores de posición de contenido dinámico. Asegúrese de introducir la cadena dentro de la región repetida delimitada con tabulaciones.

También puede insertar una imagen con la palabra “Eliminar” o el símbolo que indique eliminar.

Si **Live Data** está activado, introduzca la cadena en la primera fila de registros y haga clic en el icono **Actualizar**.

4. Seleccione la cadena `Delete` para aplicarle un vínculo.  
Si **Live Data** está activado, seleccione la cadena en la primera fila de registros.
5. En el inspector de propiedades, introduzca la página de confirmación en el campo **Vínculo**.  
Puede introducir el nombre de archivo que desee.

Después de hacer clic fuera del campo **Vínculo**, la cadena `Delete` aparece vinculada en la tabla.

Después de crear los vínculos, el siguiente paso para crear una página de borrado de registros es crear parámetros de URL para los vínculos.

## Creación de un parámetro de URL para pasarlo a la página de confirmación (PHP)

Los vínculos de la página de resultados no sólo tienen que abrir la página de confirmación sino que también deben pasar el ID del registro que el usuario desea eliminar. La página de confirmación utilizará este ID para encontrar el registro en la base de datos y lo mostrará.

Debe proporcionar el ID de registro a la página de confirmación con un parámetro de URL. En esta sección se explica cómo crear un parámetro de URL para pasar el ID de registro a la página de confirmación.

### Para crear el parámetro de URL:

1. Seleccione el vínculo de borrado en la página de resultados.  
Si Live Data está activado, seleccione el vínculo en la primera fila.
2. En el campo Vínculo del inspector de propiedades, añada la siguiente cadena al final del URL:

```
?recordID=<?php echo $row_recordsetName['fieldName']; ?>
```

El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra `recordID` es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página de confirmación.

La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, el valor lo genera una expresión PHP que devuelve un ID de registro del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión PHP, sustituya `recordsetName` por el nombre del juego de registros y sustituya `fieldName` por el nombre del campo del juego de registros que identifica de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
confirmDelete.php?recordID=<?php echo $row_rsLocations['CODE']; ?>
```

Al ejecutar la página, los valores del campo `CODE` del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código `CBR`, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
confirmDelete.php?recordID=CBR
```

3. Guarde la página.

Después de crear un parámetro de URL dinámico para los vínculos de borrado, el próximo paso consiste en visualizar el registro en la página de confirmación.

## Visualización del registro en la página de confirmación (PHP)

Después de completar la página que enumera los registros, cambie a la página de confirmación. La página de confirmación muestra el registro y solicita al usuario si está seguro de querer eliminarlo. Cuando el usuario confirma la operación haciendo clic en el botón de formulario, la aplicación Web elimina el registro de la base de datos.

Visualizar el registro consiste en tres tareas:

- Crear un formulario HTML
- Recuperar el registro que se desea visualizar en el formulario
- Visualizar el registro en el formulario

Recuperar y mostrar el registro consiste en definir un juego de registros que incluya un solo registro (el registro que el usuario desea eliminar) y en vincular las columnas del juego de registros a la página. A continuación se describen más detalladamente estos pasos.

### Para crear un formulario HTML para mostrar el registro:

1. Cree una nueva página PHP y guárdela como la página de confirmación que ha especificado en la sección anterior.

Al crear el vínculo de borrado en la sección anterior ha especificado una página de confirmación. Utilice este nombre la primera vez que guarde el archivo (por ejemplo, deleteConfirm.aspx).

2. Inserte un formulario HTML en la página (Insertar > Formulario > Formulario).
3. Añada al formulario un campo oculto de formulario.

Los campos ocultos de formulario son necesarios para almacenar el ID de registro que ha facilitado el parámetro de URL. Para añadir un campo oculto, sitúe el punto de inserción en el formulario y seleccione Insertar > Formulario > Campo oculto.

4. Añada un botón al formulario.

El usuario hará clic en el botón para confirmar y eliminar el registro mostrado. Para añadir un botón, sitúe el punto de inserción en el formulario y seleccione Insertar > Formulario > Botón.

5. Mejore el diseño de la página como desee y guárdelo.

### Para recuperar el registro que el usuario desea eliminar:

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros sencillo. Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en Simple para cambiar al cuadro de diálogo Juego de registros simple.

2. Asigne un nombre al juego de registros y luego seleccione una conexión y la tabla de la base de datos que contiene los registros que pueden mostrarse.

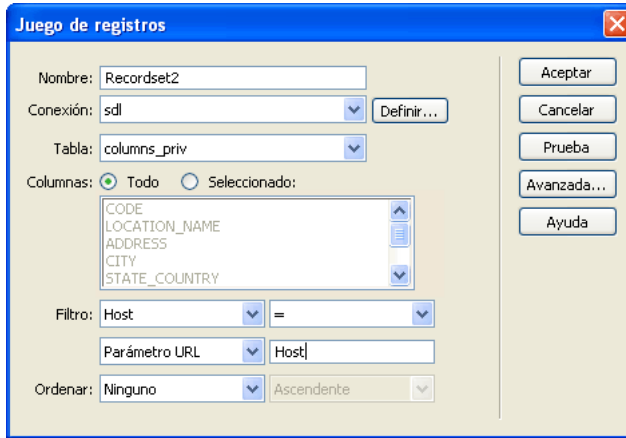
3. En el área Columnas, seleccione las columnas de la tabla (campos de registros) que desea mostrar en la página.

Para mostrar sólo alguno de los campos del registro, haga clic en Seleccionado y elija los campos que desee presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellos en la lista.

Asegúrese de incluir el campo de ID de registro aún cuando no se vaya a mostrar.

4. Complete la sección Filtro de la siguiente forma para localizar y mostrar el registro especificado en el parámetro de URL que ha facilitado la página de resultados:
  - En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione la columna en el juego de registros que contiene valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado. Por ejemplo, si el parámetro de URL contiene un número de ID de registro, seleccione la columna que contiene números de ID de registros. En el ejemplo tratado en la sección anterior, la columna del juego de registros denominada CODE contiene los valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado.
  - En el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual si todavía no está seleccionado.
  - En el tercer menú emergente, seleccione Parámetro de URL. La página con los vínculos de borrado utiliza un parámetro de URL para pasar información a la página de confirmación.
  - En el cuarto cuadro, introduzca el nombre del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado.  
Por ejemplo, si el URL utilizado para abrir la página de confirmación incluía el sufijo `confirmDelete.php?recordID=CBR`, introduzca **recordID**.

El cuadro de diálogo Juego de registros debe ser parecido al siguiente.



5. Haga clic en Aceptar.

El juego de registros aparecerá en el panel Vinculaciones.

#### Para mostrar el registro que el usuario desea eliminar:

1. Seleccione las columnas del juego de registros (campos de registros) en el panel Vinculaciones y arrástrelas al formulario que ha insertado en la página.

Para más información, consulte [“Conversión de texto en contenido dinámico” en la página 807.](#)

A continuación, debe vincular la columna de ID de registro al campo oculto de formulario.

2. Asegúrese de que los Elementos invisibles se han activado (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) y luego haga clic en el icono de escudo amarillo que representa el campo oculto de formulario.

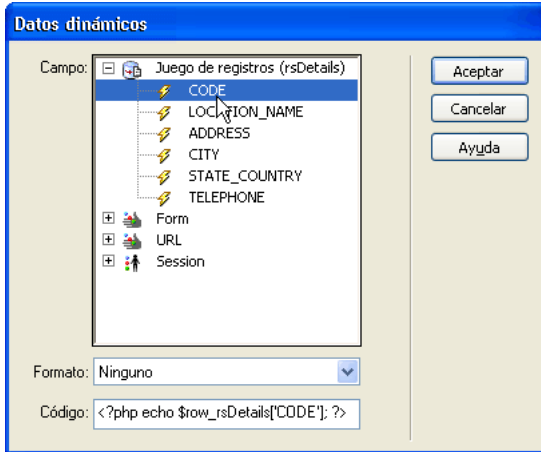
El campo oculto de formulario aparece seleccionado.

3. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro de texto Valor.

Aparece el cuadro de diálogo Datos dinámicos.

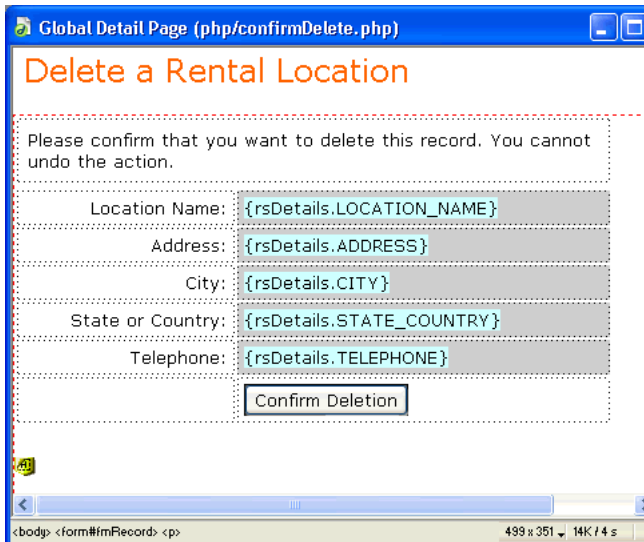
4. En el cuadro de diálogo Datos dinámicos, seleccione la columna ID del registro en el juego de registros y haga clic en Aceptar.

En el siguiente ejemplo, la columna ID del registro seleccionada es CODE.



5. Guarde la página.

La página de confirmación completada debe ser parecida a la siguiente:



Después de crear una página de confirmación, el siguiente paso para crear una página de borrado de registros es añadir lógica para eliminar el registro.



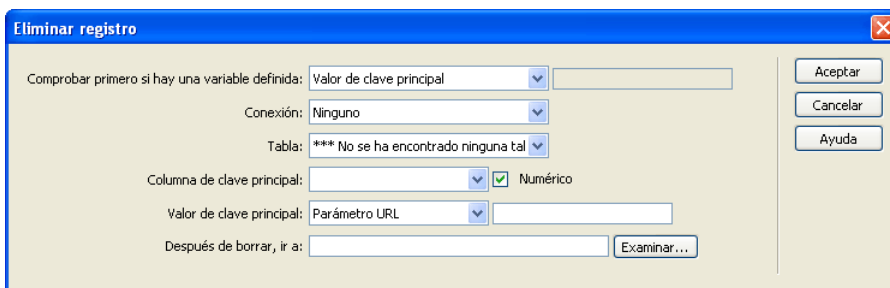
## Adición de lógica para eliminar el registro (PHP)

Después de crear una página de confirmación, el siguiente paso para crear una página de borrado de registros es añadir lógica a la página de confirmación que elimine el registro de la base de datos cuando el usuario haga clic en el botón Confirmar. Puede añadir esta lógica rápida y fácilmente en Dreamweaver con el comportamiento de servidor Eliminar registro.

### Para añadir lógica para eliminar el registro que aparece en el formulario HTML:

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana> Comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+) y seleccione Eliminar registro.

Aparecerá el cuadro de diálogo Eliminar registro.



2. En el cuadro de texto Comprobar primero si hay una variable definida, compruebe que esté seleccionada la opción Valor de clave principal.

Especificará el valor de clave principal más adelante en el cuadro de diálogo.

3. En el menú emergente Conexión, seleccione una conexión con la base de datos para que el comportamiento de servidor pueda conectarse a la base de datos afectada.
4. En el menú emergente Tabla, seleccione la tabla de base de datos que contiene los registros que se eliminarán.
5. En el menú emergente Columna de clave principal, seleccione la columna de la tabla que contiene ID de registros.

El comportamiento de servidor Eliminar registro buscará una coincidencia en esta columna. La columna debe contener los mismos datos de ID de registro que la columna Juego de registros vinculada con el campo oculto de formulario en la página.

Si el ID de registro es numérico, seleccione la opción Numérico.

6. En el menú emergente Valor de clave principal, seleccione la variable de la página que contiene el ID de registro que identifica el registro que se va a eliminar.  
El campo oculto de formulario crea la variable. Tiene el mismo nombre que el atributo Nombre del campo oculto y es un formulario o un parámetro de URL, según el atributo Método del formulario. En el ejemplo, la variable es una variable de formulario denominada hiddenRecID.
7. En el cuadro de texto Después de borrar, ir a, especifique una página que se abrirá después de eliminar el registro de la base de datos.

Puede especificar una página que contenga un breve mensaje de operación realizada correctamente para el usuario o una página que muestre los registros restantes para que el usuario pueda verificar que el registro se ha borrado.

El cuadro de diálogo Eliminar registro completado debe parecerse al siguiente:

Eliminar registro

Comprobar primero si hay una variable definida: Valor de clave principal

Conexión: sdl

Tabla: columns\_priv

Columna de clave principal: Host  Numérico

Valor de clave principal: Parámetro URL | Host

Después de borrar, ir a:  Examinar...

8. Haga clic en Aceptar y guarde el trabajo.

Cargue las páginas en el servidor Web (si es necesario), abra un navegador y busque un registro que se deba eliminar. Al hacer clic en un vínculo de borrado en la página de resultados, aparecerá la página de confirmación. Haga clic en el botón Confirmar para eliminar el registro de la base de datos. Para verificar que el registro se ha eliminado, vuelva a abrir la página con los vínculos de borrado. El registro ya no aparecerá en la lista.

NOTA

Haga clic en Actualizar si el registro todavía aparece en la página.

# Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio (PHP)

Puede utilizar Dreamweaver para crear un juego de páginas que restrinjan el acceso al sitio. Los métodos que se utilizan son idénticos a los empleados para ColdFusion. Para instrucciones, consulte [“Creación de páginas que restrinjan el acceso al sitio \(ColdFusion, ASP, JSP Y PHP\)”](#) en la página 995.



PARTE 9

# Apéndices

# 9

Obtenga más ayuda para desarrollar sus aplicaciones Web.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

[Apéndice A: Guía de bases de datos para principiantes . . . . . 1123](#)

[Apéndice B: Nociones básicas de SQL . . . . . 1139](#)



# Guía de bases de datos para principiantes

# A

Este apéndice está destinado a los usuarios de Macromedia Dreamweaver 8 con poca o ninguna experiencia en el trabajo con bases de datos o conexiones de base de datos. En él se explican conceptos generales, no procedimientos específicos. Para ver cómo se aplican en la práctica estos conceptos, siga leyendo esta guía.

En el apéndice se describe cómo designar una base de datos, pero no cómo crearla en una aplicación, como Microsoft Access o SQL Server. Ese proceso se describe en la documentación impresa o en línea incluida en su sistema de base de datos.

## Bases de datos

El componente básico de la base de datos es el registro. Un registro es un conjunto de datos relacionados que se tratan como una sola entidad. Por ejemplo, una tarjeta de fútbol sería un registro: contiene el nombre, la fotografía, el equipo y las estadísticas de un jugador.

Empleando la terminología propia de las bases de datos, cada uno de esos elementos de información recibe el nombre de *campo*: cada *registro* de tarjeta de fútbol tiene un campo nombre, un campo fotografía, un campo equipo y varios campos de estadísticas de jugador.

Al juego de registros que comparten los mismos campos se le llama tabla, porque este tipo de información puede presentarse fácilmente en formato de tabla: cada columna representa un campo y cada fila representa un registro. De hecho, la palabra columna es sinónimo de la palabra campo, y la palabra fila es sinónimo de la palabra registro.

Campos (columnas)

| Number | LastName | FirstName | Position | Goal |
|--------|----------|-----------|----------|------|
|        |          |           |          |      |
|        |          |           |          |      |
|        |          |           |          |      |
|        |          |           |          |      |


Registros (filas)

Una base de datos puede contener más de una tabla, cada una de las cuales tiene un nombre exclusivo. Estas tablas pueden estar relacionadas o ser independientes entre sí.

Un subconjunto de datos extraídos de una o varias tablas se denomina *juego de registros* (o conjunto de datos, en ASP.NET). Un juego de registros también es una tabla porque es una colección de registros que comparte las mismas columnas. Por ejemplo, un alineamiento de un equipo de fútbol en el que se relacionan los nombres y las posiciones de los jugadores en el campo sería un juego de registros: consta de un subconjunto de toda la información posible sobre los jugadores, incluidos los goles, las asistencias, las faltas, etc.

| Number | LastName | FirstName | Position | Goals |
|--------|----------|-----------|----------|-------|
|        |          |           |          |       |
|        |          |           |          |       |
|        |          |           |          |       |
|        |          |           |          |       |

Tabla de base de datos



| LastName | FirstName | Position |
|----------|-----------|----------|
|          |           |          |
|          |           |          |
|          |           |          |

Tabla de conjunto de registros

Para crear un juego de registros, se realiza una consulta de base de datos. Una consulta consta de criterios de búsqueda. Por ejemplo, la consulta puede especificar que sólo se incluyan algunas de las columnas en el juego de registros, o que sólo se incluyan determinados registros. Para más información, consulte [“Aspectos básicos de los juegos de registros”](#) en la [página 783](#).

