

آموزش
نرم افزار

macromedia®
DREAMWEAVER®

به صورت کامل فارسی

امروزه بحث وب و صفحات وب شاید بحث روز در علم کامپیوتر باشد با جدی تر شدن مباحث الکترونیکی مانند بانکداری الکترونیکی دانشگاه الکترونیکی و حتی دولت الکترونیکی این مبحث روز بروز پیچیده تر می شود.

در این میان مبحث طراحی صفحات وب نیز هر روز گسترده تر می شود. و شرکت های گوناگون هم نرم افزارهای گوناگونی را برای این منظور به بازار عرضه کرده اند

صفحات وب به دو بخش ایستا و پویا تقسیم بندی شده اند و در مبحث صفحات وب ایستا برنامه پر قدرت **Macromedia Dreamweaver MX 2004** سالهاست بعنوان یک برنامه حرفه ای طراحی صفحات وب جایگاه ثابتی در سیستمهای طراحان وب باز کرده است

در ایران غالباً در آموزشگاه ها برای طراحی صفحات وب برنامه **Microsoft Front Page** تدریس می شود و اکثر دوستان هم به محض مقایسه این دو برنامه سر سخنان و بدون تسلط کامل بر جنبه های **Dreamweaver** از برنامه **Front Page** دفاع می کنند البته بنده قصد نفی این برنامه خوش دست را ندارم منتها عرض میکنم امکاناتی که در دریم ویور در اختیار شماست به هیچ وجه قابل مقایسه با برنامه فرونت پیج نیست حال بنده یک چشم اندازی را پیش روی شما قرار می دهم تا بهتر بتوانید قضاوت کنید و در جواب این دوستان که علت های برتری دریم ویور را از شما سوال می کنند دلائل قابل قبولی ارائه کنید

۱- **Dreamweaver** سالهاست فضای کد نویسی راحت را فراهم کرده کدهای تولید شده بر حسب شماره سطر دسته بندی شده اند و به محض سلکت کردن بخشی در کادر اصلی کدهای آن بخش هم در قسمت کد به حالت انتخاب در می آید ولی برنامه **Front page** از ورژن ۲۰۰۳ این امکان را در برنامه گنجانده است

۲- در **Dreamweaver** براحتی امکان ایجاد کدهای **CSS** را دارید این گونه کدها هم بصورت فایل هایی با پسوند **CSS** خارجی تولید می شوند و هم بصورت داخلی اما فرونت پیج این امکان را هنوز ندارد

۳- در **Dreamweaver** کدهای تولید شده **HTML** منطبق بر دو مرورگر اینترنت اکسپلرر و نت اسکپ تولید می شود اما فرونت پیج کدها را منحصر برای مرورگر خود مایکروسافت تولید میکند و غالب صفحات تولیدی فرونت پیج در مرورگر نت اسکپ با مشکل نمایش داده میشود

۴- دریم ویور می تواند در جاهایی که لازم است کدهای جاوا اسکریپت را خودکار تولید کند تا پویایی را بین صفحه و کاربر ایجاد کند (این مطلب در قسمتهای بعدی آموزش عنوان می شود) اما فرونت پیج این امکان را ندارد

۵- دریم ویور فضای بسیار راحتی را برای طراحی لایه های گوناگون تدارک دیده این لایه ها طوری تولید می شود که در هر دو مرورگر نام برده براحتی نمایش داده شوند

۶- دریم ویور می تواند دکمه های فلش را در خود تولید کند که جهت زیبایی کار بسیار مفید هستند اما فرونت پیج این امکان را ندارد

البته ماکرومدیا برای این کار برنامه پر قدرت **Flash** را عرضه کرده که مقداری از امکانات این برنامه در دریم ویور هم گنجانده شده است

۷- دریم ویور امکانی تحت عنوان **Tracing image** دارد که از آن می توان بعنوان الگوی طراحی استفاده کرد

۸- آپلود سایت در دریم ویور براحتی با **FTP (File Transfer Protocol)** انجام میشود اما در فرونت پیج این کار با مشکلاتی همراه است

۹- مدیریت سایت با دریم ویور بسیار راحتتر و ساده تر از فرونت پیج است

۱۰- در دریم ویور می توانید کدهای **PHP** را تحت یک فایل **php** تولید کنید (البته با محدودیت) اما فرونت پیج این امکان را ندارد

۱۱- در دریم ویور امکان تولید کدهای **ASP** را دارید اما مایکروسافت این امکان را در بسته **Visual Studio . NET** گنجانده و نه در فرونت پیج

۱۲- در دریم ویور امکان تولید کدهای **VB script** و **Java Script** را دارید اما در فرونت پیج خیر

۱۳- اما بهترین و شاید مهمترین مزیت این برنامه امکان متصل ساختن صفحات وب تولیدی با بانکهای اطلاعاتی **Online** است البته ماکرومدیا برای این منظور هم برنامه فوق العاده بی نظیر **UltraDev** را عرضه کرده که مقداری از امکانات آن در این جا هم گنجانده شده به نظر می رسد هدف ماکرومدیا از گنجاندن مقداری از امکانات سایر برنامه ها ییش در این برنامه ترغیب استفاده کنندگان از استفاده و خرید سایر محصولات این شرکت است که استفاده از انیمیشن های تولیدی **Fireworks** هم در همین راستاست اما برای ما که کپی رایت نداریم میتوانیم از سایر برنامه های این شرکت استفاده کرده و کارهای زیباتری را خلق کنیم

۱۴ - مزیت بعدی این برنامه استفاده از جدول رنگ مخصوصی که طراحان در این برنامه گنجانده اند است بطوری که اگر شما از رنگهای استاندارد برنامه استفاده کنید مطمئن باشید صفحه تولیدی شما در تمامی سیستم عامل ها و مرورگرها به همین شکلی دیده میشود که آن را طراحی کرده اید اما فرونت پیج این طور نیست ممکن است رنگها در سایت شما در مرورگرهای سیستم عامل ویندوز خوب باشد اما کاربران سیستم عامل مکینتاش آن را با رنگی متفاوت ببینند اما یک سری مزیتهای فرونت پیج نسبت به دریم ویور کار با صفحات فارسی در فرونت پیج بسیار راحتتر از دریم ویور است در فرونت پیج اگر هاستتان آن را پشتیبانی کند (Frontpage Exchange) یک سری امکانات میتوانید در سایتتان تعبیه کنید مانند شمارشگر بازدید کننده های سایت که در دریم ویور به آن صورت نمی توانید

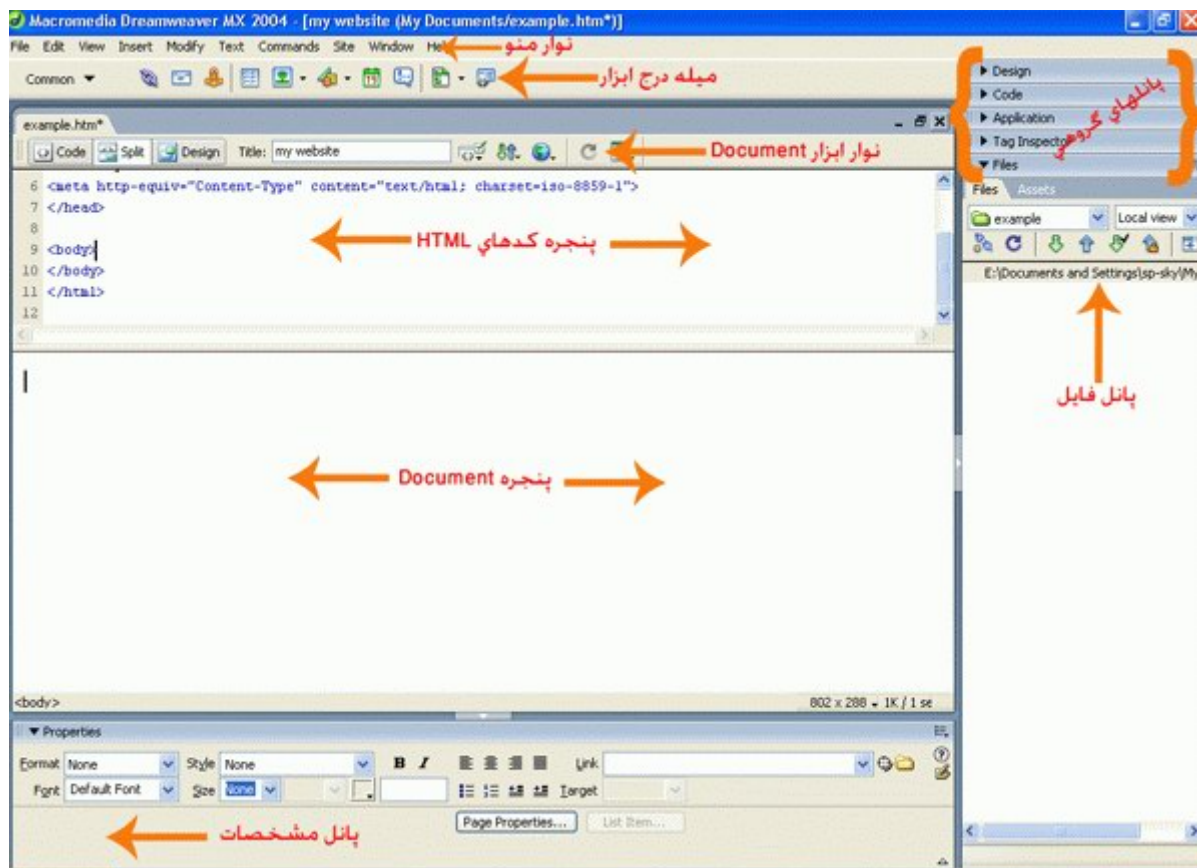
خب حالا که با مزیتهای این برنامه آشنا شدید وقت آن رسیده که به آموزش این برنامه بپردازیم اما شیوه آموزش ما به چه صورت است ما آموزشها را بر مبنای سطح کاری تعریف کردیم در ابتدا سطح مقدماتی که در این سطح شما با شیوه اصلی طراحی سایت و تولید صفحات وب درون این سایت آشنا می شوید در این سطح شما میتوانید به صفحه ساده طراحی کنید یعنی حاوی متنها و جدولها و تصاویر گرافیکی باشد

سطح بعدی سطح متوسطه است در این سطح شما کار با لایه ها و فریم ها و نیز افزودن صدا و فایلها ی مالتی مدیا را به همراه تعدادی گزینه دیگر فرا میگیرید