## Temas relacionados

- [“Aspectos básicos de las conexiones de bases de datos”](#) en la [página 1132](#)



# Aspectos básicos del diseño de bases de datos

El diseño de la base de datos es el primer paso para crear un sitio Web gestionado por una base de datos. Esta sección presenta un caso que se ha utilizado para explicar los principios básicos del diseño de bases de datos. En este caso se va a crear una aplicación Web que ha encargado una empresa ficticia llamada Arrow Aircraft Services, una compañía que gestiona una pequeña flota de aviones de negocios privados.

El diseño de bases de datos consta de una serie de pasos habituales. Primero, estudie las normas y las políticas de la empresa que se reflejarán en la aplicación Web. Segundo, tenga en cuenta las preguntas que los usuarios harán a la base de datos. Tercero, defina la estructura de la base de datos. Finalmente, cree la base de datos.

## Estudio de las normas y las políticas de la empresa Arrow Aircraft

Le han contratado para crear una aplicación Web para la empresa Arrow Aircraft Services. Antes de empezar a diseñar la base de datos, debe asegurarse de que conoce todas las normas y reglas comerciales de la organización que afectarán a la aplicación. En esta sección se describen las normas y reglas empresariales (simplificadas) de Arrow Aircraft Services.

Arrow Aircraft gestiona una flota de cinco aviones de negocios de distintos tamaños y modelos para sus propietarios. Cada avión tiene hasta ocho copropietarios, empresas o individuos que han comprado una participación del avión. Este tipo de arreglo resulta muy útil para las personas que no necesitan un avión de negocios todo el año.

Los copropietarios o *accionistas*, abonan a Arrow Aircraft lo siguiente:

- Un importe de administración mensual proporcional a la parte del propietario del avión para cubrir gastos de piloto, seguro y hangar.
- Una tarifa por hora de “ocupación” que cubre todos los costes directos, como mantenimiento, combustible y catering.

A cambio, los copropietarios indican a Arrow Aircraft cuándo y dónde desean viajar y la empresa se encarga del resto, incluido el personal de vuelo y de tierra y el servicio de catering. Arrow Aircraft debe recibir el aviso con una antelación mínima de 8 horas para preparar el avión para un vuelo.

Arrow Aircraft garantiza 800 “horas de ocupación” al año, para cada avión. Se entiende por horas de ocupación, las horas en las que el avión está volando, con al menos un pasajero. Las horas de ocupación comienzan seis minutos (0,1 hora) antes de que el avión despegue con los pasajeros y terminan seis minutos después de que el avión haya aterrizado.

Cada avión puede tener un máximo de ocho propietarios. Por ejemplo, un individuo o una empresa puede comprar un interés del 1/5 (o 1/5 de acción) de un avión. Arrow Aircraft garantiza 800 horas de ocupación al año, por lo tanto el propietario de la participación de 1/5 tiene derecho a 160 horas de ocupación ( $800 \text{ horas} / 5 = 160$ ).

## Estudio de las características del encargo de Arrow Aircraft

Arrow Aircraft le ha contratado para crear una aplicación Web con las siguientes características:

- Permitir que cualquier accionista del avión pueda solicitar una nave para realizar un vuelo.
- Proporcionar al Departamento de operaciones de vuelo de la empresa toda la información necesaria para empezar a preparar el avión, incluidos detalles de la solicitud del accionista (itinerario, fecha y hora de salida, necesidades de catering, etc.), las horas de ocupación que le quedan al copropietario y la disponibilidad del avión para el viaje propuesto.
- Permitir al Departamento de operaciones de vuelo reservar el avión para evitar conflictos de planificación.

## ¿Qué preguntas harán los usuarios a la base de datos?

Una vez que se haya familiarizado con las características que se han propuesto para la aplicación Web, puede plantear las siguientes preguntas a los usuarios de la base de datos: “¿Qué preguntas hará a la base de datos?”

De la información obtenida de los copropietarios del avión extraerá lo siguiente:

- ¿Cuántas horas de ocupación me quedan?
- ¿Está disponible mi avión para determinada fecha o fechas?

Después de que un copropietario solicite un avión, los empleados del Departamento de operaciones de vuelo preguntarán lo siguiente a la base de datos:

- ¿Dónde desea ir el copropietario?
- ¿Cuál será el itinerario: sólo ida, ida y vuelta, varias escalas? El Departamento de operaciones de vuelo necesita esta información para empezar a planificar el vuelo (consultar la previsión atmosférica, entregar los planes de vuelo, etc.) y estimar el total de horas de ocupación.
- ¿Le quedan al accionista suficientes horas de ocupación para el itinerario propuesto?
- ¿Desde dónde desea salir el propietario?
- ¿Cuál es el avión del propietario?
- ¿Está disponible el avión para el itinerario propuesto?
- ¿Cuántos pasajeros acompañarán al propietario?
- ¿Cuánto equipaje llevarán; ligero (de mano), normal (una maleta por pasajero) o pesado (más de una maleta)?
- ¿Cuáles son las necesidades de catering del propietario?
- ¿Cuál es la tarifa por hora de ocupación del avión?
- ¿Dónde puedo contactar con el accionista para confirmar el vuelo y el precio estimado?

## Elección de las tablas de la base de datos

Tras conocer las preguntas que harán los usuarios a la base de datos, debe pensar en cómo estructurar la base de datos para responder convenientemente a estas preguntas. El primer paso es elegir las tablas que la van a componer.

En una base de datos relacional, todos los datos se representan en filas y columnas de tablas. Cada tabla describe un conjunto de entidades relacionadas, como personas, objetos o eventos. Cada fila describe una aparición de la entidad y cada columna describe una propiedad de la entidad; por ejemplo, el apellido de una persona, el color de un objeto o la fecha de un evento.

Para la base de datos de Arrow Aircraft, se eligen las siguientes tablas:

- Una tabla de aviones que describe todos los aviones de negocios que gestiona Arrow Aircraft.
- Una tabla de reservas que incluye todas las fechas en las que los aviones están reservados o disponibles para volar.
- Una tabla de accionistas que describe todas las empresas o individuos que poseen participaciones de los aviones.
- Una tabla de itinerarios que describe todos los itinerarios solicitados por los propietarios.
- Una tabla de vuelos que describe todas las etapas (“vuelos”) de los itinerarios.

## Elección de las columnas en cada tabla

El paso siguiente es elegir las columnas de cada tabla. Las columnas describen las propiedades de cada entidad de la tabla.

Una buena regla general al elegir columnas es evitar los datos duplicados. Por ejemplo, en la aplicación de Arrow Aircraft, sabe que para contestar a la siguiente pregunta del Departamento de operaciones de vuelo, deberán utilizarse nombres de propietarios asociados a datos de itinerarios: “¿Cuáles son las necesidades del propietario para un itinerario determinado?”

Una opción sería incluir las columnas de nombre y de apellidos del propietario en la tabla de propietarios y también en la tabla de itinerarios. Sin embargo, esto supondría no sólo duplicar los nombres en dos tablas, sino también varias veces en la tabla de itinerarios (tendría que introducir el nombre del propietario cada vez que éste solicitara un nuevo itinerario). Esta opción implica un mayor esfuerzo para introducir los datos, aumenta las posibilidades de error y pone en peligro la integridad de los datos.

Una solución mucho más conveniente sería introducir el nombre y los apellidos del propietario una sola vez en una única tabla, la tabla de propietarios. Para contestar la pregunta formulada por el Departamento de operaciones de vuelo, pueden unirse las tablas de propietarios y de itinerarios mediante una expresión SQL.

Compruebe que las tablas tienen una columna de clave principal. Las columnas de clave principal contienen valores que son exclusivos para cada fila. De esta forma, se puede localizar exactamente la fila que se busca en la base de datos. La mayoría de las columnas de clave principal constan de números ID, pero también se pueden utilizar claves principales reales, como números de formularios oficiales o números de serie de los aviones.

Tras considerarlo detenidamente, decide elegir las siguientes propiedades y claves principales para las tablas de la base de datos de Arrow Aircraft:

#### Tabla del avión

ac\_serial (clave principal)  
model  
capacity (capacidad de pasajeros)  
max\_range  
occupied\_hr\_fee (tarifa por hora de ocupación)  
photo

#### Tabla de reservas del avión

ac\_booking\_ID (clave principal)  
ac\_booking\_start  
ac\_booking\_end

#### Tabla de accionistas

shareholder\_ID (clave principal)  
fname (Nombre)  
lname (Apellidos)  
cname (Nombre de la empresa)  
user\_ID  
pwd (contraseña)  
share (% de la participación en el avión)  
occupied\_hrs (horas de ocupación restantes)

#### Tabla de itinerarios

itin\_ID (clave principal)  
passengers (nº de pasajeros para el viaje)  
luggage (cantidad de equipaje)  
catering (requisitos de catering)

#### Tabla de vuelos

flight\_ID (clave principal)  
destination  
leg\_no (número de etapas en el itinerario)  
dep\_date (fecha de salida solicitada)  
dep\_time (hora de salida solicitada)  
to\_time (tiempo real de despegue)  
td\_time (tiempo real de aterrizaje)

## Definición de relaciones entre las tablas

Tras definir las columnas y las claves principales básicas de las tablas, ya puede comenzar a definir las relaciones. Una vez definidas las relaciones, puede escribir declaraciones SQL en Dreamweaver para combinar datos procedentes de dos tablas (véase “Unión de tablas” en la página 1146).

Por ejemplo, cada avión gestionado por Arrow Aircraft tiene varios propietarios. Desea establecer una relación “uno a varios” entre los aviones de la tabla de aviones y los propietarios de la tabla de propietarios. Esto le evitaría tener que introducir y controlar datos de aviones redundantes en la tabla de propietarios.

En las relaciones de bases de datos “uno a varios”, cada fila de una tabla está relacionada con varias filas de la otra tabla. Para definir esta clase de relación, se incluye una clave externa en la tabla que incluya todas las filas de la tabla propietarios, como en el ejemplo anterior. Una clave externa es una columna que contiene valores que corresponden a los de la columna de clave principal de otra tabla. La clave principal de la tabla de aviones de este caso se llama `ac_serial`. Por lo tanto, si incluimos una clave externa denominada `ac_serial` en la tabla de propietarios, definiríamos una “relación de un avión con varios propietarios”.

Con lo que sabe sobre las características que demanda el cliente y las normas y política comercial de la empresa, decide definir la siguiente relación uno a varios en la base de datos:

- Cada avión puede tener varios propietarios
- Cada avión tiene varias reservas
- Cada avión tiene varios itinerarios
- Cada propietario tiene varios itinerarios
- Cada itinerario tiene varios vuelos (o etapas)

A continuación se muestran los diagramas de las tablas revisados tras haber añadido las claves externas que definen estas relaciones:

**Tabla del avión**

ac\_serial (clave principal)  
model  
capacity (capacidad de pasajeros)  
max\_range  
occupied\_hr\_fee (tarifa por hora de ocupación)  
photo

**Tabla de reservas del avión**

ac\_booking\_ID (clave principal)  
ac\_booking\_start  
ac\_booking\_end  
  
ac\_serial (clave externa para la tabla de aviones)

**Tabla de accionistas**

shareholder\_ID (clave principal)  
fname (Nombre)  
lname (Apellidos)  
cname (Nombre de la empresa)  
user\_ID  
pwd (contraseña)  
share (% de la participación en el avión)  
occupied\_hrs (horas de ocupación restantes)  
  
ac\_serial (clave externa para la tabla de aviones)

**Tabla de itinerarios**

itin\_ID (clave principal)  
passengers (nº de pasajeros para el viaje)  
luggage (cantidad de equipaje)  
catering (requisitos de catering)  
  
ac\_serial (clave externa para la tabla de aviones)  
shareholder\_ID (clave externa para la tabla de accionistas)

**Tabla de vuelos**

flight\_ID (clave principal)  
destination  
leg\_no (número de etapas en el itinerario)  
dep\_date (fecha de salida solicitada)  
dep\_time (hora de salida solicitada)  
to\_time (tiempo real de despegue)  
td\_time (tiempo real de aterrizaje)  
  
itin\_ID (clave externa para la tabla de itinerarios)

Los diagramas de denominan diagramas E-R, o diagramas entidad-relación.

## Creación de la base de datos

El último paso del diseño es la creación de la base de datos utilizando un sistema como Microsoft Access, SQL Server, Oracle9i o MySQL. Consulte la documentación de su sistema de base de datos, para obtener más información.

# Aspectos básicos de las conexiones de bases de datos

Si tiene previsto utilizar una base de datos con su aplicación Web, tiene que crear por lo menos una conexión de base de datos. Sin esa conexión, la aplicación no sabrá dónde encontrar la base de datos ni cómo conectar con ella. En Dreamweaver, se crea una conexión de base de datos proporcionando la información (o los “parámetros”) que necesita la aplicación para establecer contacto con la base de datos.

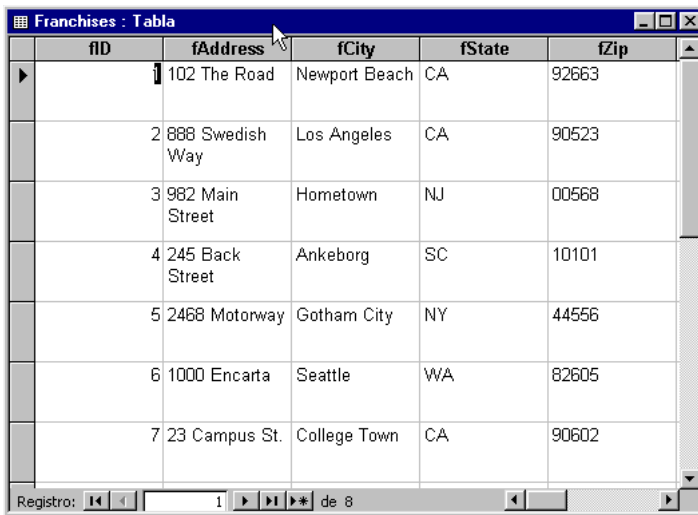
NOTA

No es necesario que cree conexiones de base de datos para las páginas de ColdFusion en Dreamweaver. Puede conectarse utilizando fuentes de datos de ColdFusion.

En esta sección se describen las conexiones de la base de datos, en términos generales. Para instrucciones específicas sobre la creación de conexiones en Dreamweaver, véase [“Conexión con una base de datos” en la página 691](#).

## Comunicación con la base de datos

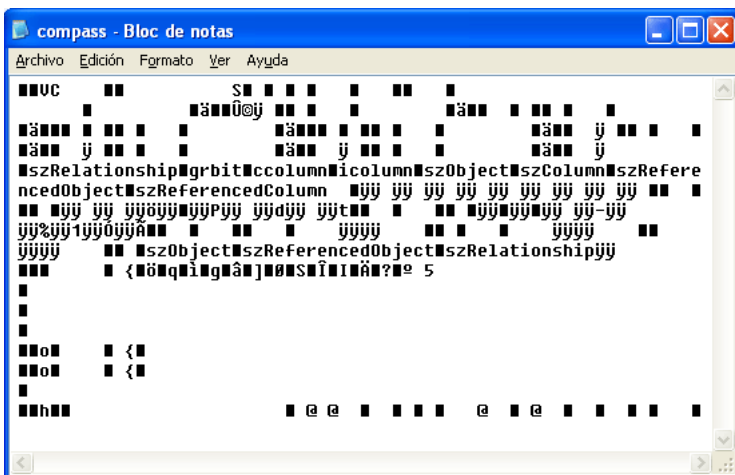
Normalmente, los datos almacenados en una base de datos están en un formato propio, al igual que el texto del archivo de un procesador de textos. Por ejemplo, esta es la apariencia de los datos en Microsoft Access:



| fID | fAddress        | fCity         | fState | fZip  |
|-----|-----------------|---------------|--------|-------|
| 1   | 102 The Road    | Newport Beach | CA     | 92663 |
| 2   | 888 Swedish Way | Los Angeles   | CA     | 90523 |
| 3   | 982 Main Street | Hometown      | NJ     | 00568 |
| 4   | 245 Back Street | Ankeborg      | SC     | 10101 |
| 5   | 2468 Motorway   | Gotham City   | NY     | 44556 |
| 6   | 1000 Encarta    | Seattle       | WA     | 82605 |
| 7   | 23 Campus St.   | College Town  | CA     | 90602 |



Esta es la apariencia de la misma base de datos en el Bloc de notas:



La aplicación Web se encuentra con el mismo problema que con el Bloc de notas o cualquier otra aplicación que trata de acceder a datos cuyo formato es desconocido: la aplicación no puede descifrar los datos. Hace falta una interfaz de software entre la aplicación Web y la base de datos que haga posible el diálogo entre ambas.

Hay tres interfaces comunes que permiten a las aplicaciones comunicarse con las bases de datos. La primera se llama Open Database Connectivity u ODBC; la segunda, OLE DB (vinculación e incrustación de objetos) y la tercera se llama Java Database Connectivity o JDBC.

La función de estas interfaces es actuar como intérpretes. Por ejemplo, cuando en las Naciones Unidas se realiza un discurso en inglés, un intérprete lo traduce al francés y otro lo traduce al alemán para los representantes que hablan estos idiomas. De manera similar, se usa una interfaz para las aplicaciones que hablan OLE DB, otra interfaz para las aplicaciones Web que hablan ODBC y una tercera interfaz para aquellas aplicaciones que hablan JDBC. Las aplicaciones de ColdFusion y JSP son comunicadores de JDBC: ASP se comunica con ODBC (a través de un intérprete OLE DB/ODBC incorporado) y las aplicaciones de ASP.NET se comunican con OLE DB.

## Utilización de controladores de bases de datos para que se comuniquen con la base de datos

Las interfaces ODBC, OLE DB y JDBC están incluidas como controladores de bases de datos (o “proveedores de datos” en OLE DB), que no son más que elementos de software. Para comunicarse con la base de datos, la aplicación Web utiliza un controlador, que actúa como intermediario.

Los controladores de bases de datos son específicos de cada base de datos. Puede usar, por ejemplo, los controladores de Microsoft Access, SQL Server y dBase. De manera similar, puede usar proveedores de OLE DB como el proveedor OLE DB para SQL Server. Su elección dependerá de su base de datos.

Los controladores son creados por los proveedores de bases de datos como Microsoft y Oracle, y por terceros proveedores de software. Microsoft ofrece distintos controladores ODBC y proveedores de OLE DB para los paquetes de bases de datos más utilizados, como Microsoft Access, Microsoft SQL Server y Oracle. Los controladores ODBC, que sólo se ejecutan en la plataforma Windows, se instalan de forma automática con Microsoft Office, Windows 2000 y Windows XP Professional. También se instalan con los paquetes Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5, 2.6 y 2.7, que puede descargar gratuitamente del sitio Web de Microsoft en <http://msdn.microsoft.com/data/mdac/downloads/>. MDAC 2.7 instala algunos proveedores de OLE DB.

NOTA

Instale primero MDAC 2.5 y, a continuación, MDAC 2.7.

Para saber qué controladores ODBC están instalados en su sistema Windows, véase “Visualización de los controladores ODBC instalados en un sistema Windows” en la página 1135.

Algunos controladores JDBC incluyen los controladores I-net JDBC para las bases de datos Microsoft SQL Server, el controlador Oracle Thin para las bases de datos Oracle y el controlador JDBC Driver for DB2 para las bases de datos IBM DB2. Para más información sobre los controladores JDBC y sus proveedores, consulte la base de datos de controladores JDBC en el sitio Web de Sun en <http://developers.sun.com/product/jdbc/drivers>.

A continuación se enumeran las interfaces de bases de datos para cada tipo de aplicación Web y los controladores más habituales para cada una:

| Aplicación Web    | Interfaz de base de datos | Controladores habituales   |
|-------------------|---------------------------|--|
| ColdFusion<br>JSP | JDBC                      | Controladores nativos de ColdFusion<br>Controlador Sun JDBC-ODBC<br>Controlador Oracle Thin JDBC   |
| ASP               | ODBC u OLE DB             | Controlador de Microsoft Access<br>Proveedor de Microsoft SQL Server<br>Microsoft ODBC para Oracle |
| ASP.NET           | OLE DB                    | Proveedor de Microsoft Jet<br>Proveedor de Microsoft SQL Server<br>Proveedor de Microsoft Oracle   |
| PHP               | Específico MySQL          | Controlador MySQL  |

## Visualización de los controladores ODBC instalados en un sistema Windows

Si necesita un controlador ODBC específico y el servidor Web se basa en un sistema Windows, podrá descubrir fácilmente si el controlador ODBC necesario está instalado en el sistema.

### Para ver los controladores ODBC instalados en un sistema Windows:

1. Abra el Administrador de orígenes de datos ODBC de la siguiente forma:
  - En Windows 2000, seleccione Inicio > Configuración > Panel de control > Herramientas administrativas > Orígenes de datos.
  - En Windows XP, seleccione Inicio > Panel de control > Herramientas administrativas > Orígenes de datos (ODBC).
2. Haga clic en la ficha Controladores.  
Aparecerá la lista de controladores ODBC instalados en el sistema.

## Llamada a los controladores de bases de datos

Para poder establecer una comunicación en los dos sentidos, una aplicación tiene que llamar al controlador de la base de datos. Una aplicación Web llama a un controlador mediante una cadena de conexión. Una cadena de conexión consta de toda la información (o parámetros) necesarios para establecer una conexión con una base de datos. En su forma más simple, una cadena de conexión especifica un controlador y una base de datos, como en el siguiente ejemplo:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};  
DBQ=C:\inetpub\wwwroot\Scaal\scaalcoffee.mdb
```

Las cadenas de conexión ASP pueden contener un parámetro de proveedor que especifique un proveedor de OLE DB. Si se omite este parámetro, ASP usará como opción predeterminada el proveedor de OLE DB para los controladores ODBC. En el ejemplo anterior, el proveedor de OLE DB para los controladores ODBC se comunicaría con el controlador ODBC, Microsoft Access Driver, que a su vez se comunicaría con la base de datos Access, scaalcoffee.mdb.

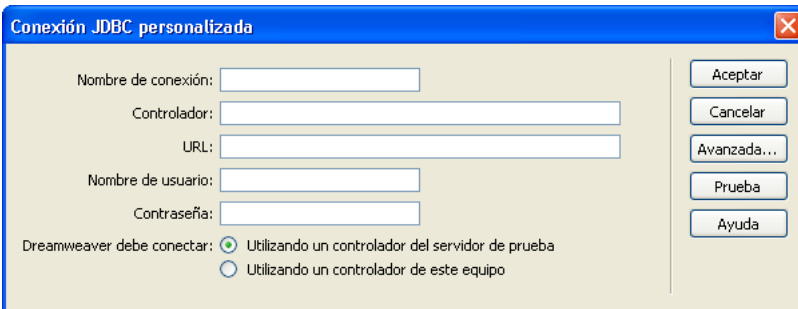
Los parámetros de una cadena de conexión pueden variar según el controlador. A continuación se muestra una cadena de conexión para una base de datos SQL Server llamada Cases, que se encuentra en un servidor llamado Hoover:

```
Driver={SQL Server};Server=Hoover;Database=Cases;  
UID=DanaS;PWD=Queequeg
```

NOTA

UID corresponde a ID de usuario; PWD a contraseña.

Dreamweaver simplifica el proceso de insertar cadenas de conexión en las páginas, mediante un cuadro de diálogo en el que se pueden introducir los diferentes parámetros de la conexión. Por ejemplo, esta es la apariencia que presenta el cuadro de diálogo que se emplea para definir una conexión cuando se desarrolla una aplicación JSP:



Tras completar el cuadro de diálogo y hacer clic en Aceptar, Dreamweaver inserta la cadena de conexión en un archivo include en su sitio.

## Utilización de un DSN

En algunas conexiones, se pueden especificar nombres de fuentes de datos (DSN). Un DSN es un tipo de acceso directo que se crea en Windows para representar una cadena de conexión.

Por ejemplo, supongamos que tiene una base de datos Microsoft SQL Server denominada Precinct ubicada en un servidor llamado Kojak. Para obtener acceso a la base de datos, debe introducir el nombre de usuario **columbo** y la contraseña **savalas7**. Tras utilizar estos parámetros para definir un DSN denominado **ourcops**, puede crear la conexión introduciendo la palabra **ourcops** en Dreamweaver, en lugar de utilizar todos los demás parámetros.

Si el servidor de aplicaciones se ejecuta en un sistema Windows y ha definido un DSN en dicho sistema, podrá usar el DSN para definir una conexión ASP o JSP.

Si no dispone de acceso físico a un servidor (y, por tanto, no puede definir un DSN en él) deberá usar una cadena de conexión para establecer la conexión con la base de datos.

Para configurar un DSN en Windows, véanse los artículos siguientes en el sitio Web de Microsoft:

- Los usuarios de Windows 2000 deben ver el artículo 300596 en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596>
- Los usuarios de Windows XP deben ver el artículo 305599 en <http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599>

### Temas relacionados

- “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP” en la página 703
- “Conexiones de base de datos para desarrolladores de JSP” en la página 717



En este apéndice se describe cómo utilizar SQL (Lenguaje de consulta estructurado, Structured Query Language) para crear juegos de registros para las páginas dinámicas. *SQL* es un lenguaje que permite leer y escribir datos de una base de datos. Aunque sólo consta de algunas palabras clave y sencillas normas de sintaxis, este lenguaje permite realizar sofisticadas operaciones de bases de datos.

#### Temas relacionados

- [“Bases de datos” en la página 1123](#)
- [“Aspectos básicos del diseño de bases de datos” en la página 1125](#)
- [“Aspectos básicos de los juegos de registros” en la página 783](#)

**NOTA**

Macromedia no ofrece servicio técnico para las tecnologías de otros fabricantes, como SQL.

## Aspectos básicos de la sintaxis

`SELECT` es una de las declaraciones SQL de uso más frecuente para crear un juego de registros. Extrae las columnas especificadas de una o varias tablas de base de datos y las utiliza para crear un juego de registros. La declaración `SELECT` utiliza la siguiente sintaxis:

```
SELECT ColumnName FROM TableName
```

Puede añadir saltos de línea, tabuladores y espacios en blanco a la declaración para que resulte más clara: SQL no tiene en cuenta los espacios en blanco. Por ejemplo, la siguiente declaración es válida:

```
SELECT PaidDues  
FROM Members
```

Las siguientes palabras clave identifican comandos SQL que se utilizan habitualmente:

| <b>Palabra clave</b> | <b>Descripción</b>   |
|----------------------|--|
| SELECT               | Recupera los registros especificados de una base de datos      |
| INSERT               | Añade un nuevo registro a la tabla de la base de datos         |
| UPDATE               | Cambia valores en los registros de base de datos especificados |
| DELETE               | Elimina los registros de base de datos especificados           |

Las siguientes palabras clave se emplean para definir más específicamente las declaraciones SQL:

| <b>Palabra clave</b> | <b>Descripción</b>  |
|----------------------|---|
| FROM                 | Designa la fuente de datos de una operación                                 |
| WHERE                | Establece una o varias condiciones para la operación                        |
| ORDER BY             | Clasifica las filas del juego de registros en el orden especificado         |
| GROUP BY             | Agrupar el juego de registros según los elementos de la lista seleccionados |

Los siguientes operadores especifican las condiciones y efectúan las funciones lógicas y numéricas:

| <b>Operador</b> | <b>Significado</b>  |
|-----------------|---|
| =               | Igual a   |
| LIKE            | Como (caracteres comodín OK)  |
| <>              | No igual a  |
| NOT LIKE        | No como (caracteres comodín OK)                                       |
| <               | Menor que   |
| >               | Mayor que   |
| <=              | Menor o igual que   |
| >=              | Mayor o igual que   |
| AND             | Se deben cumplir las dos condiciones, como Londres Y Madrid           |
| OR              | Se cumple al menos una de las condiciones, como Jiménez o Giménez     |
| NOT             | Excluye la condición que viene a continuación, como París NOT Francia |



Si el elemento que se compara es un texto, escríbalo entre comillas simples, tal y como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
...WHERE Country = 'Germany'
```

Si el elemento que se compara es una fecha y se trabaja con una base de datos Microsoft Access, escríbalo entre símbolos #:

```
...WHERE DateOfBirth < #01/01/1970#
```

Es posible que otras bases de datos utilicen sus propias convenciones de fecha. Consulte la documentación del sistema.

Es posible que algunos sistemas de base de datos no utilicen sintaxis SQL estándar en sus productos. Consulte la documentación del sistema de base de datos.

## Definición de las columnas en un juego de registros

Puede utilizar SQL para definir juegos de registros para las páginas. Un juego de registros es un grupo de registros extraídos de una base de datos. Para más información, consulte [“Bases de datos” en la página 1123](#).

Esta es la sintaxis SQL básica para definir las columnas de un juego de registros:

```
SELECT ColumnName1, ColumnName2, ColumnNameX FROM TableName
```

Si desea incluir todas las columnas de una tabla en un juego de registros, puede utilizar el carácter comodín \*, de la forma siguiente:

```
SELECT * FROM TableName
```

Por ejemplo, supongamos que tiene una tabla denominada Customers. Para extraer todas las columnas, escriba la siguiente declaración SELECT:

```
SELECT * FROM Customers
```

Supongamos que sólo necesita los datos que contienen dos de las columnas de la tabla Customers: YearBorn y DateLastPurchase. Para crear un juego de registros que sólo contenga los datos de estas dos columnas, escriba la siguiente declaración SELECT:

```
SELECT YearBorn, DateLastPurchase  
FROM Customers
```

# Limitación de los registros en un juego de registros

Utilice una cláusula `WHERE` para limitar el número de registros del juego de registros. Por ejemplo, puede que sólo desee incluir los clientes que ganen más de 30.000 euros al año. Supongamos que la tabla contiene una columna `Earnings` que indica lo que ganan los clientes. La declaración `SELECT` sería la siguiente:

```
SELECT YearBorn, DateLastPurchase FROM Customers
WHERE Earnings > 50000
```

Para filtrar los registros de la base de datos, se especifican una o varias condiciones en una cláusula `WHERE`. En las siguientes secciones se describen los métodos para filtrar registros con la cláusula `WHERE`:

- [“Filtrado de registros según la equivalencia de dos valores” en la página 1142](#)
- [“Filtrado de registros según la similitud de dos valores” en la página 1143](#)
- [“Filtrado de registros según un intervalo de valores” en la página 1144](#)
- [“Filtrado de registros según una combinación de condiciones de búsqueda” en la página 1145](#)

## Filtrado de registros según la equivalencia de dos valores

Los registros de una base de datos pueden filtrarse según la equivalencia del valor de un parámetro con el valor de la columna de un registro.

Supongamos que los usuarios van a realizar una búsqueda en la base de datos por departamento. Para obtener el juego de registros de resultados de la búsqueda, se utiliza la siguiente lógica:

- Se comprueba un registro en la tabla de base de datos.
- Si el valor de la columna `department` del registro coincide con el nombre del departamento que ha indicado el usuario, se incluirá ese registro en el juego de registros de resultados de búsqueda.
- Compruebe el siguiente registro de la tabla.

Puede expresar la lógica con la siguiente cláusula `WHERE`:

```
WHERE ColumnName = ParameterValue
```

ParameterValue es una variable SQL que contiene un parámetro de búsqueda. En una aplicación Web, el usuario normalmente introduce este parámetro utilizando un formulario HTML.

Esta consulta de base de datos se podría expresar en SQL de la forma siguiente:

```
SELECT FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, EMAIL
FROM EMPLOYEES
WHERE DEPARTMENT = 'varDept'
```

Esta declaración SQL localiza todos los registros de la tabla de empleados con un valor de DEPARTMENT igual al que contiene la variable varDept. Por ejemplo, si el usuario especifica Operations como el nombre de departamento, la declaración SQL puede generar el siguiente juego de registros:

| FIRSTNAME | LASTNAME | DEPARTMENT | EMAIL                    |
|-----------|----------|------------|--------------------------|
| David     | Grandel  | Operations | david@compasstravel      |
| Welan     | Davis    | Operations | wenlan@compasstravel.com |
| Ken       | Smith    | Operations | ken@compasstravel.com    |
| Chris     | Bates    | Operations | chrisb@compasstravel.com |
| Dan       | Riely    | Operations | dan@compasstravel.com    |

## Filtrado de registros según la similitud de dos valores

Los registros de una base de datos pueden filtrarse según la similitud del valor de un parámetro con el valor de la columna de un registro.

Si se utilizan dos valores similares en lugar de coincidentes, los usuarios tienen más flexibilidad al especificar el valor de los parámetros de búsqueda. Por ejemplo, no es preciso respetar las mayúsculas o minúsculas en las palabras de búsqueda. Si el usuario escribe *ohio* y la columna de la tabla contiene el valor *Ohio*, se ha encontrado la coincidencia.

Además, el uso de similitudes permite utilizar caracteres comodín, de forma que los usuarios puedan realizar búsquedas alfabéticas y parciales. Por ejemplo, si el usuario introduce *m* y la columna de la tabla contiene los valores *Morgan*, *Macy* y *Michelson*, puede utilizar un carácter comodín en la declaración SQL para encontrar las tres coincidencias.

El carácter comodín estándar es el signo de porcentaje (%):

```
...WHERE LastName LIKE 'Mc%'
```

Supongamos que los usuarios van a realizar una búsqueda en la base de datos por apellido. Para obtener el juego de registros de resultados de la búsqueda, se utiliza la siguiente lógica:

- Se comprueba un registro en la tabla de base de datos.
- Si el valor de la columna *last name* del registro contiene un valor similar al introducido por el usuario, se incluirá ese registro en el juego de registros de resultados.
- Compruebe el siguiente registro de la tabla.