سطح پیشرفته شامل افزودن و روش تولید دکمه های فلش و کدهای CSS و نیز مابقی امکانات از قبیل فرم ها و استفاده از کدهای خارجی جهت تعامل فرم ها میشود و نیز صفحه ای را در این سطح با توجه به اطلاعاتمان طراحی میکنیم (طرح ابتدایی سایت pcseven)

سطح بعدی سطح حرفه ای است که شامل کار با سایر گزینه های کد بندی برنامه از قبیل PHP و ASP و Java Script در شکل ابتدایی آن می شود در این سطح ما به آموزش این زبانها نمی پردازیم بلکه روش تولید و کار بر روی گزینه هایی که برنامه در اختیارمان قرار داده است متمرکز می شویم شاید در آینده آموزش این زبانها را هم داشتیم البته اگر درخواست و استقبال باشد

سطح مقدماتی




شکل بالا نمایی از محیط کاری برنامه است که اگر با سایر برنامه های ماکرومدیا همانند فلش و فری هند کار کرده باشید با این محیط آشنا هستید اگر نه توضیحاتی عرض میکنم

نوار منو : همانند سایر برنامه های ویندوز در این نوار دسترسی به گزینه های یک برنامه امکان پذیر است

میله درج ابزار : توسط آیکن های قرار گرفته در این نوار میتوانید یک سری آبیجکتها را وارد صفحه خود کنید

نوار ابزار Document : این نوار تعدادی گزینه در رابطه با پنجره داکيومنت را در دسترس قرار می دهد در حال حاضر مهمترین گزینه های

این ابزار گزینه  است که کل پنجره را به قسمت کدها اختصاص می دهد و گزینه  میتواند هم پنجره کدها و هم پنجره

داکيومنت را به نمایش بگذارد همانطور که در تصویر دیده میشود و بالاخره گزینه  تمام پنجره به پنجره داکيومنت اختصاص می یابد

پنجره کدها کدهای HTML که برنامه تولید کرده را نمایش میدهد و پنجره Document جایی است که شما باید تمام مراحل طراحی صفحه وب خود را در اینجا انجام دهید

پانل گزینه ها : همانند سایر برنامه های ماکرو مدیا به محض انتخاب هر ابزار گزینه های آن ابزار در این قسمت به نمایش در می یابد و طبق معمول این پانل هم از کاربردی ترین بخشهای برنامه است و زیاد از آن باید استفاده کرد

پانلهای گروهی : همانند برنامه های دیگر ماکرو مدیا و یا ادوب در این پانلها تعدادی ابزار جهت کارهای گوناگون قرار گرفته که بسته به نیاز باید به آن رجوع کرد

پانل Files : در این پانل کلیه تنظیمات کلی سایتتان قابل انجام است و از پانلهایی است که زیاد به آن رجوع می شود اگر با پانلها کار نداشتیم جهت آزاد شدن صفحه بر روی فلشی که در کنار این پانلها قرار دارد کلیک می کنیم تا پانلها جمع شوند و هر گاه به

پانلی احتیاج داشتیم دوباره بر روی همین فلش  کلیک میکنیم تا پانلها باز شوند

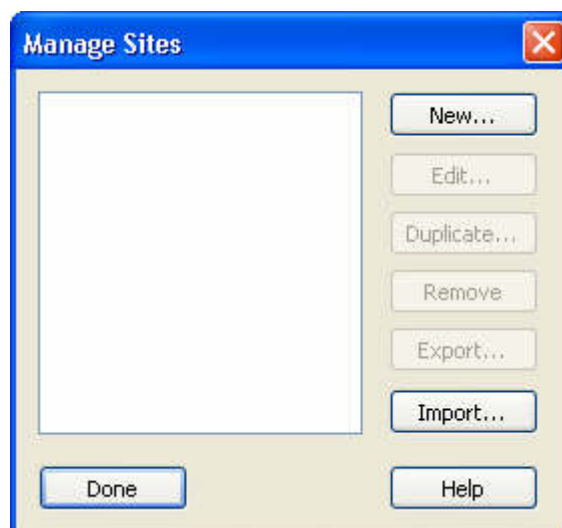
نکاتی قبل از ایجاد سایت

قبل از ایجاد سایت به چند نکته توجه کنید

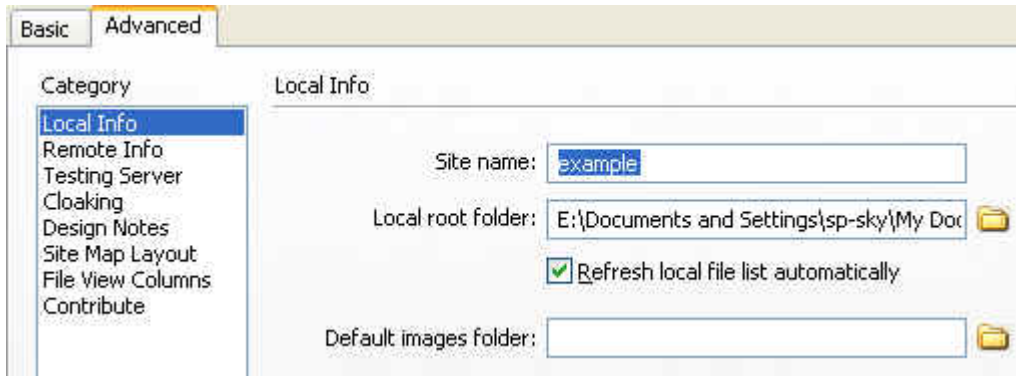
- ۱- همیشه فایل های مورد نیاز سایتتان از جمله فایل های گرافیکی و صوتی و ... را تهیه کرده و در یک فولدر قرار دهید
- ۲- یک طرح کلی از سایت و تعداد صفحات جانبی آن را در ذهنتان مجسم کرده و در صورت امکان آن را بر روی کاغذ پیاده کنید
- ۳- برای آمادگی قبل از طراحی یک فولدر خالی ایجاد کرده تا تمام محتویات سایتتان در آن قرار گیرد
- ۴- در نام گذاری فایلها از حروف کوچک استفاده کرده و از قرار دادن فاصله در بین

شکل بندی ایجاد یک سایت در دریم ویور

شما پس از ورود به برنامه برای ایجاد یک سایت باید از منوی Site (واقع در نوار منو) گزینه Manage site را کلیک کنید تا با پنجره زیر مواجه شوید



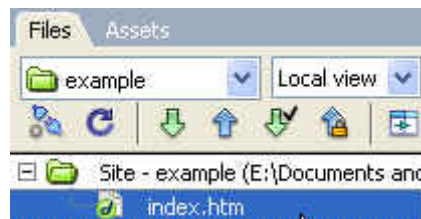
شما در این پنجره اگر قبلا سایتی تعریف کرده باشید نام آن را می بینید و گر نه برای تعریف یک سایت جدید بر روی **New** کلیک کنید تا به پنجره بعد بروید در این پنجره بر روی تب **Advanced** کلیک کنید



در این تب در قسمت **Site name** نامی را به سایت خود بدهید و در قسمت **Local root folder** مکان فولدر خالی که برای سایتتان ایجاد کرده‌اید را به برنامه بشناسانید و در قسمت **Default images Folder** هم فولدری که عکسهایتان در آن قرار دارد را به برنامه معرفی کنید به سایر گزینه‌ها و آیتم‌ها فعلا کاری نداشته باشید و **Ok** کنید و پنجره قبلی را هم **Done** را بفشارید اکنون سایت جدید شما ایجاد شده است

ایجاد صفحه وب درون سایت

حال نگاهی به پانل **Files** بیندازید می بینید که نام سایت و فولدر آن در این قسمت درج شده برای ایجاد یک فایل در این پانل کلیک راست کرده و گزینه **New file** را کلیک کنید فایلی برای شما ایجاد میشود



نام فایل جدید را **index** بگذارید و دقت کنید پسوند این فایل را حذف نکنید حال ۲ بار بر روی این فایل جدید کلیک کنید تا این فایل در پنجره **Document** باز شود و شما اقدام به طراحی اولین صفحه سایت خودتان کنید

نکته ۱: پس دریافتیم برای گشودن یک فایل از پانل **File** باید بر روی آن فایل دابل کلیک کنیم چون در مراحل بعد ما تعداد بیشتری صفحه برای سایتان ایجاد میکنیم و هر کدام از این صفحات هم احتیاج به ویرایش مسلما دارند

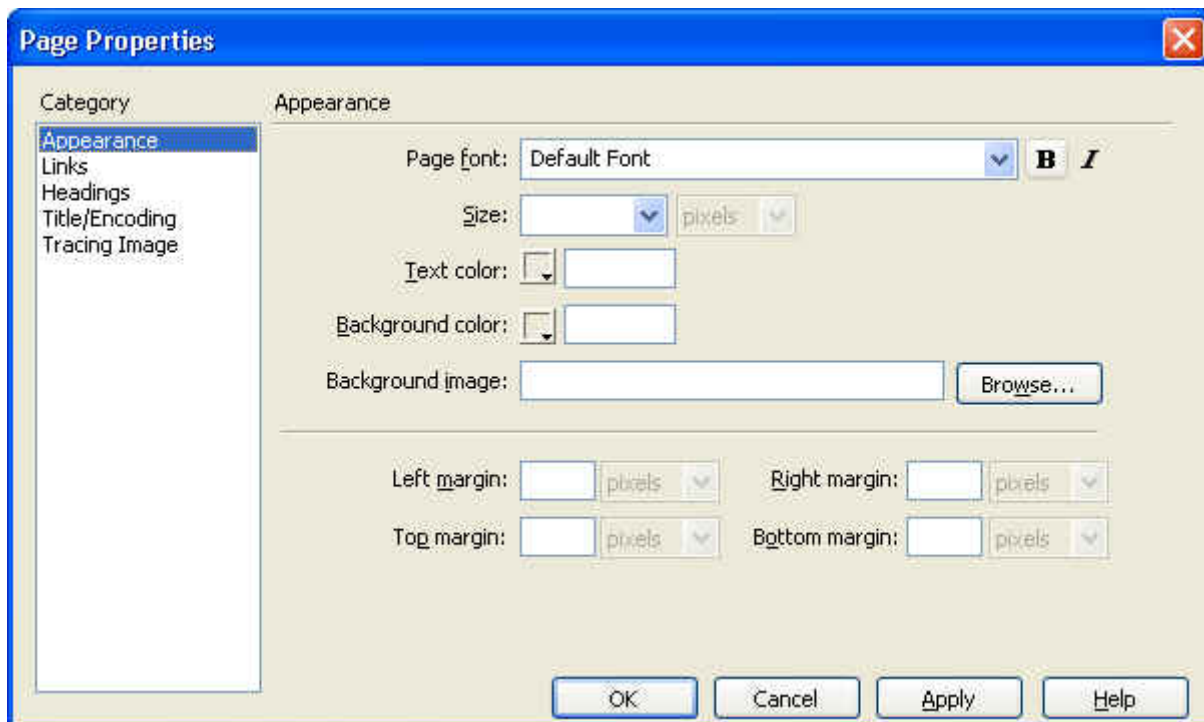
نکته ۲: برای ایجاد فولدری جدید در سایتان در پانل **File** کلیک راست کرده و گزینه **New Folder** را انتخاب میکنیم تا اینجا ما با قسمتهای مختلف برنامه آشنا شدیم و توانستیم سایت جدیدی تعریف و یک صفحه وب هم درون آن ایجاد کنیم و از این پس بر روی طراحی صفحه ساخته شده متمرکز می شویم

طراحی یک صفحه وب

تعیین مشخصات کلی صفحه

بعنوان اولین قدم تعیین مشخصات کلی برای یک صفحه را باید انجام دهیم قبل از هر کار با انتخاب آیکن **Design** از نوار ابزار داکيومنت فقط **Document** را در صفحه داشته باشید و کدها پنهان باشند سپس برای تعیین مشخصات کلی از منوی **Modify** گزینه **Page propeties** را انتخاب میکنیم و یا می توانیم از کلیدهای ترکیبی **Ctrl+j** استفاده کنیم

با کلیک راست در صفحه داکيومنت و نیز از طریق پانل گزینه‌ها هم میتوان به این گزینه دسترسی داشت در این هنگام با صفحه **Page propeties** مواجه میشویم که در این پنجره تعدادی ایتیم در سمت چپ و با توجه به هر ایتیم یک سری گزینه در سمت راست صفحه دیده می شود حال به تشریح مهمترین قسمتهای این پنجره می پردازیم



در این برگه در قسمت **Page font** فونت مورد نظر تان را برای صفحه انتخاب کنید در قسمت فونتها ممکن است نام چندین فونت را ببینید و پیرسید این به چه خاطر است

چون صفحه ما را همه افراد با سیستم عاملهای مختلف خواهند دید و مطمئن نیستیم که بازدید کننده ما فونت بکار رفته توسط ما را در سیستم خود دارد یا نه باید برای فونتها خود چندین گزینه را در نظر بگیریم مثلا اگر از فونت **Arial – Helvetica – sans-serif** استفاده کنیم مرورگر بازدید کننده متون ما را ابتدا با فونت **Arial** نمایش می دهد و اگر این فونت در سیستم بازدید کننده وجود نداشت متون با فونت **Helvetica** و اگر این فونت هم نبود با فونت **sans-serif** آن را نمایش می دهد حال در صورتی که ما فقط از یک فونت استفاده کنیم امکان این که صفحات ما بصورت حروف درهم ریخته در سایر سیستم ها نمایش یابد زیاد است

اما ما می توانیم فونتهای دلخواه خود را هم به برنامه بشناسانیم که این موضوع از طریق پانل گزینه ها توضیح داده می شود و نه از اینجا در قسمت **Size** هم شما می توانید سایز فونت را تعیین کنید

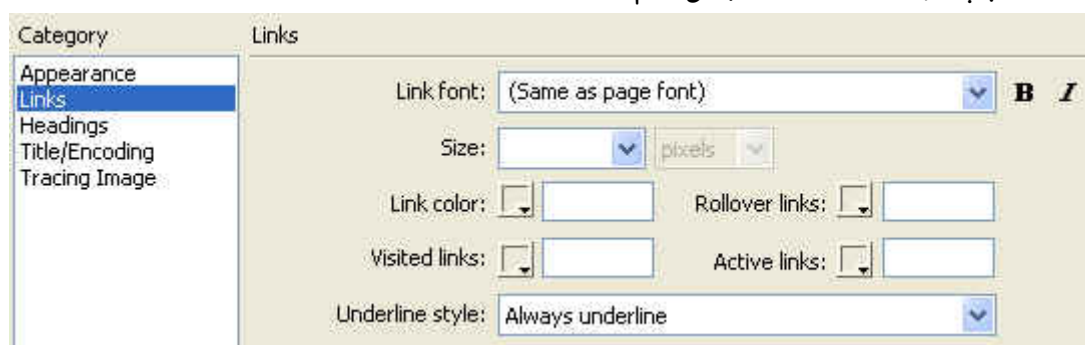
در قسمت **Text Color** شما رنگ متن خود را مشخص می کنید

در قسمت **Background Color** شما رنگ پس زمینه صفحه خود را مشخص می کنید

در قسمت **Background image** شما میتوانید تصویری را به برنامه معرفی کنید تا برنامه آن تصویر را بعنوان پس زمینه صفحه تان قرار دهد لازم به ذکر است تصویر اگر کوچک باشد بصورت کاشی کاری کل صفحه را خواهد پوشاند

و کادر های انتهایی هم برای حاشیه های صفحه تان است بطوری که اگر شما عددی را در کادرها تایپ کنید گزینه های کناری آن روشن میشود که میتوانید مقیاس فاصله هابتان را نیز مشخص کنید

حال از گزینه های سمت چپ گزینه **Links** را انتخاب می کنیم



در این کادر در ۲ قسمت اول فونت و اندازه لینکهایی که در صفحه قرار می دهید مشخص می شود
Link color به رنگ خود لینکتان اشاره دارد

Rollover رنگ لینک به هنگام رد شدن ماوس از روی آن

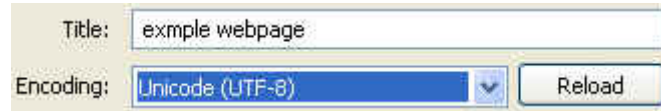
Visited رنگ لینکهای بازدید شده و **active** به رنگی لینک در هنگام کلیک شدن مربوط است

توسط گزینه **Underline style** میتوانید سبک لینکها را تعیین کنید حالت پیش فرض همیشه لینکهای شما را بصورت زیرخط دار تعریف

نموده منتها چون زیر خط دار در خوانایی حروف فارسی تاثیر منفی دارد این قسمت را به **Newer** تغییر دهید

از طریق گزینه های **Headings** شما میتوانید شکل بندی پاراگرافی خود را تنظیم کنید

اما در قسمت **Title/Encoding** دو گزینه در دسترس است



گزینه اول به عنوان صفحه شما اشاره دارد که آن را باید متناسب با موضوع و محتوای صفحه خود انتخاب کنید و اما قسمت **Encoding** شما

حتما اگر صفحه تان به زبان فارسی است باید **Unicode (UTF-8)** را انتخاب کنید تا صفحات فارسی شما درست نمایش یابد

فعلا به گزینه **Tracing image** کاری نداریم

حال با **OK** کردن به صفحه اصلی بازگردید

ورود متن به صفحه و ادیت آن

برای ورود متن به صفحه خود یا متنتان را مستقیما در برنامه تایپ کنید و یا متن تایپ شده در برنامه های واژه پرداز مانند ورد را با کپی و

پیست به داخل پنجره داکيومنت منتقل کنید اما همیشه این نکته را بیاد داشته باشید برنامه های طراحی وب هر چند قابلیت تایپ دارند منتها

بهتر است متن را ابتدا در برنامه های دیگر تایپ کنید خصوصا در این برنامه که متون فارسی را بصورت برعکس نمایش می دهد

البته این برعکس بودن فقط در داخل برنامه است و در مرورگر درست نمایش می یابد

به هر حال شما متن خود را وارد نمودید و اکنون وقت آن رسیده که آن را ویرایش کنید

قسمتی از متن خود را انتخاب کنید و نگاهی به پانل گزینه ها بیندازید

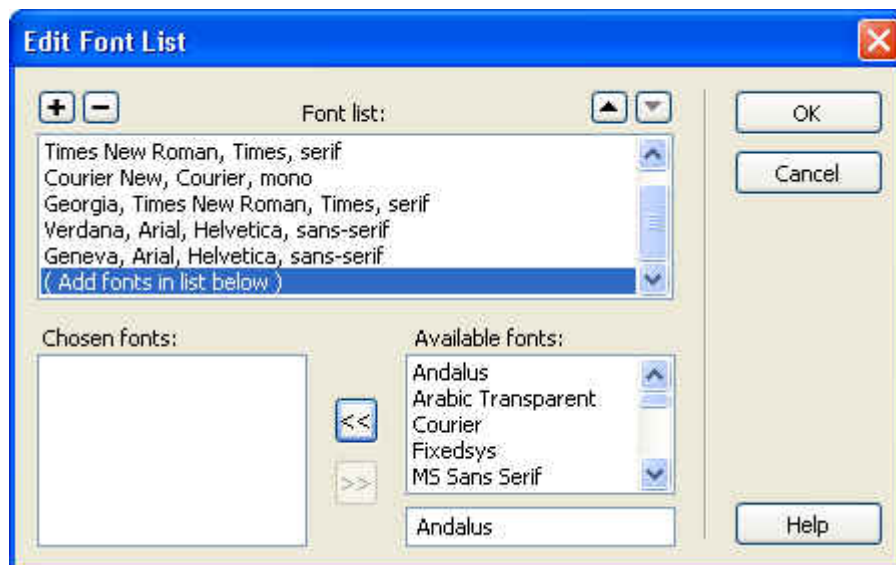


Format: در این قسمت سبکهای مختلفی قابل اعمال است این سبکها همان سبکهایی است که شما در قسمت **Headings** پنجره

Page properties تنظیم نمودید

Font: در این قسمت فونت دلخواه و مورد نظرتان را انتخاب کنید اما قبلا گفته بودیم نحوه تغییر فونتهای پیش فرض را در این قسمت به شما

خواهیم گفت حال بر روی این قسمت کلیک کنید و از منوی باز شده گزینه آخر **Edit font list** را انتخاب کنید تا کادر ادیت فونت باز شود