Puede expresar la lógica con la siguiente cláusula WHERE:

```
WHERE ColumnName LIKE ParameterValue
```

ParameterValue es una variable SQL que contiene un parámetro de búsqueda. En una aplicación Web, el usuario normalmente introduce este parámetro utilizando un formulario HTML.

Esta consulta de base de datos se podría expresar en SQL de la forma siguiente:

```
SELECT FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, EMAIL
FROM EMPLOYEES
WHERE DEPARTMENT LIKE 'varLastName'
```

Si desea dar a los usuarios la opción de realizar búsquedas de palabras parciales, combine la variable con un carácter comodín. El carácter comodín SQL que se utiliza en estos casos es el signo de porcentaje (%). He aquí un ejemplo:

```
...WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName%'
```

Por ejemplo, si el usuario escribe *s* como parámetro de búsqueda, todos los registros con apellidos que comiencen por la letra *s* se incluirán en el juego de registros, como en el ejemplo siguiente:

| FIRSTNAME | LASTNAME | DEPARTMENT     | EMAIL                    |
|-----------|----------|----------------|--------------------------|
| Mike      | Smith    | Administration | mike@compasstravel.com   |
| Ken       | Smith    | Operations     | ken@compasstravel.com    |
| Dalbir    | Stone    | Administration | dalbir@compasstravel.com |
| Terry     | Silver   | Marketing      | terry@compasstravel.com  |

Si el usuario especifica *sm* como parámetro de búsqueda, sólo se incluirán en el juego de registros los registros en los que los apellidos empiecen por las letras *sm*:

| FIRSTNAME | LASTNAME | DEPARTMENT     | EMAIL                  |
|-----------|----------|----------------|------------------------|
| Mike      | Smith    | Administration | mike@compasstravel.com |
| Ken       | Smith    | Operations     | ken@compasstravel.com  |

## Filtrado de registros según un intervalo de valores

Los registros de una base de datos se pueden filtrar utilizando como criterio un intervalo de dos valores de parámetros.

Supongamos que los usuarios van a realizar una búsqueda en la base de datos por un intervalo de fechas. Para obtener el juego de registros de resultados de la búsqueda, se utiliza la siguiente lógica:

- Se comprueba un registro en la tabla de base de datos.
- Si el valor de la columna *date* del registro está comprendido entre los dos valores de fecha que ha indicado el usuario, se incluirá ese registro en el juego de registros de resultados.
- Compruebe el siguiente registro de la tabla.

Puede expresar la lógica con la siguiente cláusula WHERE:

```
WHERE ColumnName BETWEEN ParameterValue1 AND ParameterValue2
```

ParameterValue1 y ParameterValue2 son variables SQL que contienen parámetros de búsqueda. En una aplicación Web, el usuario normalmente introduce estos parámetros utilizando un formulario HTML.

Este tipo de consulta de base de datos se puede expresar en SQL de la forma siguiente:

```
SELECT FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, STARTDATE
FROM EMPLOYEES
WHERE STARTDATE BETWEEN #varStartRange# AND #varEndRange#
```

Por ejemplo, si el usuario introduce 1/7/99 y 31/12/99 como parámetros de intervalo, todos los empleados que comiencen en la segunda mitad de 1999 se incluirán en el juego de registros, como en el ejemplo siguiente:

| FIRSTNAME | LASTNAME  | DEPARTMENT  | STARTDATE |
|-----------|-----------|-------------|-----------|
| Charles   | Nicholas  | Trip Staff  | 10/1/99   |
| David     | Gallagher | Trip Staff  | 8/9/99    |
| David     | Grandel   | Operations  | 7/7/99    |
| Lars      | Richie    | Consultants | 11/30/99  |

## Filtrado de registros según una combinación de condiciones de búsqueda

En esta sección se describe cómo incluir registros en el juego de registros de resultados de la búsqueda basándose en una combinación de condiciones de búsqueda. Para combinar las condiciones de búsqueda en SQL, se utilizan los operadores lógicos AND, OR y NOT.

Si, para incluir un registro en el juego de registros, todas las condiciones deben ser true, utilice el operador AND como se indica a continuación:

```
...WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' AND DEPARTMENT LIKE 'varDept'
```

Si, para incluir un registro en el juego de registros, cualquiera de las condiciones debe ser true, utilice el operador OR de la forma siguiente:

```
...WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' OR DEPARTMENT LIKE 'varDept'
```

Si desea que una de las condiciones sea true pero otra no, utilice el operador NOT de la forma siguiente:

```
...WHERE DEPARTMENT LIKE 'varDept' AND NOT COUNTRY LIKE 'varCountry'
```

Puede utilizar paréntesis para agrupar las condiciones de búsqueda:

```
...WHERE (DEPARTMENT LIKE 'varDept' AND STARTDATE < #varStart#)
OR STARTDATE BETWEEN #varStartRange# AND #varEndRange#
```

# Clasificación de los registros en un juego de registros

Utilice la cláusula `ORDER BY` para ordenar los registros del juego de registros. Por ejemplo, supongamos que desea ordenar los registros del juego de registros por ingresos de cliente, de menor a mayor. En SQL, los registros se ordenan de la forma siguiente:

```
SELECT LastName, FirstName, Earnings FROM Customers
ORDER BY Earnings
```

De forma predeterminada, la cláusula `ORDER BY` ordena los registros en orden ascendente (1, 2, 3... o A, B, C...). Si desea aplicar el orden descendente, comenzando por el valor más alto y finalizando por el más bajo, utilice la palabra clave `DESC` de la siguiente manera:

```
ORDER BY Earnings DESC
```

## Unión de tablas

Puede utilizar una única declaración `SELECT` para recuperar datos de más de una tabla en la base de datos. La declaración une las tablas y devuelve un solo juego de registros con los datos seleccionados de cada tabla.

Por ejemplo, la base de datos de una empresa puede contener una tabla con datos personales sobre los empleados y otra tabla con datos sobre los distintos departamentos. Si desea crear un directorio de empleados que muestre el nombre, número de teléfono y departamento del empleado, debe recuperar información de las dos tablas de forma simultánea.

Para ello, cree una unión que especifique todas las tablas que se van a incluir y de qué forma van a relacionarse. He aquí un ejemplo:

```
SELECT FIRSTNAME, LASTNAME, PHONE, DEPTNAME
FROM EMPLOYEES, DEPARTMENTS
WHERE EMPLOYEES.DEPT_ID = DEPARTMENTS.DEPT_ID
```

**NOTA**

Utilice puntos para identificar las columnas de forma más precisa. Por ejemplo, `EMPLOYEES.DEPT_ID` se refiere a la columna `DEPT_ID` de la tabla `EMPLOYEES`.

La primera línea especifica las columnas que se van a recuperar. Las tres primeras columnas, `FIRSTNAME`, `LASTNAME`, `PHONE`, pertenecen a la tabla `EMPLOYEES`, mientras que la cuarta, `DEPTNAME`, sólo existe en la tabla `DEPARTMENTS`.

La segunda línea especifica las dos tablas desde las que se recuperan los datos, `EMPLOYEES` y `DEPARTMENTS`.

La línea final especifica los registros que se van a unir y recuperar de las dos tablas. Cada tabla tiene una columna con el nombre DEPT\_ID. (En la tabla DEPARTMENTS, la columna es la clave principal. Para más información, consulte [“Definición de relaciones entre las tablas” en la página 1129](#).) La cláusula WHERE compara el valor de DEPT\_ID en una tabla con el valor de DEPT\_ID, en la otra. Cuando se encuentra una coincidencia, todos los campos del registro de la tabla EMPLOYEES se unen con todos los campos del registro en la tabla DEPARTMENTS. A continuación, los datos combinados se filtran para crear un nuevo registro compuesto de una columna FIRSTNAME, LASTNAME, PHONE y DEPTNAME. Por último, el nuevo registro se añade al juego de registros.

Es posible que en algunos sistemas de bases de datos, sea preferible utilizar una sintaxis de unión algo distinta. Por ejemplo, en la siguiente declaración SQL se utilizan las palabras clave SQL INNER JOIN...ON para conseguir el mismo resultado que en el ejemplo anterior:

```
SELECT FIRSTNAME, LASTNAME, PHONE, DEPTNAME  
FROM EMPLOYEES INNER JOIN DEPARTMENTS  
ON EMPLOYEES.DEPT_ID = DEPARTMENTS.DEPT_ID
```

Consulte la documentación del sistema de base de datos para determinar qué sintaxis de unión debe utilizar.





# Índice alfabético

## Símbolos

? en nombres de campo 737

## A

abrir

- Activos, panel 182
- archivos 134
- archivos de texto 108
- archivos no HTML 608
- documentos existentes 107
- documentos vinculados 510
- sitio de Dreamweaver 118

Abrir página vinculada, comando 510

Abrir plantilla adjunta, comando 368

Abrir ventana del navegador, acción 579

Abrir y editar, preferencias 520

Abrir, comando 108

absolutas, rutas 477

acceder a archivos

- en unidad local o escritorio 119
- servidores 119
- sitios de Dreamweaver 118

accesibilidad 34–35

- cuadro de diálogo, activar 76
- funciones del sistema operativo 71
- imágenes 463
- Iniciativa de Accesibilidad para la Web (W3C) 34
- lector de pantalla 70
- Ley federal de inserción 34
- marcos 317, 324
- navegación mediante teclado 72
- objetos multimedia 536
- objetos, insertar 930

Acceso universal 71

acciones

cambiar en comportamientos 564

compatibilidad con navegadores 566

crear 565

definición 559

elegir en el panel Comportamientos 562

incluidas con Dreamweaver 566–598

*Véase también* Acciones individuales por nombre

acoplar paneles y grupos paneles 66

activar

Design Notes 169

ocultar 164

ActiveX, objetos, hacer dinámicos 813

Actividad de archivo en segundo plano, cuadro de

diálogo 160

activos

abrir el panel Activos 182

administrar 181

categorías 183

colores, aplicar a texto 186

colores, crear 190

copiar en otro sitio 189

editar 187

Favoritos, crear carpeta 193

Favoritos, lista 181, 183, 190

insertar 185

reutilizar activos en otro sitio 188

seleccionar múltiples 187

Sitio, lista 181, 182, 184

URL, crear 190

utilizar 181

ver 181

Activos, panel

abrir 182

Plantillas, categoría 348

actualizar

Archivos, panel 135

Diseño, vista 602

- Sitio, lista (panel Activos) 184
- Actualizar automáticamente, opción 752
- Actualizar HTML, comando 523
- Actualizar local, comando 143
- Actualizar página actual, comando 197, 368
- Actualizar páginas, comando 369
- actualizar plantillas 368
- Actualizar registro, comportamiento 982, 1053, 1079, 1109
- Adjuntar icono de hoja de estilos 452
- administrar
  - activos. *Véase* Activos
  - extensiones 84
  - grupos de paneles 66
  - vínculos 494
- Administrar sitios (cuadro de diálogo), eliminar sitios 149
- admitidos, lenguajes 622
- agregar
  - marcos a una línea de tiempo 243
- Agregar marco, comando 241
- Agregar objeto a la línea de tiempo, comando 241
- Ajustar a Web Safe, paleta de colores 395
- Ajustar ancho 399
- ajustar líneas en la vista Código 604
- Ajustar posición, comando 258
- Ajustar selección 399
- Ajustar todo 399
- alinear
  - capas 235
  - elementos de página 466
  - imagen de rastreo 259
  - imágenes 433
  - opciones 466
  - texto 433
- Alinear con selección, comando 259
- ampliar el panel Archivos 122
- añadir
  - objetos a una línea de tiempo 241
- Añadir objeto a Biblioteca, comando 194
- ancho y alto de tabla 278
- Anclaje con nombre, comando 490
- Anclaje, objeto (barra Insertar) 490
- anclajes con nombre 489
- anclajes con nombre, crear 489
- anidadas
  - capas 225
- anidados
  - conjuntos de marcos 313
  - plantillas, crear 365
- anidar
  - configurar preferencias de capa 227
  - plantillas 340
  - plantillas, utilizar 365
  - tablas 285
- Anidar al crear en una capa, opción 227
- animaciones
  - a lo largo de ruta compleja 242
  - aplicar a objetos 246
  - copiar y pegar 245
  - crear 241
  - Líneas de tiempo 238
  - mejorar 247
- anular ocultación
  - carpetas del sitio 165
  - tipos de archivo 165
  - todas las carpetas y archivos 168
- anular protección de archivos 155
- aplicaciones Web
  - conexiones de base de datos 691
  - configuración de un servidor Web y un servidor de aplicaciones 680
  - crear una carpeta raíz 685
  - definir un sitio de Dreamweaver 687
  - requisitos 679
  - servidor de prueba 690
- aplicaciones, utilizar con Dreamweaver 33
- aplicar bucles a líneas de tiempo 243
- aplicar formato
  - código, establecer preferencias 604, 606
  - tablas y celdas 271
- Aplicar formato de origen, comando 606
- Aplicar plantilla a página, comando 375
- applets de Java
  - convertir en dinámicos 813
- applets *Véase* Applets de Java
- "file already in use", mensaje de error 734
- archivos
  - abrir 107, 134
  - abrir en la vista Código 608
  - administrar en sitios de Contribute 213
  - buscar 457
  - cambiar nombre 135
  - cargar 158
  - colocar 158
  - comparar 125
  - crear 102
  - desbloquear en sitios de Contribute 215
  - descargar 156
  - Design Notes 169

- diferencias 125
- eliminar 135
- extensión, configurar 107
- guardar 105
- localizar 136, 137
- mover 135
- no utilizados, buscar 163
- ocultar y anular ocultación 165
- realizar tareas durante transferencias 115
- recuperar 132
- sincronizar sitios local y remoto 161
- temporales 735
- texto 108
- transferencias en segundo plano 160
- archivos de base de datos bloqueados 734
- archivos de configuración compartidos en sitios de Contribute 208
- archivos de correo electrónico 108
- archivos de diseño 103
- archivos dependientes 117, 144
- archivos huérfanos 163, 506
- archivos no HTML, abrir 608
- archivos no utilizados, buscar 163
- archivos ocultos, mostrar y ocultar 144
- archivos temporales, permisos para crear o destruir 735
- Archivos, área de visualización del panel, cambiar 122
- Archivos, orden de columnas del panel, cambiar 124
- Archivos, panel
  - abrir archivos 134
  - abrir y cerrar 122
  - actualizar 135
  - Botón Registro 161
  - buscar archivos 136
  - cambiar la vista del sitio 123
  - cambiar tamaño de área de visualización 122
  - cambiar visualización 124
  - cambiar visualización de columnas 124
  - contraer y ampliar 122
  - mapas del sitio 137
  - mover archivos y carpetas 135
  - ver archivos 122
- Arrastrar capa, acción 572
- Artículos de Microsoft Knowledge Base 735
- ASP
  - conexión a un ISP 711
  - conexiones de base de datos 703
  - conexiones DSN 706
  - conexiones sin DSN 710
  - insertar páginas, crear 971
  - objetos de comandos, definición 940
  - objetos de comandos, utilizar 1086
  - OLE DB, conexiones 705
  - páginas de actualización, crear 1072
  - páginas de búsqueda, crear 963, 1072
  - páginas de conexión 995
  - páginas de eliminación, crear 1079
  - páginas maestra-detalle 954, 1067
  - procedimientos almacenados 1084
  - servidores de aplicaciones 683
- ASP.NET
  - botón de opción, preseleccionar 1022
  - campo de datos sencillo, cuadrícula de datos 1024, 1025
  - CheckBox, controles 1021
  - conexiones de base de datos 697
  - Control de Cuadrícula de datos 1024
  - Control Lista de datos 1023
  - control ListBox 1019
  - controles de formulario, añadir 1018
  - controles de formulario, modificar 1019
  - Cuadrícula de datos 1023, 1025
  - DropDownList 1019
  - editar, actualizar, cancelar cuadrícula de datos, botones 1024, 1025
  - eliminar cuadrícula de datos, botones 1024, 1025
  - escritura de SQL para 784
  - formato libre, cuadrícula de datos 1024, 1025
  - hipervínculo, cuadrícula de datos 1024, 1025
  - importar etiquetas 615
  - insertar páginas, crear 971
  - instalar .NET Framework 682
  - páginas de actualización, crear 1044
  - páginas de búsqueda, crear 1036
  - páginas de eliminación, crear 1054
  - páginas Maestro-Detalle 1028
  - procedimientos almacenados 1064
  - RadioButtonList, control 1022
  - TextBox 1021
- aspectos básicos de Dreamweaver 24
- atributos
  - buscar 647
  - convertir en dinámicos 810
  - editar etiquetas utilizando el inspector de etiquetas 664
  - Véase también* Código
- atributos de etiqueta editables (plantillas)
  - convertir en no editable 364
  - definición 333
  - definir 364
  - modificar en documentos basados en plantillas 376

audio. *Véase* Sonido  
autoampliar (modo de diseño) 291  
automatizar tareas 401