در این کادر اگر بر روی یکی از انواع فونتها کلیک کنید در قسمت **Chosen fonts** نام فونتهای انتخابی شما ظاهر می شود و می توانید آنها را حذف یا فونتهایی را به آن اضافه کنید اما اگر قصد دارید نوع جدیدی از فونت تعریف کنید در کادر **Font list** آخرین گزینه یعنی **Add fonts in list below** را انتخاب کنید از قسمت **Available fonts** به ترتیب فونتهای **Tahoma** و **Arial** و **Times New Roman** را توسط گزینه  وارد کادر **Chosen fonts** کنید و سپس توسط مثلثهایی که در بالای کادر قرار دارد این لیست را به صدر لیست ببرید تا پیش فرض فونتهای شما قرار گیرد





اگر قصد داشتید باز هم فونتهای دیگری اضافه کنید ابتدا بر روی علامت + بالای کادر کلیک کرده و سپس فونتهای خود را انتخاب کنید در خاتمه بر روی **OK** کلیک کنید



گزینه های کادر **Style** مربوط به سطح پیشرفته و حرفه ای خواهد بود پس تا آن موقع صبر کنید

در قسمت **Size** شما سایز فونتتان را انتخاب نموده و از کادر مقابل مقیاس فونتتان را **Point** قرار دهید



اگر بر روی کادر کوچک کنار **Size** کلیک کنید می توانید از پالت رنگی که باز می شود یک رنگ را به متون سلکت شده خود اعمال کنید

کلیک بر روی یکی از این **B I** گزینه ها می تواند به متون سلکت شده شما حالت های توپر (**Bold**) و مایل (**Italic**) را اعمال کند

این     گزینه ها به ترتیب برای چپ چین - وسط در وسط - راست چین و هم تراز نمودن متن بکار می رود

این   گزینه ها هم برای لیست کردن پاراگرافها به کار می رود منتها گزینه اول لیست را با دایره تو پر و گزینه دوم لیست را با شماره مرتب می کند

فقط این را بدانید شماره گذاری خودکار از رنگ و سایز و فونت انتخاب شما در پاراگراف تبعیت نمی کند

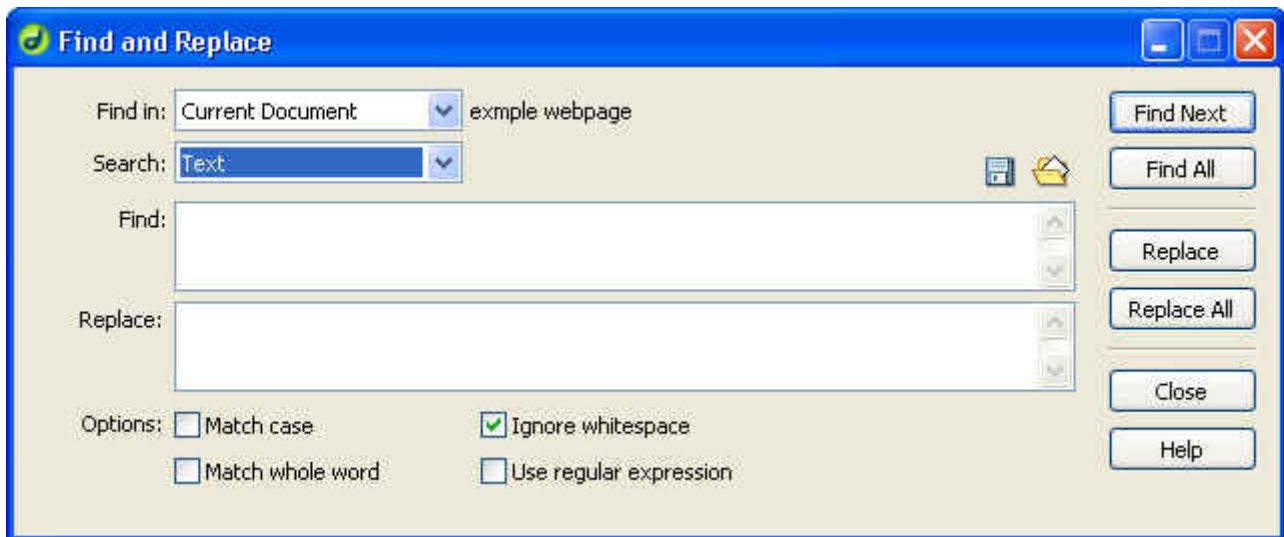
این   گزینه ها هم میتواند باعث تو رفتگی خط اول پاراگراف بسمت خارج یا داخل می گردد

گزینه آخر هم مربوط به لینک دادن است که در قسمت خود شرح داده می شود

جایگزینی متنون

در هنگام کار در برنامه های طراحی وب یکی از مهمترین گزینه ها که مخصوصا برای کدها بسیار مفید است گزینه ای تحت عنوان **Find And Replace** است که در تمام برنامه ها همچین گزینه ای به چشم می خورد این گزینه در این برنامه هم وجود دارد برای دستیابی

به این گزینه آن را از منوی **Edit** انتخاب کنید تا با پنجره آن روبرو شوید



در قسمت **Find in** شما مکان جستجو خود را انتخاب کنید که می توانید در کل سایت و یا فقط در همین صفحه باز شده باشد

در قسمت **Search** میتونید مکان جستجو را اعم از متون یا کدها انتخاب کنید

کلمه مورد جستجو را در کادر **Find** تایپ کرده و کلمه ای که باید جایگزین شود را در کادر **Replace** تایپ کنید و بر روی گزینه **Find**

Next و یا **Find All** کلیک کنید تا برنامه کلمه مورد نظرتان را جستجو کند و بعد از پیدا کردن برای جایگزینی گزینه **Replace** و یا


Replace All را کلیک کنید تا عمل جایگزینی انجام شود

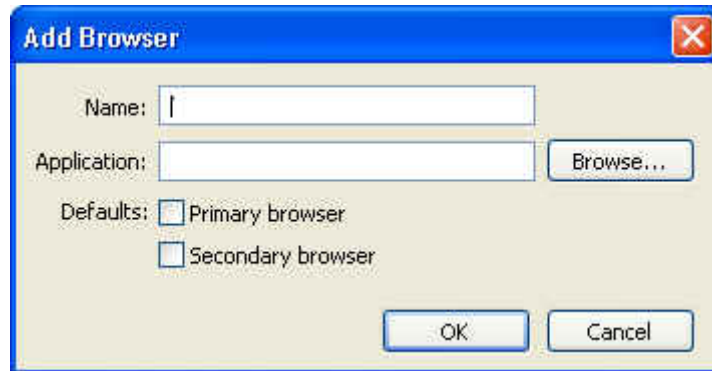
این کادر را بخاطر داشته باشید چون در سطوح بالاتر توسط این گزینه اعمال بسیاری را به سرعت و دقت انجام می دهیم

مشاهده نتیجه کار در مرورگر

نظر به این که متون فارسی در برنامه برعکس دیده می شود برای این که صفحه ساخته شده خود را در مرورگر ببینید کافی است کلید F12 را بزنید

در این برنامه میتوانید مرورگرهای دیگری را هم پیکره بندی کنید تا در هر کدام که مایل بودید نتیجه کارتان را ببینید


برای این منظور از نوار ابزار Document بر روی این  آیکن کلیک کرده و گزینه Edit Browser List را انتخاب کنید تا با قسمت Browser پنجره Preferences روبرو شوید در این قسمت برای اضافه کردن مرورگر دوم بر روی علامت + کلیک کرده و آدرس مرورگرتان را به برنامه معرفی کنید



اگر گزینه ... Primary را تیک بزنید این مرورگر بعنوان مرورگر اصلی شما تعیین گشته و برای نمایش صفحات در آن کلید F12 را باید بفشارید و اگر گزینه ... Secondary را تیک بزنید این مرورگر بعنوان مرورگر دوم شما تعیین می گردد و برای نمایش صفحات در آن باید کلیدهای Ctrl+F12 را بفشارید

اضافه کردن تصاویر به صفحه وب

بدون تصاویر صفحات وب مسلماً به هیچ عنوان جذابیت و گیرایی نداشتند

برای اضافه کردن تصویر به یک صفحه وب ابتدا نشانگر ماوس را در جایی که مایل به قرار گیری تصویر هستید قرار داده و از نوار ابزار Document بر روی این آیکن  کلیک کرده و گزینه Image را کلیک کنید و یا از منوی Insert گزینه Image را کلیک کنید و یا از کلیدهای میانبر Ctrl+Alt+I استفاده کنید

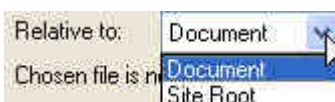
در هر صورت شما با پنجره Select Image Source روبرو می شوید



در این پنجره شما یک فایل تصویر را از سیستم خود انتخاب کرده و OK کنید

کلیک بر روی گزینه Sites and Servers... شما را به انتخاب یک تصویر از اینترنت قادر می سازد

کلیک بر روی کادر Relative To دو گزینه را در اختیارتان می گذارد گزینه اول تصویر را مربوط به صفحه جاری و گزینه دوم تصویرتان را به کل سایتتان مربوط میکند پیشنهاد می کنم همان گزینه اول را



انتخاب کنید

اگر شما تصویری را غیر از فولدر عکسی که در فولدر اصلی سایتتان ایجاد کرده بودید انتخاب کنید پس از OK کردن با پیغام زیر روبرو می شوید

در این پیغام برنامه از شما می خواهد این تصویر را در فولدر اصلی سایتتان ذخیره کنید پس در این کادر حتما گزینه OK را انتخاب کرده و مسیری را در فولدر ریشه سایتتان انتخاب کرده و در آنجا ذخیره کنید

بهتر است همیشه در فولدر اصلی فولداری بنام Image داشته باشید و تمام تصاویر را در آن ذخیره کنید تا دسترسی شما آسانتر شده و در هنگام آپلود سایتتان نیز به مشکل بر نخورید



به محض وارد شدن تصویر به صفحه تان پانل گزینه ها هم مطابق با تصویر تغییر میکند

این پانل به این صورت تبدیل می شود



در این پانل پیش نمایشی از تصویر سلکت شده شما در بالای پانل به چشم می خورد در کادر سفید کنار آن شما می توانید یک نام مجازی به تصویرتان بدهید این نام با نام حقیقی فایل تفاوت دارد و کاربرد آن زمانی است که با جاوا اسکریپت بخواهید یک رفتار متقابل را پیاده سازی کنید در آنجا این نام بسیار کمکتان خواهد کرد و بنده هم پیشنهاد میکنم همیشه تصاویرتان را نام گذاری کنید