## B

barra de estado  
  acerca de 48  
  establecer texto (comportamiento) 586  
  Menú emergente Tamaño de ventana 49  
  preferencias 57  
Barra de herramientas Codificación 51, 635  
Barra de herramientas Representación de estilos 52  
barra de herramientas, cambiar títulos de documento 391  
barra de navegación  
  añadir imágenes a 502  
  crear 480  
  estados de imagen 480  
  modificar elementos 503  
Barra de navegación de juego de registros, objeto live 827  
barra de navegación por registros  
  crear 827  
  ocultar 830  
barra del lanzador, personalizar 70  
barras de herramientas  
  Codificación 51, 635  
  Documento 46  
  Estándar 48  
  mostrar 58  
  Representación de estilos 52  
basados en texto, editores de HTML. *Véase* Editores externos  
bases de datos  
  acerca de 1123  
  almacenamiento de contenido 767  
  bloqueados 734  
  cadenas de conexión 1136  
  conexiones 691  
  conexiones, introducción 1132  
  controladores 1132  
  diseñar 1125  
  esquemas y catálogos 755  
  insertar páginas 971  
  MySQL 727  
  páginas de actualización, crear 974  
  páginas de búsqueda 1036  
  páginas de búsqueda, crear 963

  páginas de conexión 1000  
  páginas de eliminación, crear 1079  
  páginas de resultados 963, 1036  
  permisos, cambiar 732  
  procedimientos almacenados 993, 1064, 1084  
  proveedores 1132  
  registros 1123  
  relacionales 1129  
  SQL 1139  
  tablas 1123  
blockquote, etiqueta, aplicar 434  
bloqueadas, hacer clic en regiones 376  
bloques de código  
  escribir 898  
  marcadores de parámetro 904  
  reglas de codificación 895  
  situar 902  
bloques de diseño  
  insertar 248  
  resaltado, preferencias 251  
  utilizar 249  
  ver 252  
  y hojas de estilos de tiempo de diseño 253  
borrar anchos de columna 278  
Botón Flash, cuadro de diálogo 540  
botón Flash, objetos  
  modificar 541  
  vista previa 542  
botones  
  acerca de 913  
  botones Ir 578  
  insertar 921  
botones de imagen 921  
botones de opción 914, 919  
buscar  
  archivos 457  
  buscar y reemplazar 457  
  código 647  
  etiquetas y atributos 647  
  expresiones regulares 628  
  guardar modelos de búsqueda 648  
  texto en archivos 457  
buscar y reemplazar. *Véase* Buscar

## C

cadenas de conexión  
  llamada a los controladores de bases de datos 1136  
  OLE DB 700

- cambiar nombre
  - archivos y carpetas 135
  - elementos de biblioteca 197
- Cambiar nombre de grupo de paneles, comando 69
- Cambiar propiedad, acción 567
- cambiar tamaño
  - capas 233
  - celdas de tabla 274
  - celdas y tablas de diseño 299
  - elementos, utilizar manejadores 467
  - marcos 319
- cambiar títulos 391
- Cambiar vínculo en todo el sitio, comando 498
- campos con numeración automática, solucionar problemas 739
- campos de carga de archivos 922
- campos de formulario ocultos 913
- capas
  - acerca de 222
  - ajustar a cuadrícula 257
  - alinear 235
  - anidadas 225, 226
  - cambiar orden de apilamiento 231
  - cambiar tamaño 233
  - cambiar visibilidad con comportamientos 588
  - cambiar visibilidad con el panel Capas 232
  - convertir en tablas 237
  - desplazables 575
  - en diseño de tablas 237
  - evitar solapamiento 236
  - manipular 233
  - mostrar y ocultar bordes 225
  - mover 234
  - preferencias 227
  - propiedades para múltiples 228
  - propiedades para una capa 227
  - seleccionar múltiples 228, 230
  - utilizar 224, 225
  - visibilidad, cambiar 232
- caracteres especiales
  - insertar 443
  - nombres de campo, signos de interrogación 737
  - salto de línea 434
  - en nombres de cuentas SQL 736
- caracteres no válidos en nombres de cuentas 736
- Caracteres ocultos 604
- caracteres válidos en nombres de cuentas 736
- características de fuente, cambiar 437
- Carga previa de imágenes, acción 582
- cargar archivos 158, 922
- carpetas local
  - configurar 93
  - estructura 89
- carpetas remota
  - configurar 95
  - estructura 89
  - solucionar problemas 96
- carpetas 165
  - buscar 457
  - Favoritos, para activos 193
  - ocultar y anular ocultación 165
  - utilizar 134, 135
- Cascada 55
- casillas de verificación 914, 919
- catálogos, base de datos 755
- categorías
  - activos 183
  - preferencias 79
- celdas
  - resaltando 288
  - Véase también* celdas de diseño
- celdas de diseño
  - acerca de 288
  - aplicar formato 302
  - borrar altos 299
  - color de fondo 302
  - dibujar 293
  - No aj., opción 302
  - preferencias 307
  - resaltado, preferencias 295
- celdas de tabla
  - combinar y dividir 263
  - copiar 283
  - cortar, copiar y pegar 283
  - resaltado, preferencias 267
  - Véase también* Celdas de diseño, Tablas de diseño
- CFForm 943
- CGI, material de referencia 39
- CheckBox, control 1021
- claves de conexión, exportar 211
- código
  - actualizar código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver 523
  - ajustar selección mediante el Quick Tag Editor 668
  - ajustar texto 604
  - aplicar formato 606
  - aplicar sangría 605, 612, 644, 649
  - en archivos externos 671
  - bibliotecas de etiquetas 609
  - buscar 647

- comentarios 645
- comparar 125
- comportamientos del servidor 631
- contraer 640
- copiar y pegar 645
- copiar y pegar desde Fireworks a Dreamweaver 522
- diferencias entre archivos 125
- editar en plantillas 343
- editores de etiquetas 639
- editores externos 617
- entorno de codificación, personalizar 601
- escribir y editar 631
- etiqueta de cierre 632
- fragmentos 633
- imprimir 651
- lenguajes admitidos 622
- limpiar 653
- material de referencia 39
- mayúsculas y minúsculas, cambiar 605
- navegación 646
  - no válidas 623
  - números de línea 604
  - preferencias de colores 607
  - preferencias de formato 605
  - preferencias de reescritura 607
  - preferencias de validación 609
  - preferencias, establecer 605
  - reescribir automáticamente 623
  - referencia 650
  - reglas de codificación 895
  - sección head de un documento 674
  - seleccionar en Contribute 815
  - seleccionar en la ventana de documento 396
    - ver 601
    - ver opciones 604
  - XHTML 624
- código fuente
  - Véase también* Código
- código de navegación 646
- código, contraer 643
  - acerca de 640
  - ampliar 641
  - contracción inteligente 641
  - contraer 641
  - ver sin expandir 642
- código, editar
  - BBEdit 617
  - HomeSite 618
  - inspector de etiquetas 664
  - inspector de propiedades 664
  - Quick Tag Editor 667
- código, insertar
  - con el Selector de etiquetas 638
  - con la barra Insertar 638
  - con Quick Tag Editor 666
  - en la vista Diseño 671
- código, sugerencias
  - acerca de 631
  - bibliotecas de etiquetas 609
  - preferencias 606
  - Quick Tag Editor 668
- Código, vista
  - abrir archivos no HTML 608
  - cambiar a vista Diseño 55
  - Diseño, vista y especificar una u otra 47
  - escribir y editar código 631
  - mostrar 601
  - opciones 604
  - ver documentos basados en plantilla 337
  - ver plantillas 335
- ColdFusion
  - actualizar páginas 974
  - áreas de texto 947
  - botones 947
  - botones de opción 949
  - campo de archivo 951
  - campos de fecha 952
  - campos de imagen 950
  - campos de texto 945
  - campos ocultos 946
  - casillas de verificación 948
  - ColdFusion, variables 799
  - componentes 1008, 1011
  - componentes, definir un juego de registros 1015
  - componentes, juego de registros como fuente de datos 1016
  - Componentes, panel 1014
  - componentes, utilizar 1014
  - conexiones de base de datos 693
  - controles de formulario, modificar 953
  - cuadros de selección 949
  - formularios 941
  - fuentes de datos, crear 694
  - insertar páginas, crear 971
  - instalar 682
  - páginas de borrado 983
  - páginas de búsqueda, crear 963
  - páginas de conexión 995, 1007
  - páginas maestra-detalle 954, 956
  - páginas que utilicen componentes 1014

- páginas, depurar 661
- procedimientos almacenados 993
- validar datos de formulario 953
- variables de cliente 786, 799
- ColdFusion Markup Language (CFML)
  - depurar 279
- ColdFusion MX 7, mejoras 942
- colocar archivos en un servidor remoto 158
- colocar y obtener archivos
  - en un servidor remoto 156
- Colocar, comando 158
- Color de los vínculos, opción (Prop. de la página) 395
- Color de vínculos visitados, opción 395
- Color del texto, opción 395
- Color predeterminado, botón 395
- colores
  - código, preferencias 607
  - como activos. *Véase* Activos
  - crear 190
  - cuentagotas, utilizar 394
  - elegir 394
  - fondo de marco 326
  - fondo de página 393
  - muestras 394
  - predet. para texto de página 395
  - seguro para la Web 387
  - texto, cambiar 186, 441
- colores de código, preferencias para plantillas 349
- colores del sistema 395
- Colores del sistema, botón 395
- comandos
  - acceso desde menú contextual 65
  - crear a partir de pasos de historial 406
  - Descartar cambios, comando 390
  - grabar 407
  - Guardar como, comando 389
  - Guardar todo, comando 389
- Combinar celdas, comando 281
- comentarios
  - añadir y quitar etiquetas de comentario 649
  - insertar y editar 645
- comparación de archivos 125
- compatibilidad con capas de Netscape Navigator 4 227
- componentes, ColdFusion 1008
- Componentes, panel 1014
- comportamiento de servidor XSL Transformation 842, 860
- comportamientos
  - adjuntar 562
  - cambiar 564
  - compatibilidad con navegadores 566
  - crear acciones 565
  - de otros proveedores, instalar 565
  - definición 559
  - elementos de biblioteca 201
  - eliminar 564
  - formularios, adjuntar comportamientos 929
  - imágenes 473
  - JavaScript 559–598
  - marcos, utilizar 330
  - multimedia, añadir 557
  - vínculos, adjuntar 506
- comportamientos del servidor
  - Actualizar registro 982, 1053, 1079, 1109
  - código 631
  - comprobar 896
  - crear 886
  - crear cuadros de diálogo para 904
  - editar comportamientos personalizados 907
  - Eliminar registro 1083
  - insertar registros 974
  - instalar adicionales 897
  - mover a registros 830
  - ocultar regiones 830
  - regiones repetidas 831
  - reglas de codificación 895
- Comportamientos, panel 560
- comprobar el sitio
  - acerca de 173
  - directrices 173
  - utilizar informes 175
- Comprobar navegador, acción 568
- Comprobar navegadores de destino, comando 655
- Comprobar plug-in, acción 570
- Comprobar vínculos en todo el sitio, comando 508
- conectar con bases de datos 691
- conexión con SQL Server, crear 699
- Conexión de base de datos OLE 699
- conexiones con sitios de Contribute, solucionar problemas 217
- conexiones de base de datos
  - ASP 703
  - ASP.NET 697
  - ColdFusion 693
  - conectarse 691
  - JDBC 718
  - JSP 717
  - MySQL 727
  - OLE DB 698, 705
  - OLE DB, parámetros 700

PHP 727  
 Configuración de Live Data, cuadro de diálogo 751  
 conjunto de resultados de JSP 759  
 conjuntos de marcos  
   acerca de 310  
   anidados 313  
   asignar nombre 325  
   crear 318  
   establecer destino de vínculos en 482  
   guardar 322  
   predefinidos, insertar 316  
   propiedades 326  
   seleccionar 319  
   *Véase también* Marcos  
 consultas, solucionar problemas 737  
 contador de registros, crear 834  
 contenido activo, restringido 412  
 contenido de Flash 532  
 contenido dinámico  
   acerca de 782  
   añadir a páginas 805  
   atributos 810  
   botones de opción 927  
   campos de texto de formulario 925  
   casillas de verificación de formulario 926  
   eliminar 814  
   eliminar de una página 765  
   formularios 915, 923  
   imágenes 809  
   juego de registros avanzado, crear 789  
   juego de registros, crear 788  
   juego de registros, definir 783  
   menús de formulario 924, 925  
   objetos 813  
   reemplazar 806  
   seleccionar en Contribute 815  
   texto 807  
 contenido, añadir a tablas 264  
 contracción inteligente 641  
 contraer el panel Archivos 122  
 contraseñas  
   almacenar 997  
   campos 918  
   comprobar en el inicio de sesión 1002  
   incorrectas 736  
   permitir que los usuarios elijan 997  
 Contribute  
   archivos especiales, manipular 208  
   archivos, administrar 213  
   archivos, desbloquear 215  
   archivos, transferir 207  
   compatibilidad, activar 210  
   configuración de administración, cambiar 211  
   contenido dinámico 815  
   CSS, estilos 454  
   definiciones de sitio, exportar 211  
   estructura del sitio, crear 204  
   funciones, cambiar 211  
   permisos en servidores 207  
   plantillas 351, 369  
   recuperar versiones anteriores de archivos 132  
   registrar eventos 216  
   sitios, administrar con Dreamweaver 203, 204, 211  
   solucionar problemas 216  
 Contribute Publishing Server 216  
 Contribute Publishing Server (CPS) 203  
 control de fuente 114, 149  
 control ListBox 1019  
 controlador Oracle Thin 718  
 controladores no especificados 734  
 controladores ODBC 1132, 1135  
 Controlar Shockwave o Flash, acción 571  
 controles ActiveX  
   acerca de 556  
   insertar 556  
 controles de formulario  
   ASP.NET 1018  
   HTML 918  
 controles deslizantes, crear 572  
 Convertir capas en tablas, comando 237  
 copiar y pegar  
   activos 189  
   celdas de tabla 283  
   contraer código 643  
   juegos de registros 802  
 CPS 216  
 Creador de comportamientos de servidor 886  
 Crear álbum de fotos Web, comando 524  
 crear un caché de fuentes de datos 801  
 CSS. *Consulte* Hojas de estilos en cascada  
 cuadrículas  
   ajustar capas a 257  
   como guía 78  
   mostrar 257  
 cuadro de color, opción 394  
 cuadros clave, crear 241  
 Cubos de color, paleta 395  
 cuentagotas 394



cuentas, solucionar problemas de nombres de cuentas 736  
cursiva, establecer texto 437

## D

datos de tabla, importar 265, 429  
Datos dinámicos, cuadro de diálogo 811  
declaraciones preparadas, JSP 1089  
Definición de tipo de documento 614  
definir  
    colores de código 349  
    fuentes, cambiar características 437  
    nuevo documento, tipo predeterminado 106  
    propiedades del documento 391  
Definir combinación de colores, comando 395  
Definir texto de campo de texto, acción 587  
Definir texto de capa, acción 585  
Definir texto de marco, acción 584  
DELETE, palabra clave de SQL 1140  
depurar páginas de ColdFusion 661  
Derecha, alineación, establecer en el inspector de propiedades 467  
desactivar  
    Design Notes 169  
    ocultar elementos en el sitio 164  
descargar  
    archivos 156  
    comportamientos 565  
    estimaciones de tamaño y tiempo 413  
    tiempo 49  
desconectar usuarios 1006  
Design Notes  
    abrir 172  
    acerca de 116  
    activar y desactivar 169  
    añadir opciones de estado 172  
    configurar 169  
    definición 169  
    eliminar no asociadas 172  
    guardar información sobre archivos 170  
    para archivos Fireworks 117  
    para archivos Flash 117  
    para objetos multimedia 539  
desproteger/proteger  
    acerca de 114  
    configurar 150  
Desproteger/proteger, sistema  
    buscar archivos protegidos 136  
    deshacer protección de archivos 155  
    desproteger y proteger archivos 149, 153  
destruir archivos temporales, permisos 735  
dibujar  
    capas 224  
    capas anidadas 226  
    celdas y tablas de diseño 293  
Director, crear películas Shockwave con 551  
diseñar marcos 312  
diseño de página. *Véase* Modo de diseño  
diseño, planificar. *Véase* Modo de diseño  
Diseño, vista  
    actualizar 602  
    cambiar a vista Código 55  
    JavaScript, insertar 671  
    mostrar con vista Código 602  
    VBScript, insertar 671  
    ver documentos basados en plantilla 336  
    ver plantillas 334  
Dividir celda, comando 282  
Dividir marco, comandos 316  
Documento, barra de herramientas 44, 46  
Documento, ventana  
    acerca de 45  
    aplicar zoom 398  
    aspectos básicos 45, 54  
    barra de estado 48  
    barra de título 46  
    cambiar tamaño 56  
    Menú emergente Tamaño de ventana 49  
    selector de etiquetas 48  
    tamaño del documento y tiempo de descarga 49  
    ver código 55  
documentos  
    abrir otros tipos 107  
    aplicar una plantilla 374  
    buscar 457  
    cascada 55  
    comprobar vínculos 506  
    configurar propiedades 391  
    configurar un tipo predeterminado para documento nuevo 106  
    crear vacíos 102  
    crear, basados en archivo de diseño 103  
    crear, basados en plantilla 104  
    Design Notes 169  
    guardar 105  
    guardar como plantilla 347  
    HTML de Word, limpiar 108  
    mosaico 55