در قسمتهای W و H طول و عرض تصویرتان را به پیکسل نشان میدهد شما با تغییر این اندازه ها میتوانید طول و عرض تصویرتان را تغییر دهید و روش دوم هم اگر به تصویر دقت کنید به هنگام سلکت کردن یک تصویر ۳ دستگیره ظاهر میشود دستگیره ای که در طول تصویر قرار دارد می تواند تنها طول و دستگیره ای که در عرض تصویر قرار دارد تنها می تواند عرض تصویر را تغییر دهد و جابجایی دستگیره ای که در گوشه تصویر قرار دارد باعث تغییر اندازه تصویر در جهتهای افقی و عمودی می شود اما به عنوان یک پیشنهاد به شما عرض میکنم هیچ گاه تصاویرتان را از این طریق تغییر ندهید زیرا اگر تصویر را زیاد بزرگ کنید تصاویرتان شطرنجی می شود و اگر آن را کوچک هم کنید حجم تصویرتان همچنان به حالت قبل است

و این خود باعث حجیم شدن صفحه تان می شود پس پیشنهاد میشود ابتدا ویرایش تصاویرتان را در یک برنامه ویرایشگر تصویر مانند


فوتو شاپ انجام دهید و فایل را برای قرار گیری در صفحه وب تان آماده کنید

اما گزینه Src در پانل گزینه ها به آدرس تصویرتان اشاره دارد اگر بر روی علامت فولدر در کنار این کادر کلیک کنید میتوانید تصویر دیگری را انتخاب و جایگزین این تصویر کنید

کادر Link برای لینک تصویر بکار میرود که در جای خود کاملاً شرح داده میشود

کادر Alt به شما این اجازه را میدهد که متنی را به تصویرتان نسبت دهید تا اگر در صورتی که عکس به هر دلیل در صفحه ظاهر نشد این متن به نمایش در آید تا بازدید کنندگان از طریق متن به محتوای تصویر پی ببرند


کادر Class در اینجا و در هر کجا مربوط به کلاسی است که شما از طریق CSS قادر به کنترل آن هستید این موضوع در سطح پیشرفته بطور کامل توضیح داده می شود

گزینه های Edit  برای ویرایش تصویر است گزینه اول ویرایشگر پیش فرض شما را جهت ویرایش تصویر باز میکند گزینه دوم برنامه Fireworks را جهت ویرایش تصویر باز می کند مشروط به این که این برنامه را در سیستمتان داشته باشید و گزینه های بعدی هم برای ویرایشهای جزئی در خود برنامه کاربرد دارد

در کادر پائین پانل گزینه ها ما تعدادی از گزینه ها را توضیح داده و مابقی را در وقتی که به مبحث آن رسیدیم توضیح می دهیم

در کادر پائین کادر گزینه های V Space و H Space به مقدار فاصله افقی و عمودی تصویر با شی و آبجکت مجاور خود اشاره دارد این آبجکت می تواند تصویر دیگری یا متن یا کادر جدول و... باشد

گزینه Border به میزان کادر دور تصویرتان مربوط است عدد صفر در این کادر به معنای عدم لزوم کادر برای تصویرتان است

سه گزینه  برای چیدمان تصویر است البته همین گزینه ها و تعدادی گزینه هم در کادر Align قرار دارد که آنها را زمانی که به قرار دادن تصویر در جدول رسیدیم توضیح میدهم

خب درس اول یا جلسه اول آموزش این برنامه به پایان رسید

شما در این جلسه به این توانایی ها دست یافتید

توانستید یک سایت تعریف کنید و در این سایت فولدرها و فایل های جدیدی ایجاد کنید

توانستید فایل جدیدتان را باز کرده و پیکره بندی کلی آن را بدخواه تنظیم کنید

با ورود متن و ادیت متن در برنامه آشنا شدید

و نیز اکنون میتوانید تصویر را به برنامه وارد کنید آن را مابین متون قرار داده و پیکره بندی کنید

در پایان سعی کنید با همین مقدار اطلاعات طرحه ای را پیاده کنید تا بر گزینه ها مسلط شوید تا با مطالب درس دوم مشکلی نداشته باشید همان طور که دیدید ما از توضیح دادن بعضی گزینه ها خودداری کردیم مطمئن باشید تا پایان آموزش تمام گزینه ها توضیح داده خواهد شد منتها ما نمیخواهیم همانند کتابها عمل کنیم

اکثر کتابها جنبه مرجع دارند یعنی شما در صورتی می توانید از تمام قسمتهای آن استفاده کنید که با تمام مفاهیم آن آشنا باشید و گر نه در درک بعضی مفاهیم که هنوز مقدمات آن مفاهیم را فرا نگرفته اید مشکل خواهید داشت

به هر حال فراگیری یک چنین نرم افزاری مسلما مستلزم کار خود شماست این آموزش معجزه نخواهد کرد بلکه آن چیزی که شما را در کار با برنامه حرفه ای خواهد کرد تلاش و پشتکار و صد البته علاقه خود شماست

تا درس دوم و قسمت دوم آموزش موفق و سربلند و پاینده باشید

با سلام

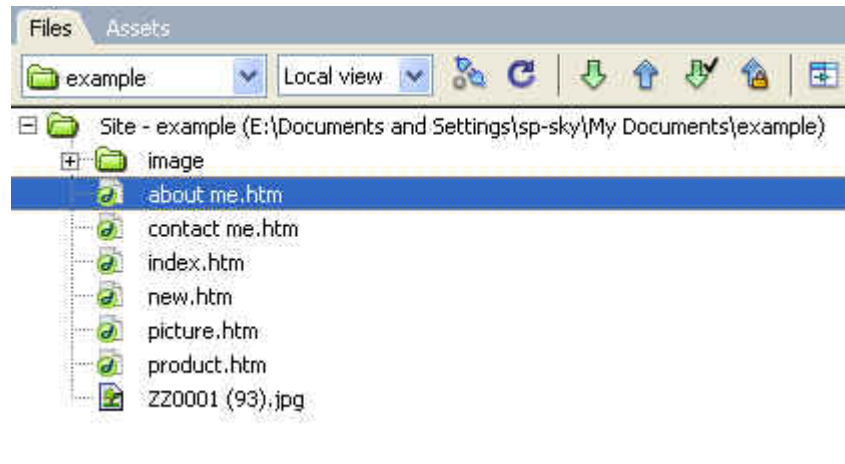
در ادامه آموزش برنامه دریم ویور قسمت دوم را تقدیم میکنم

اگر قسمت اول را مطالعه نکرده اید آن را از لینک زیر دریافت کنید و ابتدا آن را بدقت مطالعه کنید

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part1.zip>

اضافه کردن صفحات بیشتر در سایت

نگاهی به پانل فایل بیندازید



در این پانل ما چندین صفحه برای سایتمان ایجاد نمودیم اما به چه صورت

در ابتدا فایل **index** را ایجاد کردیم و طرح کلی سایت را در آن طراحی کردیم منتها از قرار دادن مطالب و تصاویر در این صفحه خودداری کردیم فقط طرح کلی که قرار است در تمام صفحات سایتمان مشترک باشد را قرار دادیم و گزینه ها را تنظیم نمودیم مانند رنگ بک گراند فونت و... سپس به به پانل فایل رفته و بر روی فایل **index** کلیک راست می کنیم

از منوی ظاهر شده و از زیر منوی **Edit** گزینه **Duplicate** را انتخاب کرده یا می توانیم فقط با سلکت کردن فایل از کلیدهای ترکیبی **Ctrl+D** استفاده کنیم این گزینه میتواند یک کپی همانند اصل برایتان ایجاد کند

به هر صورت به تعداد صفحاتی که قصد دارید در سایتتان داشته باشید صفحه کپی شده از صفحه اصلی ایجاد کنید و آنگاه از همین مسیر و این بار با کلیک بر روی فایلها گزینه **Rename** را انتخاب کرده و آنها را تغییر نام دهید

البته بنده پیشنهاد میکنم همیشه یک صفحه خالی حاوی طرح اصلی سایتتان را

نگهداری کنید تا اگر در آینده قصد اضافه کردن صفحات دیگری را داشتید طرح اصلی را در اختیار داشته باشید

حال که صفحات دلخواه خود را ایجاد نمودید با دو بار کلیک بر روی هر فایل آن فایل در پنجره داکيومنت باز شده و شما مطالب مختص هر صفحه را میتوانید در صفحه خود درج کنید

Home Page قرار دادن یک صفحه

ما برای سایتمان باید یک صفحه **home page** داشته باشیم هر چند ما فایلی به اسم **index** ایجاد کردیم اما این فایل هنوز بعنوان **Home Page** برای برنامه تعریف نشده پس ابتدا بر روی **index** کلیک راست کرده و از گزینه های ظاهر شده گزینه **Set as home page** را انتخاب کنید

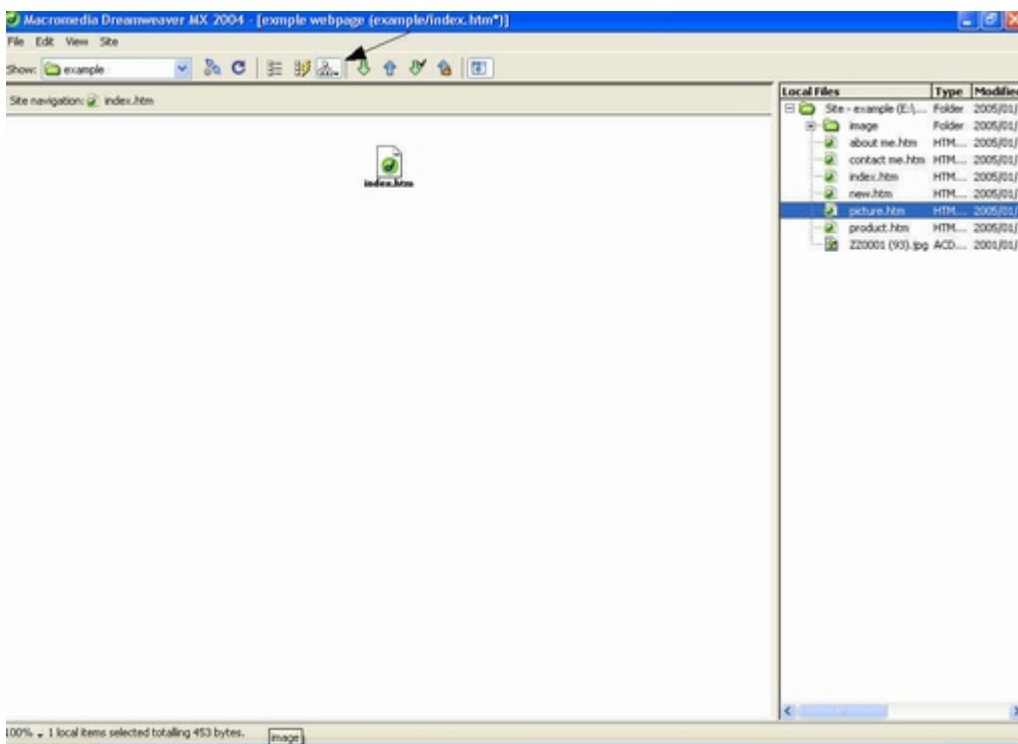
نکته مهم: هیچ گاه فایل های سایت را از درون سیستم تان تغییر نام یا جابجا نکنید همیشه این کار را از طریق همین پانل فایل انجام دهید در این صورت دریم ویور کلیه لینک های موجود و مرتبط با این فایل را اصلاح می کند در غیر این صورت ممکن است پس از آپلود سایتتان با مشکل مواجه شوید

لینک دادن در دریم ویور

در این برنامه همانند سایر برنامه های طراحی سایت می توانیم انواع مختلف لینک را ایجاد کنیم که در این مبحث به توضیح چگونگی انجام این عملیات می پردازیم

لینکهای صفحات داخلی سایت به هم دیگر

یک سایت خوب سایتی است که بازدید کننده بتواند از هر صفحه ای به صفحه اصلی برگردد و یا از هر صفحه به صفحات مرتبط با آن برود دریم ویور می تواند بین صفحات داخلی یک سایت لینک برقرار کند این لینکها بصورت خطی در انتهای مطالب هر صفحه درج می شود شاید در نگاه اول این نوع لینک شما را راضی نکند که در حقیقت درست هم هست اما بنده پیشنهاد میکنم در حین طراحی این لینکها را ایجاد کنید تا پس از تکمیل سایت و زیاد شدن لینکها مرتکب اشتباه نشوید به این ترتیب در پایان کار می توانید لینکهایی که توسط دریم ویور ایجاد شده را تکمیل کرده و آنگاه لینکهای برنامه را حذف کنید اما چگونه صفحات داخلی یک سایت را به هم لینک کنیم ابتدا باز هم به پانل فایل بروید و در این پانل بر روی این  گزینه کلیک کنید (یا کلید F8 را فشارید) در این لحظه پانل فایل کل صفحه را می پوشاند و شما صفحه index خود را در وسط صفحه و لیست فایلهای سایت خود را در سمت راست صفحه مشاهده می کنید



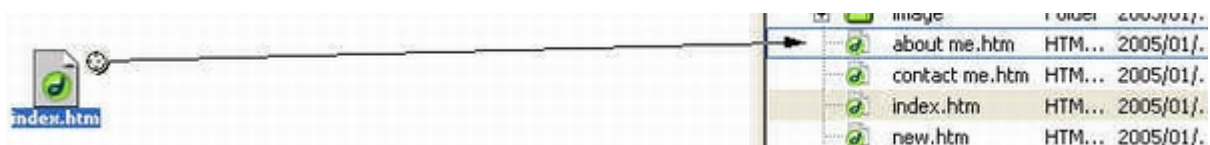
اگر لیست فایلها را ندیدید بر روی گزینه ای که با فلش مشخص شده کلیک کنید و گزینه Map And Files را انتخاب کنید

برای لینک دادن ابتدا بر روی آیکن index در وسط صفحه کلیک کنید تا آیکنی به این صورت در کنار آن

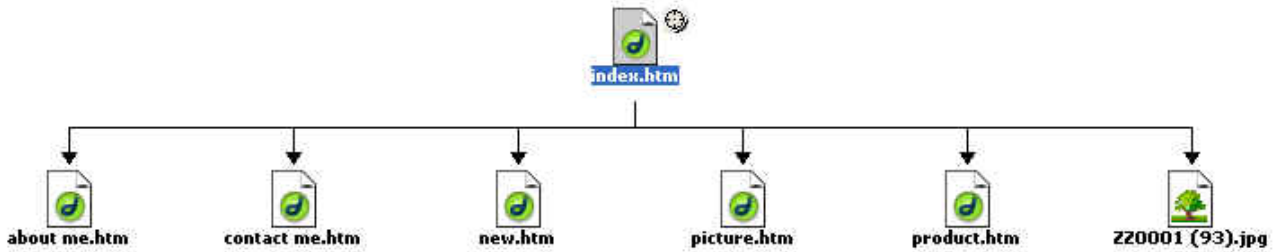


ظاهر شود بر روی دایره کوچک کناری کلیک کنید و بدون رها کردن کلید ماوس آن را به سمت یکی دیگر

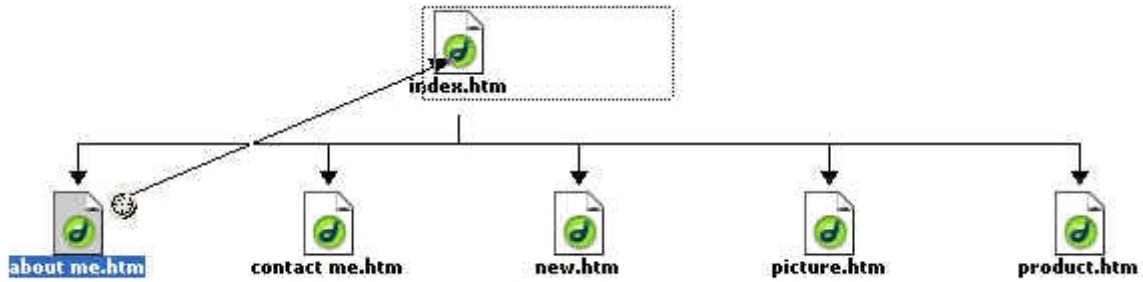
از صفحات داخلی سایتتان که نامش در سمت راست صفحه قرار دارد برده و بر روی آن فایل کلیک ماوس را رها کنید



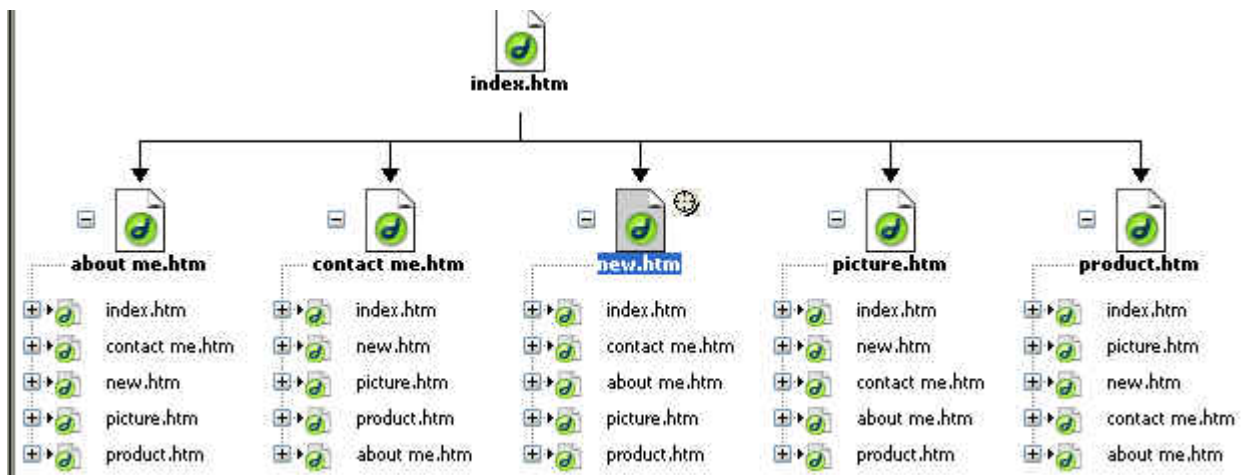
این کار باعث لینک صفحه اصلی به آن صفحه خواهد شد همین عمل را در مورد سایر صفحاتی که مایل هستید از طریق صفحه اصلی در دسترس باشد نیز انجام دهید پس از پایان کار نقشه سایت شما به این صورت خواهد شد



این نقشه نشان میدهد که صفحه اصلی شما به چه صفحاتی لینک شده است به جهت فلشها دقت کنید اما هنوز ۲ کار دیگر مانده ابتدا لینک تمام این صفحات به صفحه اصلی و سپس لینک هر صفحه به صفحه دیگر برای این کار ابتدا بر روی هر فایل کلیک کنید تا انتخاب شود و همانند قبل با کلیک و کشیدن ماوس آن را در **index** رها می کنیم



هنگامی که کار ما به پایان رسید نقشه سایت ما بدین صورت خواهد شد



همانگونه که می بینید تمام صفحات هم به صفحه اصلی و هم به یکدیگر لینک شده اند نام صفحاتی که هر فایل به آنها لینک شده اند در زیر آن درج شده

این که چه صفحاتی به کدام صفحات لینک شود را خودتان بسته به طرحی که برای سایت خود دارید تعیین میکنید و ما در اینجا فقط طرح کلی را برای آموزش بیان کردیم

[لینک در متون به یک صفحه دیگر](#)

ما در قسمت ادیت متن در پانل گزینه ها کادر **link** را توضیح ندادیم و اکنون وقت آن رسیده تا این کادر را توضیح دهیم



بله وقتی شما متنی را در صفحه خود سلکت کنید گزینه های مربوط به آن در پانل گزینه ها ظاهر میشود و کادر **link** مکانی است که شما میتوانید آن متن سلکت شده را لینک هم بدهید ابتدا اجازه دهید نگاهی

به این گزینه های لینک بیندازیم

در اینجا ۲ گزینه وجود دارد گزینه **link** و آیکن جهت دار لینک و یک آیکن فولدر در جلوی آن

و گزینه **Target**

اگر شما بر روی آیکن دایره جهت دار کلیک کنید و مانند قبل بدون رها کردن ماوس آن را بر روی نام فایل در پالت فایل رها کنید متن شما به همان فایل لینک خواهد شد و نام فایل در کادر ثبت می شود

Link:  

Target:

در اینجا ۲ گزینه وجود دارد گزینه **link** و آیکن جهت دار لینک و یک آیکن فولدر در جلوی آن