- mostrar en fichas (Macintosh) 80
- separar plantilla 375
- tamaño y tiempo de descarga 413
- título de página 391
- vista previa en navegadores 409
- documentos basados en plantilla
  - adjuntar plantillas 374
  - en vista Código 337
  - en vista Diseño 336
  - modificar 376, 377, 378
  - separar plantillas 375
- documentos vinculados, abrir 510
- Dreamweaver
  - aspectos básicos 24
  - Contribute, integración 203
  - sitio. *Véase* Sitios 89
- Dreamweaver, integrar Fireworks
  - abrir y editar imágenes en Fireworks 514, 527
  - Abrir y editar, preferencias 520
  - abrir y optimizar imágenes en Fireworks 515
  - actualizar HTML de Fireworks 523
  - crear álbumes de fotos Web 524
  - insertar archivos de Fireworks 513
  - Optimizar imagen en Fireworks, comando 515
- DropDownList, control 1019
- DSN
  - conexiones sin 710
  - crear una conexión 706
  - solucionar problemas 734
  - utilizar 1137
- DTD, archivos 614

## E

- editar 802
  - activos 187
  - archivos de un sitio de Dreamweaver 118
  - archivos en un servidor 119, 121
  - ASP.NET, controles de formulario 1019
  - botón Flash, objetos 541
  - código 631
  - comportamientos del servidor 907
  - Dreamweaver, configuración del sitio 97
  - elementos de biblioteca 196
  - fuentes de datos 802
  - hoja de estilos CSS 454
  - hojas de estilos externas 453
  - juegos de registros 802
  - métodos abreviados de teclado 83

- plantillas 367
- sitios Web remotos existentes 99
- sitios Web, locales existentes 98
- Editar con BBEdit, comando 618
- Editar con HomeSite, comando 618
- Editar contenido sin marcos, comando 329
- Editar hoja de estilos, cuadro de diálogo 454
- Editar lista de formatos, cuadro de diálogo 826
- Editar lista de fuentes, comando 439
- editor de imágenes externo, abrir 472
- Editor de la biblioteca de etiquetas 609
- editores externos
  - BBEdit (sólo Macintosh), integración 617
  - elementos multimedia 537
  - HomeSite (sólo Windows), integrar 618
  - HTML 617
  - imágenes 472
  - texto 617
- editores. *Véase* Editores externos
- ejecutable, JSP 1086
- Elementos de base de datos, árbol 791
- elementos de biblioteca
  - acerca de 179
  - añadir a páginas 195
  - cambiar color de resaltado 199
  - cambiar nombre 197
  - como activos. *Véase* Activos
  - convertir en editables en documentos 200
  - crear 194
  - editar 196
  - editar comportamientos en 201
  - eliminar 198
  - preferencias 199
  - propiedades 199
  - utilizar 193
  - volver a crear 198
- elementos invisibles
  - comentarios 645
  - mostrar y ocultar 397
  - scripts 671
  - seleccionar 396
- elementos multimedia, insertar 535
- elementos, alinear 466
- eliminar
  - archivos de un sitio de Contribute 213
  - archivos no utilizados 163
  - archivos y carpetas 135
  - contenido dinámico 765, 814
  - elementos de biblioteca 198
  - filas y columnas 279

- fuentes de datos 802
- juegos de registros 802
- Eliminar registro, comportamiento 1083
- entornos de trabajo, ventana Live Data 747
- Enviar, botones 921
- equilibrar llaves 654
- error, mensajes
  - archivo en uso 734
  - Microsoft, solucionar problemas 733
- mensajes de error
  - Véase también* Solucionar problemas
- errores de sintaxis en declaraciones de inserción 738
- Escala de grises, paleta de colores 395
- escribir código 631, 898
- escritorio, acceder a archivos 119
- escritura, permisos en servidores 207
- espacio de trabajo
  - acerca de 41
  - almacenamiento de un diseño personalizado 69, 81
  - diseño 79
  - diseño flotante 42
- espacio indivisible, insertar 444
- espacios
  - convertir en tabulaciones 649
  - insertar indivisibles 444
- esquemas 614, 755
- esquemas de diseño, formatear tablas 272
- Establecer como página principal, comando 143
- establecer destino de vínculos
  - abrir un documento en una ventana nueva 484
  - en documentos 482
- Establecer imagen de barra de navegación, acción 583
- establecer marcos como destino 328
- Establecer texto de la barra de estado, acción 586
- Estado de navegación por juego de registros, objeto live 834
- Estándar, barra de herramientas 44, 48
- Estándar, modo
  - definición 261
- Estándar, modo del inspector de propiedades 811
- Estilo, submenú 437
- estilos
  - aplicar estilos CSS personalizados 449
  - CSS 448
  - estilos en conflicto 420
  - Véase también* Hojas de estilos
- Estilos CSS, panel 445
  - acerca de 424
- estilos personalizados. *Véase* Hojas de estilos
- etiqueta
  - editores 639
  - encabezado, aplicar 433
  - párrafo, aplicar 433
  - sintaxis, plantillas 338, 370
- etiqueta div, insertar 248
- etiquetas
  - anidadas, combinar 653
  - ASP.NET, importar 615
  - bibliotecas 609
  - buscar 647
  - cerrar 632
  - editar código con Quick Tag Editor 666
  - editar con un Quick tag editor 639
  - eliminar 649, 670
  - JRun, importar 616
  - JSP, importar 616
  - no válidas 623
  - personalizadas, importar 614
  - seleccionar 396, 670
  - solapadas 623
  - vacías, eliminar 653
  - Véase también* Código
- etiquetas de cierre 632
- etiquetas no válidas, mostrar 623
- Bloques de diseño CSS *Véase* bloques de diseño
- etiquetas personalizadas, importar 614
- etiquetas vacías, eliminar 653
- eventos
  - cambiar en comportamientos 564
  - definición 559
  - desencadenar acciones 562
  - disponibles para distintos navegadores y objetos 561
- eventos, registrar 216
- Evitar solapamiento de capas, comando 236
- Excel. *Véase* Microsoft Excel, archivos
- exportar
  - claves de conexión para Contribute 211
  - datos de tabla 265
  - estilos para crear una hoja de estilos CSS 451
  - sitios 147
- Exportar tabla, comando 266
- expresiones de plantilla 344
- expresiones regulares 628
- extensibilidad, comportamientos de otros proveedores 565
- Extension Manager 84
- extensiones
  - administrar 84
  - agregar 84
  - crear 886

instalar 897

## F

- Favoritos, carpeta 193
- Favoritos, lista (panel Activos)
  - acerca de 181
  - añadir un nuevo color 191
  - añadir un URL 191
  - añadir y eliminar activos 190
  - crear carpeta Favoritos 193
  - crear un alias 192
  - ver 183
- fechas
  - insertar 442
  - solucionar problemas 737
- filas y columnas
  - añadir y eliminar 279
- filas y columnas, añadir y eliminar 279
- Fireworks
  - Design Notes 117
  - Dreamweaver, integrar 513
  - editar menús emergentes 518
  - menús emergentes 591
- Flash Player para Flash Video, detectar 549
- Flash Video
  - detectar reproductor 549
  - editar y eliminar 550
  - insertar 549
  - opciones de visualización 548
- Flash, archivos SWF
  - controlar 571
  - insertar 543
- Flash, componentes
  - editar propiedades 545
  - utilizar 544, 545
- Flash, Design Notes 117
- Flash, objetos, hacer dinámicos 813
- FlashPaper 546
- flujo de trabajo, informes 175
- flujo de trabajo, para páginas dinámicas 757
- fondo
  - imagen y color, establecer 393
  - transparencia en 393
- Formatear tabla, comando 272
- Formato, columna 825
- formato. *Véase* Código
- formatos de archivos, imagen 459
- formatos de datos
  - aplicar 825
  - crear 826
  - editar 825
- Formulario de actualización de registros, objeto de aplicación 979, 1050, 1075, 1106
- Formulario de inserción de registro, objeto de aplicación 972
- formularios
  - accesibilidad 930
  - acerca de 912
  - añadir a un documento 915
  - ASPNET 1018
  - botones 913, 921
  - botones de opción 914, 919
  - botones de opción dinámicos 927
  - campos de archivo 915, 922
  - campos de contraseña 918
  - campos de imagen 915, 921
  - campos de texto 913, 918
  - campos de texto dinámico 925
  - campos, validar 597
  - casillas de verificación 914, 919
  - casillas de verificación dinámicas 926
  - ColdFusion 941
  - controles, ColdFusion 945
  - crear 915
  - insertar objetos 918
  - JavaScript, utilizar 929
  - menús 914, 920
  - menús de salto, crear 499
  - menús dinámicos 924, 925
  - objetos dinámicos 915, 923
  - ocultos, campos 913, 922
  - scripts de la parte del cliente 929
  - scripts de la parte del servidor 912
  - utilizar para recoger datos 963, 1037
  - validación 927
  - validar formularios ColdFusion 953
- fotografías 459
- fragmentos
  - crear métodos abreviados de teclado 634
  - Fragmentos, panel 633
  - Legacy, carpeta 633
- FROM, palabra clave de SQL 1140
- FTP
  - obtener y colocar archivos 156
  - preferencias 133
  - registro 156, 157
  - solucionar problemas 96
- fuentes

- cambiar combinaciones 439
- cambiar estilos 437
- codificación, configurar fuentes para 83
- fuentes de datos
  - acerca de 782
  - ColdFusion, variables 799
  - crear un caché 801
  - definir en Dreamweaver 694
  - eliminar 802
  - enviadas por usuarios 769
  - JavaBeans 1090
  - juegos de registros, crear (sencillos) 788
  - juegos de registros, introducción 783
  - parámetros de formulario, introducción 770
  - parámetros de URL, introducción 771
  - variables de aplicación 796
  - variables de sesión 774, 795
  - variables JSP 800
- Fuentes/codificación, preferencias 83
- Funciones, elemento de menú 646
- funciones, ver 646

## G

- General, preferencias 82
- Generator, objetos, hacer dinámicos 813
- GIF, imágenes
  - como imágenes de rastreo 258
  - usos para 459
- grabar comandos 407
- gráficos. *Véase* Imágenes
- GROUP BY, palabra clave de SQL 1140
- guardar
  - archivos en marcos y conjuntos de marcos 322
  - buscar 648
  - documentos 105
  - guardar documentos con un nombre diferente 389
  - informes 176
  - mapas del sitio 147
  - volver a la última versión guardada 390
- Guardar conjunto de marcos como, comando 323
- Guardar conjunto de marcos, comando 323
- Guardar marco como, comando 323
- Guardar marco, comando 323
- Guardar todo, comando 323, 389
- Guardar, comando 105
- guía introductoria, por dónde empezar 24
- guías
  - ajustar elementos 255

- bloquear 255
- cambiar color 256
- crear 255
- mostrar y ocultar 255
- utilizar con plantillas 256
- guías visuales
  - acerca de 78
  - imagen de rastreo 258
  - reglas 257
- guiones bajos en nombres de cuentas SQL 736

## H

- head, ver y editar la sección 674
- herramientas de comparación 125
- Hipervínculo, cuadro de diálogo 487
- Historial, panel
  - automatizar tareas con 401
  - copiar y pegar pasos 405
  - crear comandos a partir de pasos de historial 406
  - introducción 386
  - lista de historial, borrar 401
  - número máximo de pasos, configurar 401
  - pasos, aplicar a otros objetos 404
  - repetir pasos 402
- hojas de estilo de tiempo de diseño, utilizar 455
- hojas de estilos
  - editar 453
  - Editar hoja de estilos, cuadro de diálogo 454
  - externas 451
  - Véase también* Estilos
- Hojas de estilos en cascada (CSS)
  - actualizar reglas en un sitio de Contribute 454
  - aplicar reglas personalizadas (clase) 449
  - crear nuevas reglas 448
  - eliminar 447
  - eliminar estilo de una selección 450
  - exportar reglas 451
  - introducción 418
  - Panel Estilos CSS 424
  - propiedades en forma abreviada 420
  - y reglas en conflicto 420
- hojas de estilos externas
  - crear 451
  - editar 453
  - vincular con 451
- HomeSite 618
- HTML
  - aplicar formato e insertar 416, 428

- atributos, convertir en dinámicos 810
  - atributos, informes 175
  - código fuente, buscar 457
  - código fuente, estilos de etiqueta 444
  - configurar extensión de archivo 107
  - convertir en XHTML 660
  - espacio indivisible 444
  - Roundtrip 623
  - Véase también* Código
  - HTML de Fireworks, copiar 522
  - HTML, formularios. *Véase* Formularios
- I**
- imagen de rastreo 258
  - imágenes
    - acerca de 459
    - alinear 433
    - aplicar comportamientos a 473
    - brillo y contraste 470
    - cambiar archivo de imagen con líneas de tiempo 244
    - carga previa (comportamiento) 582
    - como activos. *Véase* Activos
    - convertir en dinámicos 809
    - editar con editor externo 472
    - escalabilidad 467
    - formatos admitidos 459
    - en formularios 915
    - insertar 462
    - insertar en el modo de diseño 297
    - intercambiar y restaurar intercambiadas (comportamiento) 596
    - mapas de imagen 503
    - optimizar mediante Fireworks 469
    - perfilear 470
    - recortar 468
    - volver a muestrear 468
  - imágenes de sustitución
    - acerca de 471
    - crear 472
  - importar
    - datos de tabla 265, 429
    - etiquetas ASP.NET 615
    - etiquetas personalizadas 614
    - hoja de estilos CSS externa 452
    - JRun, etiquetas 616
    - JSP, etiquetas 616
    - Microsoft Word, archivos 108
    - sitios 147
    - texto desde otros documentos 429
  - Importar tabla, comando 265
  - imprimir código 651
  - includes, server-side 626
  - Inferior absoluta, alineación 466
  - Inferior, alineación 466
  - informes
    - guardar 176
    - para sitios 175
    - validar código 659
    - ver 176
  - inicios de sesión, SQL Server 735
  - INSERT, palabra clave de SQL 1140
  - insertar
    - activos 185
    - applets de Java 556
    - botón Flash, objetos 540
    - capas anidadas 226
    - caracteres especiales 443
    - comentarios 645
    - controles ActiveX 556
    - div, etiquetas 248
    - elementos de biblioteca 195
    - elementos multimedia 535
    - fechas 442
    - Flash, archivos SWF 543
    - FlashPaper 546
    - imágenes 462
    - imágenes de Fireworks 513
    - imágenes de sustitución 472
    - marcador de posición de imagen 464
    - páginas 971
    - Películas Shockwave 551
    - server-side includes 672
    - texto Flash, objetos 542
  - Insertar anclaje con nombre, cuadro de diálogo 490
  - Insertar barra de navegación, cuadro de diálogo 502
  - Insertar menú de salto, cuadro de diálogo 499
  - Insertar registro, comportamiento 974
  - Insertar vínculo de correo electrónico, cuadro de diálogo 491
  - Insertar, barra
    - acerca de 44
    - acoplar 66
    - categorías 49
    - insertar código 638
    - mostrar categorías como fichas 60, 61
    - preferencias 62
    - utilizar 59

- Inspector de código 601
- inspector de etiquetas 664
- Inspector de propiedades
  - acerca de 45
  - ampliar 64
  - mostrar 64
- inspector de propiedades
  - convertir atributos HTML en contenido dinámico 811
  - editar código 664
  - editar un juego de registros 765, 814
  - Estándar, modo 811
  - reparar vínculos rotos 509
- inspectores
  - inspector de etiquetas 664
  - Inspector de propiedades 64
    - Véase también* Paneles
- integración con BBEdit (sólo Macintosh) 617
- integrar Dreamweaver con otras aplicaciones 33
- Intercambiar imagen, acción 596
- interfaz de usuario, personalizar el diseño del panel 66
- Internet Explorer, contenido activo restringido 412
- Ir a URL, acción 577
- Ir, asociar botón a un menú de salto 578
- ISP 711
- Izquierda, alineación 467

## J

- Jakarta Tomcat, servidor de aplicaciones (JSP) 684
- JAR, archivos 616
- Java Server Pages. *Véase* JSP
- Java, applets
  - insertar 535, 556
- JavaScript
  - acciones 561
  - adjuntar a objetos de formulario 929
  - alertas 581
  - archivos 108
  - comportamientos 559
  - ejecutar 567
  - insertar código en la vista Diseño 671
  - menú emergente 591
  - procesar datos de formulario 929
- JDBC
  - controladores 720, 1132
  - parámetros de conexión 718
- JDBC-ODBC de Sun, controlador puente 722
- JPEG, imágenes

- como imágenes de rastreo 258
- usos para 459
- JRun 684
- JRun, etiquetas 616
- JSP (Java Server Pages)
  - actualizar páginas 1072
  - Comportamiento de servidor Ejecutable 1086
  - conexiones de base de datos 717
  - conexiones ODBC 721
  - conjunto de resultados, definición 759
  - controladores JDBC 720
  - importar etiquetas 616
  - insertar páginas, crear 971
  - JavaBeans 1090
  - páginas de búsqueda, crear 963, 1072
  - páginas de conexión, crear 995
  - páginas de eliminación, crear 1079
  - páginas maestra-detalle, crear 954, 1067
  - preparadas, declaraciones 940, 1089
  - procedimientos almacenados 1086
  - servidores de aplicaciones 684
  - variables JSP 800
- Juego de páginas Maestro-Detalle, objeto de aplicación 954, 1028, 1067, 1093
- Juego de registros, cuadro de diálogo
  - avanzado 789
  - sencillo 788
- Juego de registros, cuadro de diálogo avanzado
  - Elementos de base de datos, árbol 791
- juegos de registros
  - acerca de 783
  - columnas, definir (SQL) 1141
  - copiar y pegar 802
  - crear un caché 801
  - definir sin SQL 788
  - editar o eliminar 802
  - Elementos de base de datos, árbol 791
  - filtrar registros (SQL) 1142, 1146
  - limitar los registros devueltos (SQL) 1142
  - sencillos, crear 788
  - SQL, escribir 1139
  - SQL, escribir declaraciones personalizadas 789
  - unir tablas (SQL) 1146
  - vacío, solucionar problemas 739

## L

- lectores de pantalla
  - JAWS for Windows 70

- Window-Eyes 70
- lectura, permisos en servidores 207
- Legacy, carpeta 633
- lenguajes
  - admitidos en Dreamweaver 622
  - referencia 650
- Limpiar HTML de Word, comando 108
- Limpiar HTML, comando 653
- Línea de base, alineación 466
- Líneas de tiempo
  - añadir objetos a 241
  - añadir y quitar marcos 243
  - aplicar bucles 243
  - cambiar archivo de origen de imagen 244
  - cambiar nombre 247
  - cambiar propiedades de una capa 244
  - crear 241
  - cuadros clave 241
  - modificar 243
  - múltiples 245
  - reproducir automáticamente 243
  - rutas complejas 242
  - sugerencias de animación 247
- líneas, ajustar en la vista Código 604
- Live Data, ventana
  - acerca de 764
  - Actualizar automáticamente 752
  - archivos no presentes 749
  - parámetros de URL de la barra de herramientas 751, 764
  - proporcionar parámetros esperados 751
  - ver 748
- Llamar JavaScript, acción 567
- llaves, equilibrar 654

## M

- Mac OS, paleta de colores 395
- Macintosh
  - accesibilidad 71
  - documentos en fichas 80
- Macromedia Director, crear películas Shockwave con 551
- Macromedia Exchange 84, 897
- Macromedia HomeSite 618
- Macromedia JRun 616, 684
- macros, crear comandos 406
- manejadores de eventos *Véase* Eventos
- Mano, herramienta 48, 399
- map, etiqueta 504
- mapa de bits, gráficos
  - cambiar tamaño 467
  - Véase también* Imágenes
- mapas de imagen
  - crear del lado del cliente 504
  - introducción 503
  - seleccionar múltiples zonas interactivas 505
  - zonas interactivas 504
- mapas de imagen del lado del servidor 503
- mapas del sitio
  - añadir archivos a un sitio 142
  - cambiar vínculos en 496
  - configurar página principal 138
  - definición 137
  - guardar como archivo de imagen 147
  - modificar diseño 140
  - mostrar archivos 144
  - mostrar archivos dependientes en 145
  - ocultar archivos 144
  - utilizar 496
  - utilizar con páginas 142
  - ver 138, 146
  - Vincular a nuevo archivo, comando 142
  - vínculos, utilizar 496
- marcadores para elementos invisibles 397
- marcos
  - acerca de 310
  - añadir atributos de accesibilidad 317
  - anidados 313
  - cambiar contenido con vínculos 328
  - cambiar el color de fondo 326
  - cambiar tamaño 319
  - compatibilidad con navegadores 329
  - crear 316
  - definición 310
  - editar atributos de accesibilidad 324
  - eliminar 319
  - establecer destino 328
  - guardar 322
  - Marcos, panel 320
  - planificar contenido 312
  - propiedades, definir 324
  - seleccionar 319
  - utilizar con comportamientos 330
- Marcos, panel 320
- Mark of the Web 412
- mayúsculas y minúsculas, cambiar 605, 649
- MDAC (Microsoft Data Access Components) 698
- Medio absoluta, alineación 466



Medio, alineación 466

Mensaje emergente, acción 581

mensajes de error de Microsoft, solución de problemas 733

menú de encabezado de columna

- acerca de 262
- Añadir imagen de espaciador, opción 305
- ancho de columna, establecer 303
- Borrar ancho de columna, opción 278
- Hacer que la columna sea autoampliable 303
- insertar columnas 280
- mostrar 279, 289
- Quitar imagen de espaciador 305
- Seleccionar columna 268

Menú de salto Ir, acción 578

Menú de salto, acción 577

Menú emergente Tamaño de ventana 49

menús 920

menús contextuales 65

menús de acceso directo *Véase* Menús contextuales

menús de listas 914, 920

menús de sugerencias para el código 631

menús desplegados 920

menús emergentes

- Fireworks 518, 591
- HTML, formularios 914, 920
- JavaScript, comportamiento 591

métodos abreviados de teclado, editar 83

Microsoft Access, archivos de base de datos bloqueados 734

Microsoft Excel, importar archivos 265

Microsoft IIS 683

Microsoft Word, documentos

- HTML, limpiar 108
- importar 108
- pegar 428

Modelo de objetos de expresión (plantillas) 345

modificar

- bases de datos, utilizando procedimientos almacenados 993, 1064, 1084
- propiedades de página 391

modo de diseño

- añadir contenido a 297
- ancho fijo 291
- aplicar formato a celdas y tablas de diseño 302
- autoampliar 291
- borrar altos de celdas 299
- cambiar a o desde el modo estándar 292
- celdas y tablas de diseño 288
- dibujar celdas y tablas de diseño 293
- espaciado de celdas 302
- establecer ancho 291
- Igualar ancho de celdas, opción 302
- imágenes de espaciador, preferencias 291
- menú de encabezado de columna 303
- mover celdas y tablas de diseño 299
- preferencias 307
- Quitar anidación, opción 302
- Quitar todos los espaciadores, opción 302
- tablas de diseño anidadas 296
- utilizar celdas y tablas de diseño 299

modo de tablas expandidas 270

modos

- Estándar, modo 261
- modo de diseño 287
- modo de tablas expandidas 270

Mosaico 55

mostrar

- anchos de tabla y columna 279
- capas 232
- código, sugerencias 631
- imagen de rastreo 258
- múltiples registros 831
- registro FTP 157

Mostrar archivos dependientes, opción 145

mostrar elementos invisibles 397

Mostrar menú emergente, comportamiento 591

Mostrar región, comportamiento 830

Mostrar-Ocultar capas, acción 588

mover 643

Mover a registro, comportamiento 830

mover archivos y carpetas 135

MPEG, películas como activos. *Véase* Activos

muestras de color 394

multimedia. *Véase* Elementos multimedia

multiusuario, sistemas 54

MySQL, base de datos 727

## N

Navegación por el código, botón 646

navegadores

- colores seguros para la Web 387
- compatibilidad con marcos 329
- comprobar compatibilidad 655
- comprobar versiones 568
- establecer destino 655
- principal, definir 411
- vista previa en 409

- niveles de autorización 1003
- Nombre de fuente de datos. *Véase* DSN
- nombres de usuario
  - almacenar 997
  - comprobar en el inicio de sesión 1002
  - comprobar exclusividad 999
  - permitir que los usuarios elijan 997
- nuevas funciones de Dreamweaver 20
- Nuevo desde plantilla, comando 104, 105
- Nuevo documento, preferencias 106
- numerar líneas de código 604
- números de línea 604

## O

- objeto XSLT Repetir región 846, 858, 860, 865
- objetos
  - convertir en dinámicos 813
  - insertar
    - con la barra Insertar 59
- objetos de aplicación
  - Formulario de actualización de registros 979, 1050, 1075, 1106
  - Formulario de inserción de registro 972
  - Juego de páginas Maestro-Detalle 954, 1028, 1067, 1093
- objetos de comando, ASP 1086
- objetos de servidor
  - ColdFusion, variables 786, 799
  - variables de aplicación 796
  - variables de sesión 795
- objetos live
  - Barra de navegación de juego de registros 827
  - Estado de navegación por juego de registros 834
- objetos, insertar HTML en formularios 918
- Obtener más comportamientos, comando 566
- obtener y colocar archivos 156, 158
- Obtener, comando 156
- ocultar
  - elementos invisibles 397
  - vínculos 830
- ocultar elementos en el sitio
  - activar y desactivar 164
  - anular ocultación de todo 168
  - archivos 165
- Ocultar menú emergente 595
- ocultos, campos 922
- ODBC, errores 739
- OLE DB
  - conexiones 705
  - obtener un proveedor 698
  - proveedores 1132
- onBlur, evento 597
- opción de reproducción automática (panel Líneas de tiempo) 240
- Opciones, menú 67
- Optimizar imagen en Fireworks, comando 515
- orden de apilamiento
  - cambiar con líneas de tiempo 244
  - capas 231
- ortografía
  - comprobar con el comando Ortografía 456
  - diccionarios 456
- Ortografía, comando 456
- ortografía, comprobar con el comando Ortografía 456

## P

- página de inicio 44
- página de registro 995
- página principal, establecer para mapa del sitio 138, 143
- páginas
  - cambiar el título 391
  - cambiar su tamaño para que quepan en el monitor 56
  - colores predet. de texto 395
  - conexión, crear 1000
  - de borrado 1079
  - Design Notes 169
  - imagen y color de fondo, establecer 393
  - insertar, crear 971
  - mostrar datos XML en 856
  - preferencias de tiempo y tamaño de descarga, establecer 413
  - registro de actualización, crear 974
  - registro de usuarios 995
  - restringir el acceso 1003
  - vista previa en navegadores 409
  - XHTML, crear 660
- páginas de actualización, crear
  - ASP 1072
  - ASP.NET 1044
  - ColdFusion 974
  - JSP 1072
  - PHP 1102
- páginas de búsqueda, crear
  - ASP 963, 1072

- ASP.NET 1036
- ColdFusion 963
- JSP 963, 1072
- PHP 963
- páginas de conexión
  - ColdFusion 1007
  - crear 1000
- páginas de eliminación, crear
  - ASP 1079
  - ASP.NET 1054
  - ColdFusion 983
  - JSP 1079
  - PHP 1110
- páginas de resultados 963, 1036
- páginas detalle 954, 1028, 1067, 1093
- páginas maestra-detalle
  - ASP 954, 1067
  - ColdFusion 954, 956
  - JSP 954, 1067
  - PHP 954, 1093
- páginas Maestro-Detalle
  - ASP.NET 1028
- paletas de colores 394
- Panel Archivos
  - preferencias 133
  - utilizar archivos y carpetas 134, 135
- Panel Capas 229
- paneles
  - acoplar 66
  - Activos, categoría Plantillas 348
  - administrar 66
  - almacenamiento de un diseño personalizado 69, 81
  - Comportamientos 560
  - configurar preferencias de paneles flotantes 70
  - Fotogramas 320
  - grupos de paneles 45
  - Historial 386
- paneles flotantes, combinar 66
- parámetros
  - demasiado pocos (error de SQL) 737
  - marcadores 904
  - plantillas 343
- parámetros de conexión 718
- parámetros de plantilla
  - introducción 343
  - modificar en documentos basados en plantillas 377
- Parámetros, cuadro de diálogo 813
- párrafos
  - añadir un salto de línea 434
  - aplicar formato 433
- pegar
  - pasos de historial 405
- Películas Shockwave
  - acerca de 551
  - controlar 571
  - insertar 551
- películas, insertar 535
- Perl, funciones admitidas 622
- permisos
  - carpetas de base de datos 736
  - crear y destruir archivos temporales 735
  - escritura, permisos en servidores 207
  - funciones en Contribute 211
  - seguridad 733
  - en servidores 207
  - solucionar problemas 731
- personalizar
  - Dreamweaver, aspectos básicos 78
  - entorno de codificación 601
- PHP
  - actualizar páginas 1102
  - conexiones de base de datos 727
  - insertar páginas 971
  - instalar PHP 684
  - Mac OS X 684
  - páginas de borrado 1110
  - páginas de búsqueda 963
  - páginas de conexión 995
  - páginas maestra-detalle 954, 1093
- píxeles transparentes en el fondo 393
- planificar marcos 312
- plantillas
  - acerca de 332
  - Activos, panel 348
  - actualizar documentos 368
  - actualizar sitios de Contribute 369
  - anidados 340, 365
  - aplicar a un documento existente 374
  - atributos de etiqueta editables 333, 364
  - cambiar colores de resaltado de región 350
  - cambiar nombre 370
  - en vista Código 335
  - como activos. *Véase* Activos
  - comprobar sintaxis 370
  - convertir una región en no editable 356
  - crear 347
  - crear documentos nuevos con 104
  - crear para sitios de Contribute 351
  - deshacer aplicación 375
  - en vista Diseño 334

- editar 367
  - editar código 343
  - editar scripts de servidor 343
  - eliminar 371
  - expresiones 344
  - hacer clic en regiones bloqueadas 376
  - localizar regiones editables 356
  - modificar propiedades en documentos basados en plantillas 376
  - parámetros 343
  - preferencias 349, 350
  - región opcional 333, 361, 362
  - región repetida 333, 357, 378
  - regiones editables 332, 354, 356, 357
  - separar documento de 375
  - sintaxis de etiquetas 338
  - tabla repetida 358, 359
  - tipos de región 332
  - vínculos, crear 340
  - XML 372
  - plug-ins de Netscape Navigator
    - reproducir en la ventana de documento 554
    - solucionar problemas 555
  - plugins
    - comprobar 570
    - convertir en dinámicos 813
    - reproducir en la ventana de documento 554
    - solucionar problemas 555
  - PNG, imágenes
    - como imágenes de rastreo 258
    - usos para 459
  - Predeterminado por el navegador, alineación 466
  - preferencias
    - Abrir y editar 520
    - actualizar vínculos 494
    - Barra de estado 57
    - cambiar resaltado 251
    - Capas 227
    - Código, vista 604
    - colores de código 607
    - diccionario ortográfico 456
    - editores externos 538
    - formato de código 605
    - Fuentes/codificación 83
    - General 82
    - Insertar, barra 62
    - introducción 79
    - modo de diseño 307
    - Nuevo documento 106
    - Paneles 70
    - paneles flotantes 70
    - plantilla 350
    - reescribir código 607
    - resaltado, bibliotecas 199
    - resaltado, bloques de diseño 251
    - resaltado, celdas de diseño 295
    - resaltado, regiones de plantilla 350
    - resaltado, tablas 267
    - Sitio 133
    - sugerencias de código 606
    - tipos de archivo y editores 619
    - Tipos de archivo/editores 538
    - Validador 609
  - privilegios de acceso
    - almacenar en una base de datos 1005
    - añadir a páginas 1004
    - ejemplo 1003
  - procedimientos almacenados
    - ASP 1084
    - ASP.NET 1064
    - ColdFusion 993
    - definición 939
    - JSP 1086
    - modificar bases de datos 993, 1064, 1084
  - procesadores de texto, archivos creados con 108
  - propiedades
    - cambiar con comportamientos 567
    - celdas y tablas de diseño 302
    - conjunto de marcos 326
    - de documento, configurar 391
    - documento basado en plantilla 376
    - elemento de biblioteca 199
    - marco 324
    - mostrar 64
    - múltiples capas 228
    - tabla 271
    - una capa 227
  - propiedades de página, cambiar títulos 391
  - Propiedades de plantilla, cuadro de diálogo 377
  - Propiedades del vínculo de datos 699
  - proporción, mantener 467
  - Proveedores de Microsoft OLE DB 698
  - Proveedores de Oracle OLE DB 698
- ## Q
- Quick Tag Editor
    - abrir 666
    - menús de sugerencias 668