و گزینه **Target**

اگر شما بر روی آیکن دایره جهت دار کلیک کنید و مانند قبل بدون رها کردن ماوس آن را بر روی نام فایل در پالت فایل رها کنید متن شما به همان فایل لینک خواهد شد و نام فایل در کادر ثبت می شود

اگر لینکتان مربوط به فایل است که در سیستم‌تان هست منتها خارج از فولدر سایتان بر روی آیکن فولدر کلیک کرده تا پنجره آن باز شود
 آنگاه فایل خود را یافته و بر روی آن کلیک کرده OK کنید در این هنگام برنامه از شما می‌خواهد فایل‌تان را در پوشه سایت ذخیره کنید تأیید
 کنید و مکانی را برای ذخیره آن تعیین کنید

اما زمانی هست که لینک شما مربوط به یک صفحه خارج از سایتان است و مربوط به سایت دیگری می‌شود در این صورت آدرس خود را باید
 مستقیماً در کادر تایپ کنید  در این شکل یک لینک خارجی وجود داشت که آن را در
 کادر تایپ کردیم

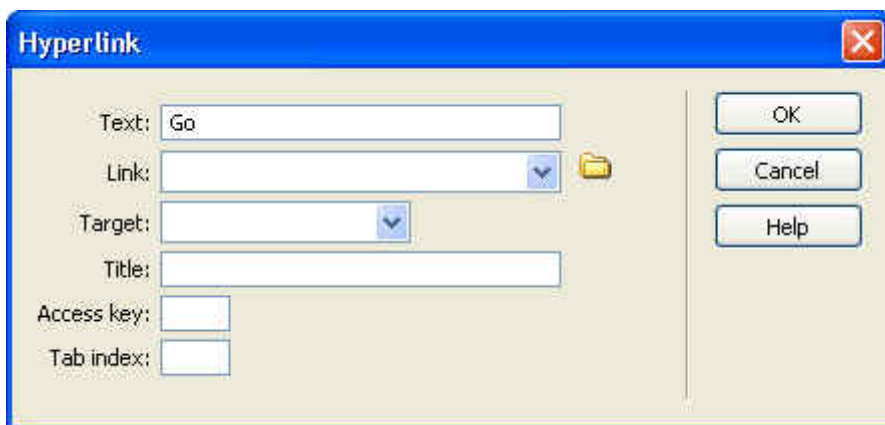
اما گزینه دوم Target چگونگی نمایش لینک را توصیف می‌کند که اگر کادر آن را باز کنید با ۴ گزینه مواجه
 می‌شوید گزینه اول لینک شما را در صفحه جدیدی باز می‌کند (این گونه لینکها در صورتی اعمال میشود که لینک
 ما به جایی خارج از سایت خود ما باشد) و گزینه دوم لینک ما را در همان صفحه جاری باز میکند (که اینگونه لینکها
 در مورد لینکهایی است که در خود سایت مان قرار دارند) فعلاً به ۲ گزینه آخر هم کاری نداریم تا در جای خود توضیح داده شود

لینک متن به آدرس ایمیل

گاه اتفاق می‌افتد که ما مایل باشیم یک متن را به یک آدرس ایمیل لینک کنیم تا بازدید کننده به محض کلیک بر روی آن برنامه Outlook
 express باز شده و آماده ارسال ایمیل به آن آدرس باشد.

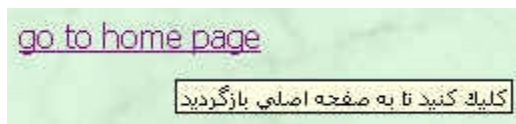
برای این منظور ابتدا متن مورد نظرتان را سلکت کنید و از نوار ابزار داکيومنت بر روی آیکن Email link
 کلیک کنید که در این موقع کادری ظاهر می‌شود که متن سلکت شده شما در کادر Text درج شده و
 آدرس ایمیل مورد نظرتان را هم در کادر E-mail تایپ کنید و OK کنید

البته از طریق همین نوار ابزار داکيومنت هم می‌توانید لینک ایجاد کنید متن خود را سلکت کرده و بر روی آیکن اول Hyperlink کلیک
 کنید (آیکن کنار Email Link) تا با پنجره
 لینک مواجه شوید



متن انتخابیتان در کادر text ظاهر شده
 از طریق کادر Link لینک مورد نظرتان را
 ایجاد کنید همانطور که از طریق پانل گزینه‌ها
 این عمل را انجام می‌دادید
 در فیلد target یکی از انواع آن را انتخاب
 کنید مانند کاری که در پانل گزینه‌ها انجام
 دادید

در قسمت Title یک عنوان برای لینکتان تایپ کنید این عنوان زمانی که ماوس در مرورگر بر روی لینک قرار می‌گیرد ظاهر می‌شود
 که نمونه‌ای از آن را در شکل روبرو می‌بینید



به دو گزینه دیگر فعلاً کاری نداریم تا به بحث پیشرفته برسیم

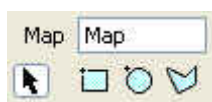
حذف یک لینک

اگر بعد از لینک دادن پشیمان شدید و خواستید لینک داده شده را حذف کرده می‌توانید ب راحتی مسیر لینکی که در کادر link پانل گزینه‌ها
 قرار دارد را پاک کنید و یا بر روی لینک سلکت شده راست کلیک کرده و گزینه Remove link را انتخاب کنید

لینک تصاویر

ما در قسمت اول و قسمت قرار دادن تصویر در صفحه یک سری گزینه از پانل گزینه‌ها را توضیح ندادیم و گفتیم در مبحث لینک توضیح داده
 می‌شود و اکنون نوبت توضیح آن رسیده

شما به همانگونه که متون را لینک می‌کردید می‌توانید با تایپ آدرس یا از طریق آیکن فولدر در کادر link لینکی را به یک تصویر نسبت دهید
 اما گزینه دیگری که در مورد لینک تصاویر مطرح است لینک یک قسمت کوچک از یک تصویر است که گزینه‌های



Map در پانل گزینه‌ها دقیقاً به همین منظور تعبیه شده



به این تصویر نمونه دقت کنید این یک قسمت از یک تصویر بزرگتر است ما قصد داریم کادرهایی که با عنوان آرشیو - ایمیل

و خونه وجود دارد را به صفحات دیگری لینک دهیم برای این منظور باید یکی از ابزارهای قسمت Map را انتخاب کرده و محدوده هر یک از لینکها را مشخص کنیم در این مورد به خصوص ما باید از ابزار Polygon استفاده کنیم و محدوده هر کدام را مشخص کنیم شما از هر ابزاری منطقه ای را انتخاب کنید پانل گزینه هایتان بدین صورت تغییر خواهد کرد



شما در قسمت link آدرس لینک آن منطقه را تعیین کنید

در قسمت Target نوع باز شدن لینک را تعیین کنید همانند عملی که در هنگام لینک متن انجام دادیم

در قسمت Alt شما عنوانی را برای لینکتان تایپ کنید این عنوان در مرورگر هنگامی که بازدید کنندگان با ماوس بر روی لینک بایستند نمایش می یابد

به همین ترتیب هر تعداد نقاط حساس میتوانیم در یک شکل ایجاد کنیم و هر کدام از آنها را هم لینک کنیم

لینک از یک صفحه به مکانی دیگر از همان صفحه

ما در دریم ویور میتوانیم لینکی در نقطه دیگری از همان صفحه هم ایجاد کنیم کاری که در فرونت پیج به سختی صورت می گیرد اما روش کار با دو حرکت انجام می شود

۱- ابتدا باید مکانهایی را در صفحه بعنوان لنگر انتخاب کنیم

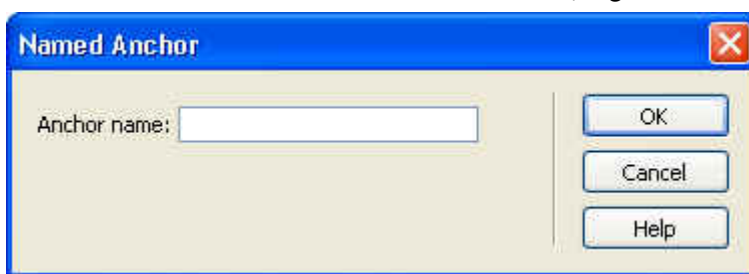
۲- لینکها را به نقاط لنگر ایجاد کنیم

برای ایجاد نقاط لنگر ابتدا کلمه ای که مایل هستیم به عنوان لنگر قرار گیرد را سلکت می کنیم و یا جایی که قرار است نقطه لنگر قرار گیرد مکان نمای ماوس را در آن مکان قرار می دهیم و سپس از نوار ابزار داکيومنت آیکن Named Anchor را می فشاریم (این آیکن درست در



کنار آیکن لینک ایمیل قرار دارد و شکلی شبیه یک لنگر نیز دارد)

در این صورت با پنجره ای همانند زیر روبرو می شوید



در این جا یک نام به نقطه لنگر خود بدهید توجه کنید اگر از نقاط لنگر های زیادی قرار است در صفحه استفاده کنید از نام های منطقی استفاده کنید و از قرار دادن شماره در ابتدای نامتان جدا خودداری کنید بعنوان مثال نامتان می تواند به این صورت باشد Anchor01 و به ترتیب شماره ها را به ازای هر نقطه لنگر اضافه کنید

پس از ایجاد نقاط لنگر باید آن را لینک دهیم و آن هم بدین صورت است

ابتدا متنی که قرار است به یک نقطه لنگر لینک شود را سلکت می کنیم و اگر نقطه لنگر مورد نظر نزدیک این مکان است توسط آیکن

Point To File که مقابل کادر Link در پانل گزینه هاست کلیک

کرده بدون رها کردن ماوس آن را کشیده و در صفحه بر روی نقطه لنگر دلخواه رها می کنیم در این لحظه لینکی از متن سلکت شده به آن نقطه لنگر ایجاد شده است

اما اگر نقطه های لنگر در صفحه زیاد بود و یا فاصله دور بود با توجه به نام نقطه لنگر لینک را در کادر **link** تایپ میکنیم منتها با در نظر داشتن یک نکته که در ابتدای لینک حتما از **#** استفاده کنیم بطور مثال در مورد همان **Anchor01** که در مثال قبل ساخته بودیم حالا با سلکت یک متن و تایپ **#Anchor01** در کادر لینک میتوانیم لینکی از متن به این نقطه لنگر ایجاد کنیم