- QuickTime, películas
  - como activos. *Véase* Activos
  - insertar 554
- Quitar detección de Flash Video, comando 550
- Quitar la marca de región editable, comando 356
- Quitar línea de tiempo, comando 245
- Quitar marco, comando 241
- quitar marcos de una línea de tiempo 243

## R

- RadioButton, control 1022
- RadioButtonList, control 1022
- recoger datos de los usuarios 963, 1037
- recursos para información sobre tecnologías Web 39
- reescribir código 623
- Referencia, panel 650
- regiones
  - hacer clic en bloqueadas 376
  - ocultar 830
- regiones editables (plantillas)
  - cambiar el nombre 357
  - controlar en plantillas anidadas 365
  - crear 354
  - definición 332
  - utilizar 356
- regiones opcionales (plantillas)
  - definición 333
  - insertar 361
  - modificar 362
- regiones repetidas (plantillas)
  - alternar colores 359
  - en documentos basados en plantillas 378
  - crear 357
  - definición 333
  - tabla repetida 358
- Registrar ruta de capa, comando 242
- registro de red, actividad 216
- Registro, botón 161
- registros
  - actualizar 974
  - crear un contador 834
  - eliminar 1079
  - insertar 971
  - mostrar varios 831
  - vínculos de navegación 827
- reglas 257
  - acerca de 257
  - en la vista Diseño 254
  - reglas de codificación 895
  - reglas horizontales, insertar y modificar 435
  - relativas a la raíz, rutas
    - acerca de 479
    - definir 488
  - relativas al documento, rutas
    - acerca de 477
    - definir 488
  - repetir pasos 401
  - Repetir región, comportamiento 831
  - reproducir objetos Flash 542
  - Reproducir sonido, acción 580
  - Reproducir, botón 402
  - requisitos, aplicaciones Web 679
  - resaltado, preferencias
    - bloques de contenido 251
    - celdas de diseño 295
    - elementos de biblioteca 199
    - regiones de plantilla 350
    - tablas 267
  - Restablecer origen, comando 257
  - Restablecer posición, comando 258
  - Restaurar imagen intercambiada, acción 597
  - restringir el acceso al sitio 995
  - restringir tablas 755
  - Resultados, grupo de paneles
    - Revisión del navegador de destino, panel 655
    - Validación, panel 659
  - retorno, añadir un párrafo 434
  - reutilizar
    - activos 188
    - buscar 648
    - código 633
    - elementos de biblioteca 195
  - Revisión del navegador de destino, panel 655
  - Roundtrip HTML 623
  - Rueda de color (Colores del sistema), botón 395
  - ruta virtual 711
  - rutas
    - absolutas 477
    - físicas 711
    - relativas a la raíz 479
    - relativas al documento 477
  - rutas relativas 488
  - rutas relativas a la raíz del sitio. *Véase* Rutas relativas a la raíz

## S

- salto, menú de
  - acerca de 914
  - añadir menús de salto 499
  - botones Ir 499, 578
  - cambiar elementos de menú 500
  - crear un mensaje de selección para 499
  - editar 577
- sangría, código 612, 644, 649
- scripts
  - como activos. *Véase* Activos
  - crear vínculos de script 492
  - editar en la vista Diseño 672
  - editar externos 671
  - insertar 671
  - llaves equilibradas, comprobar 654
  - ver funciones 646
  - vincular archivos externos 671
- scripts de servidor, en plantillas 343
- segundo plano, transferencia de archivo 115
- seguridad
  - configurar permisos de base de datos para 733
  - crear páginas para 995
  - proteger una carpeta con contraseña 1007
- seleccionar
  - capas 230
  - celdas y tablas de diseño 299
  - etiquetas 670
  - marcos y conjuntos de marcos 319
  - objetos en la ventana de documento 396
  - tabla, elementos 266
  - varios activos 187
- Seleccionar remoto más reciente, comando 161
- SELECT, palabra clave de SQL 1140
- selector de color
  - Dreamweaver 394
  - sistema 395
- selector de etiquetas 45, 670
- Separar de plantilla, comando 375
- Separar del original, opción 200
- server-side includes
  - acerca de 626
  - Archivo 673
  - cambiar tipos 672
  - editar archivo 672
  - insertar 672
  - insertar y editar 672
  - Virtual 673
- server-side includes de archivo 626
- server-side includes virtuales 626
- Servicio técnico de Microsoft 733
- servicios Web
  - acerca de 871
  - añadir a una página 881
  - directorios UDDI 874
  - flujo de trabajo 873
  - generador de proxy AXIS 876
  - generadores de proxy, adicionales 876
  - generadores de proxy, configurar 877
  - generadores de proxy, instalar 876
  - lista de sitios UDDI, editar 883
  - SOAP 875
- servidor de aplicaciones
  - configurar 681
  - elegir 681
- servidor de prueba
  - aplicaciones Web 690
  - comportamientos 896
  - configurar 681
- servidor HTTP 680
- servidores
  - abrir una conexión existente 119
  - cargar páginas 922
  - conectarse para editar archivos 121
  - opciones de acceso 95
  - solucionar problemas de carpeta remota 96
- Shockwave, objetos, hacer dinámicos 813
- Shockwave, películas
  - como activos. *Véase* Activos
- signos de interrogación 737
- sincronizar sitios local y remoto 161
- sistemas operativos, multiusuario 54
- Sitio, lista (panel Activos)
  - acerca de 181
  - actualizar 184
  - ver 182
- Sitio, panel
  - ahora panel Archivos 45, 132
  - buscar texto y HTML dentro de los documentos 457
- sitios
  - abrir para ver 118
  - activos grandes en 190
  - activos, reutilizar 188
  - archivo de caché 495
  - Archivos, cambiar visualización del panel 124
  - archivos, utilizar 134
  - buscar archivos 136
  - buscar archivos en 457

- caché 494
  - carpeta local, configurar 93
  - carpeta remota, configurar 95
  - carpeta remota, solucionar problemas 96
  - compatibilidad con navegadores 655
  - crear nuevo, asistente para la definición del sitio 91
  - crear nuevo, configuración avanzada 92
  - Design Notes 169
  - desproteger/proteger, utilizar 149
  - directrices de comprobación 173
  - editar configuración del sitio 97
  - editar sitios Web existentes 98, 99
  - especificar un servidor de prueba 690
  - estructura de carpeta 89
  - importar y exportar 147
  - informes 175
  - locales y remotos 88
  - mapa del sitio, utilizar 137
  - materia de referencia 39
  - ocultar 116, 163
  - quitar de la lista de sitios 149
  - seguridad 995
  - sincronizar local y remoto 161
  - ver en panel Archivos 122
  - vínculos rotos, reparar 509
  - vínculos, cambiar en todo el sitio 498
  - vínculos, comprobar 506
  - vínculos, utilizar 475
  - vista previa en navegadores 409
  - sitios locales. *Véase* Sitios 91
  - situar
    - bloques de código 902
  - SO Windows, paleta de colores 395
  - SOAP y servicios Web 875
  - solapadas, etiquetas 623
  - solucionar problemas
    - archivo en uso 734
    - archivos bloqueados en sitios de Contribute 215
    - BOF 739
    - campo COUNT incorrecto 737
    - compatibilidad con Contribute, activar 206
    - consultas actualizables 736
    - Contribute 215, 216
    - desproteger y proteger en sitios de Contribute 215
    - DSN 734
    - EOF 739
    - error de inicio de sesión 735
    - errores de sintaxis 738
    - estilos que no aparecen correctamente en Contribute 454
    - hacer clic en regiones bloqueadas 376
    - mensajes de error de Microsoft 733
    - ODBC, errores 739
    - parámetros, demasiado pocos 737
    - permisos 731
    - plug-ins de Netscape Navigator 555
    - tipos de datos no coincidentes 737
    - vínculos rotos en Contribute 215
  - sonido
    - añadir a una página 552
    - establecer un vínculo con archivos de audio 552
    - incrustar 553
    - reproducir 580
  - SQL
    - acerca de 1139
    - ASP.NET 784
    - definir columnas 1141
    - Elementos de base de datos, árbol 791
    - filtrar registros 1142, 1146
    - juego de registros, definir con SQL 789
    - limitar registros 1142
    - operadores 1140
    - ORDER BY 1140
    - palabras clave 1140
    - SELECT, declaración 1139
    - unir tablas 1146
  - SQL Server, solucionar problemas de páginas dinámicas 735
  - Superior, alineación 466
  - sustituir un marcador de posición de imagen 465
  - SWF, archivos Flash
    - como activos. *Véase* Activos
- ## T
- tabla, menú de encabezado
    - acerca de 262
    - Borrar todos los altos 278, 299
    - Borrar todos los anchos 278
    - igualar anchos 277, 306
    - mostrar 279, 289
    - Quitar todas las imágenes de espaciador 305
    - Seleccionar tabla 268
  - tablas
    - acerca de 262
    - anchos de columna, ajustar 277, 278, 306
    - anchos y altos 278
    - anchos, mostrar 279
    - anidar 285

- aplicar formato 271
  - cambiar tamaño 274
  - capas, convertir 237
  - celdas, borrar ancho y alto 278
  - celdas, combinar 281
  - celdas, dividir 282
  - celdas, resaltando 266, 288
  - crear y añadir contenido 264
  - datos de tabla, importar 429
  - datos, exportar 265
  - diseños predefinidos para 272
  - editar 270
  - elementos, seleccionar 266
  - filas y columnas, ajustar 274
  - filas y columnas, añadir y eliminar 279
  - importar 265
  - modo de tablas expandidas 270
  - ordenar 285
  - propiedades 271
  - resaltado, preferencias 267
  - restringir 755
  - Véase también* Columnas, Filas y Celdas
  - tablas de diseño
    - acerca de 288
    - anidados 296
    - aplicar formato 302
    - color de fondo 302
    - dibujar 293
    - espaciado de celdas 302
    - Igualar ancho de celdas, opción 302
    - preferencias 307
    - Quitar anidación, opción 302
    - Quitar todos los espaciadores, opción 302
  - tablas repetidas (plantillas)
    - alternar colores 359
    - insertar 358
  - tabulaciones, convertir en espacios 649
  - Tachar (Color predeterminado), botón 395
  - tamaño del monitor, cambiar tamaño de páginas para
    - ajustar 56
  - TextBox, controles 1021
  - texto
    - abrir archivos 108
    - alineación 433
    - añadir a un documento 428
    - anular sangría 434
    - aplicar formato 416, 428, 436
    - aplicar formato (con el inspector de propiedades) 422
    - buscar en documentos 457
    - cambiar color de 186, 441
    - cambiar combinaciones de fuentes 439
    - campos 913, 918
    - campos, establecer texto con comportamientos 587
    - colores predet. en páginas 395
    - convertir en dinámicos 807
    - datos de tabla, importar 429
    - editores *Véase también* Editores externos
    - editores, archivos creados 108
    - espacio indivisible 444
    - importar desde otros documentos 429, 430
    - insertar 416, 428
    - pegar 428
    - preferencias de pegado 429
    - sangrar 434
    - texto en negrita, establecer 437
    - Texto Flash, cuadro de diálogo 542
    - texto Flash, objetos
      - insertar y previsualizar 542
    - Texto superior, alineación 466
    - texto, ajustar 604
    - Tipo de documento predeterminado (DTD) 660
    - tipo predeterminado de documento nuevo, configurar 106
    - tipográficas, convenciones 39
    - tipos de archivo
      - Archivos Flash 532
      - preferencias del editor externo 619
    - Tipos de archivo/editores, preferencias 538
    - tipos de codificación 83
    - tipos de datos no coincidentes 737, 739
    - tld, archivos 616
    - Tono continuo, paleta de colores 395
    - transferencia de archivos, preferencias 133
    - transferencias de archivos, registro 161
    - transferir archivos 156
    - transferir archivos desde y hacia sitios de Contribute 207
    - transformaciones XSL
      - editar 863
      - lado del cliente 843, 866
      - lado del servidor 839, 850
      - usar parámetros con 863
    - transparentes, píxeles en el fondo 393
- ## U
- UDDI
    - directorios públicos 874



- lista de sitios, editar 883
- underline 437
- unidad local, acceder a archivos 119
- UPDATE, palabra clave de SQL 1140
- URL
  - aplicar a selección 186
  - como activos. *Véase* Activos
  - crear activos de URL 190
  - Véase también* Rutas
- usemap, atributo 504

## V

- Validador
  - preferencias 609
  - utilizar 659
- Validador de etiquetas 659
- Validar formulario, acción 597
- validar formularios
  - ColdFusion 953
  - HTML 927
- variables de aplicación 796
- variables de sesión
  - acerca de 774
  - datos, almacenar 777
  - datos, recuperar 780
  - definir 795
  - parámetros de formulario y parámetros de URL 777
- VBScript, insertar código en la vista Diseño 671
- ventana de documento
  - buscar texto 457
  - reproducir plug-ins de Navigator 554
  - seleccionar elementos 396
- ventana Sitio, buscar texto 457
- ver
  - activos 181
  - archivos en un servidor 119
  - archivos en un sitio de Dreamweaver 118
  - archivos en unidad local o escritorio 119
  - código 601
  - código de la sección head 674
  - elementos invisibles 397
  - plantillas en la vista Diseño 334
  - plantillas en vista Código 335
  - regiones de plantilla en la vista Diseño 336
  - regiones de plantilla en vista Código 337
- Verificador de vínculos, cuadro de diálogo 509
- versiones anteriores de archivos, recuperar 132
- Vinculaciones, panel
  - añadir texto dinámico 807
  - borrar fuentes de datos 802
  - convertir atributos HTML en contenido dinámico 810
  - crear un contador de registros 835
  - Formato, columna 825
- vinculaciones, panel
  - formularios dinámicos 915, 923
- vincular
  - a documentos de Microsoft Word o Excel 432
  - anclajes 489
  - con anclaje con nombre mediante icono de señalización de archivos 491
  - documentos mediante el icono de señalización de archivos 485
  - documentos 482
  - a hoja de estilos CSS externa 452
  - navegar 475
- Vincular a archivo existente, comando 142
- Vincular a nuevo archivo, comando 142
- vincular etiqueta href 452
- Vincular hoja de estilos externa, cuadro de diálogo 452
- vínculos
  - abrir origen 496
  - actualizar 494
  - administrar 494
  - añadir 186
  - con anclajes 489
  - aplicar a selección 186
  - archivo de caché 494
  - a archivos de script 671
  - cambiar en todo el sitio 497
  - cambiar marcos con 328
  - comprobar 506
  - configurar rutas relativas 488
  - crear 482
  - crear vínculos nulos 492
  - eliminar 496
  - establecer destino 482
  - con hojas de estilos 451
  - mapa del sitio 496
  - ocultar 830
  - en plantillas 340
  - Relativa a la raíz del sitio, opción 483
  - Relativa al documento, opción 483
  - reparar rotos 509
  - rotos 506
- Vínculos activos, opción de color (Prop. de la página) 395
- vínculos de correo electrónico

- cambiar 497
- crear 491
- vínculos de hipertexto 482
- vínculos de navegación por registros, configurar 827
- vínculos de script
  - cambiar 497
  - crear 492
- vínculos externos 506
- vínculos nulos
  - cambiar 497
  - crear 492
- vínculos rotos 506
- Vista previa en el navegador, comando 409
- vista previa en navegadores 409
- vistas de sitio en el panel Archivos, cambiar 123
- visualización, opciones
  - fuentes 83
  - paneles flotantes 70
- volver a la última versión guardada 390

## W

- Web
  - álbumes de fotos, crear 524
  - diseño, niveles de experiencia 24
  - servicios de alojamiento Web 711
  - servidor, configurar 680
- web.xml, archivo 616
- WebDAV, control de fuente 151
- WHERE, palabra clave de SQL 1140

## X

- XHTML
  - código 624
  - convertir de HTML en XHTML 660
  - crear páginas 660
- XML (Lenguaje de formato ampliable)
  - acerca de 837
  - DTD, archivos 614
  - en plantillas 372
  - visualizar en páginas dinámicas 841
  - visualizar en páginas Web 837
  - y elementos repetidos 846
- XSL (Lenguaje de hojas de estilo ampliable)
  - acerca de 838
  - comentarios, insertar 866
  - Véase también* XSLT

- XSLT (Transformaciones de lenguaje de hoja de estilos extensible)
  - acerca de 838
  - crear regiones condicionales con 865
  - fragmentos 840
  - fragmentos, aplicar estilos 869
  - fragmentos, eliminar 862
  - fragmentos, insertar 860
  - objeto XSLT Repetir región 846, 858, 860, 865
  - página, vincular a archivos XML 868
  - páginas 840, 843
  - páginas, convertir a 855
  - páginas, crear 853
  - uso con páginas dinámicas 841
  - y transformaciones en el lado del cliente 843, 866
  - y transformaciones en el lado del servidor 839, 850

## Z

- zonas interactivas
  - aplicar comportamientos a 473
  - cambiar tamaño 505
  - en mapas de imagen 504
  - seleccionar múltiples en un mapa de imagen 505
- Zoom, herramienta 398