در پایان ذکر این نکته ضروری است که همیشه اگر صفحاتتان طولانی است در انتهای صفحه لینکی به بالای صفحه قرار دهید که این کار با تایپ **د #top** در کادر لینک انجام پذیر است و هیچ احتیاجی به داشتن هیچ نقطه لنگری هم در بالای صفحه نیست

خب در این جا قسمت دوم آموزش ما هم به پایان رسید
در این قسمت ما با افزودن صفحه به سایتمان و انواع لینکها آشنا شدیم
تا قسمت بعد شما می توانید تمرینات زیادی با مطالب همین دو قسمت انجام دهید
فقط در مورد لینکهای نقاط حساس و لینکهای به لنگر بیشتر متمرکز شوید تا مطلب برای شما روشن شود

در جلسه سوم به کار با جدولها و نقش آنان در صفحات وب می پردازیم

با سلام

در ادامه آموزش برنامه دریم ویور قسمت سوم را تقدیم میکنم

اگر قسمت های قبلی را مطالعه نکرده اید آنها را از لینک زیر دریافت کنید و ابتدا آنها را بدقت مطالعه کنید

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part1.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part2.zip>

استفاده از جدول در صفحات وب

اکنون به مهمترین قسمت در طراحی رسیدیم و آن هم استفاده از جدولها برای طراحی صفحات وب است

جدولها نقش بسیار مهمی در طراحی وب داشته و اگر شما نتوانید از جدولها به خوبی استفاده کنید در حقیقت با دنیای طراحی وب بیگانه هستید

ما با تکمیل شدن این قسمت آموزش باید بتوانیم طرح اولیه سایت pcseven را طراحی کنیم

اما برای درج جدول در صفحه میتونیم بر روی آیکن Table از نوار ابزار داکيومنت کلیک کنیم و یا از منوی insert گزینه table را انتخاب میکنیم که در هر دو صورت

با پنجره ای همانند شکل روبرو مواجه می شویم

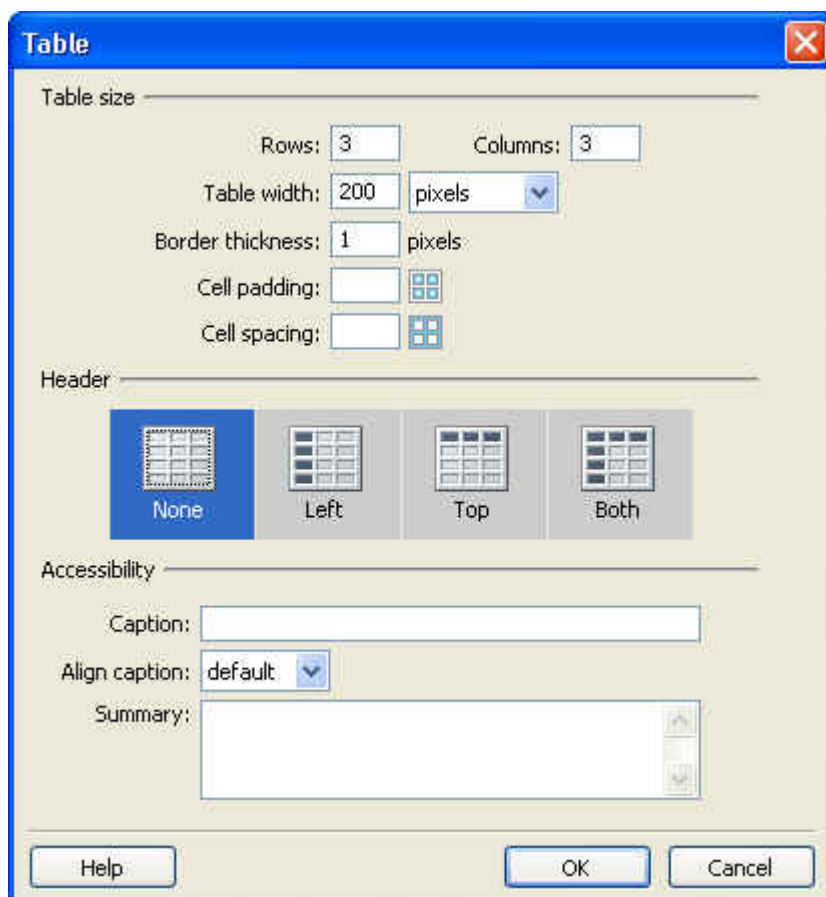
در این پنجره Rows مشخص کننده تعداد ردیفها و Columns مشخص کننده تعداد ستونهای جدول است

Table width: عرض جدول را تعیین میکند عرض جدولتان هم میتواند قاطع یعنی به پیکسل باشد و هم می تواند درصدی از صفحه باشد بدیهی است اگر درصد تعیین کنید در مرورگرهای با رزولوشن بالا هم تطبیق می کند

این که شما از حالت قاطع یا درصد استفاده کنید بستگی به خودتان دارد و طرحی که در نظر دارید منتها این مطلب در پروژه های آزمایشی که بعدا با هم طراحی خواهیم کرد بیشتر بحث می شود

Border: نشانگر عرض خط دور جدول است Cell padding: فاصله بین محتویات یک سلول با خط سلول در این قسمت مشخص می شود

Cell spacing: فاصله بین سلولها در این ناحیه تعریف می شود



Header: به نحوه چیدمان جدول اشاره دارد این مورد در رابطه با جدولهای تو در تو کاربرد دارد به عنوان یک قاعده همیشه حالت none را انتخاب کنید مگر در موارد خاص

Caption: عنوان جدول را در این قسمت می توانید تایپ کنید که در این صورت اگر گزینه بعدی بر روی پیش فرض قرار داشته باشد این عنوان در بالای جدول درون یک سلول جداگانه درج میشود

Align caption: به چیدمان عنوان اشاره می کند که میتواند عنوان را در بالا - پائین - سمت راست و یا در سمت چپ جدول قرار دهد Summary: این مورد توضیحی در مورد جدولتان است شما برای راحتی درک کارکرد هر جدول توضیحی را در این قسمت تایپ کنید که این توضیح در مرورگر به نمایش در نخواهد آمد و فقط در قسمت کدها درج میشود که در آینده شما بتوانید براحتی با نگاه کردن به کدها آن را ویرایش کنید

همیشه سعی کنید توضیحی برای جدولتان ذکر کنید و به یاد داشته باشید در طرحهای حرفه ای کاری وجود توضیح بسیار به شما کمک خواهد کرد

به محض ورود جدول به صفحه در بالای جدول ما با کادری بنام **Table widths** مواجه می شویم این ابزار بسیار سودمند و از مزیت‌های دیگر این برنامه در مقابل برنامه فرونت پیج مایکروسافت است مسیر فعال یا غیر فعال کردن این ابزار بدین صورت است

View → Visual Aids → Table Widths

در این ابزار در خط بالا طول جدولتان درج شده در کنار آن یک مثلث کوچک هم وجود دارد که اگر بر روی آن کلیک کنید با منویی مواجه میشوید که توسط این منو شما میتونید کل جدول را انتخاب کنید یا کل ارتفاع و عرض جدول را حذف کنید یا کل عرض جدول را یکسان سازی کند و گزینه آخر هم این ابزار را از صفحه محو میکند برای فعال سازی مجدد هم از مسیر گفته شده در بالا اقدام کنید

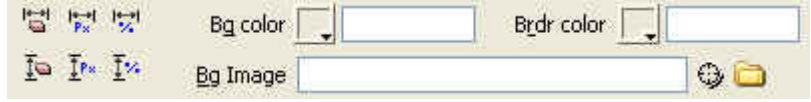


در مورد ستونها هم همچین منویی وجود دارد منتها گزینه ها تفاوت دارد

بصورتی که گزینه اول باعث سلکت شدن آن ستون می شود گزینه دوم باعث پاک شدن عرض ستون و گزینه سوم آن ستون را به دو قسمت کرده منتها قسمت جدید را در سمت چپ ستون فعلی قرار میدهد و گزینه آخر هم همین کار را انجام می دهد با این تفاوت که ستون جدید در سمت راست ستون فعلی ایجاد خواهد شد



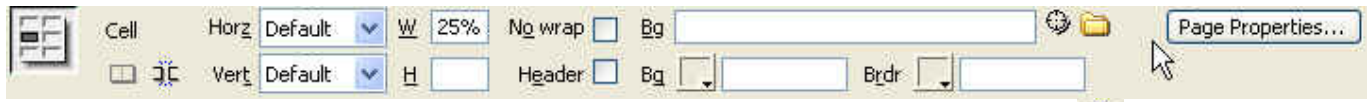
ما می توانیم گزینه های دیگری را هم پس از ایجاد جدول در آن تغییر دهیم بر روی جدولی که در صفحه قرار گرفته رفته و کل جدول را سلکت کنید و به پانل گزینه ها نگاهی بیندازید



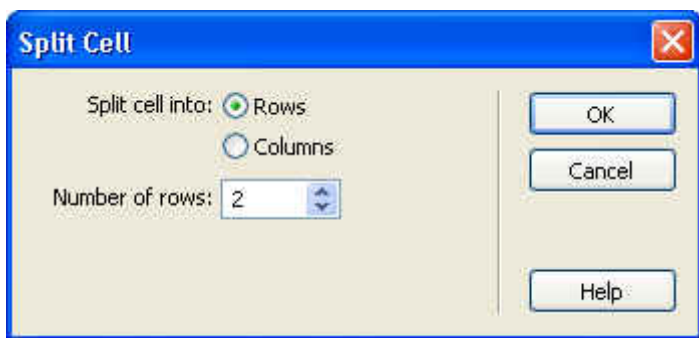
اگر در پانل گزینه ها این گزینه ها را ندیدید در گوشه این پانل بر روی مثلثی که با فلش نشان داده شده کلیک کنید تا کل پانل باز شود با باز شدن کل پانل این گزینه ها هم نمایش می یابند

این گزینه ها گزینه اول برای حذف عرض ستونها و دو گزینه بعد می تواند عرض ستونها را بر حسب درصد یا قاطع (پیکسلی) تعریف کند تبدیل مستقیم واحدهای قاطع به درصدی و بالعکس از مزیت‌های دیگری است که این برنامه به نسبت فرونت پیج مایکروسافت دارد این گزینه ها هم همان عمل را منتها در ارتفاع جدول انجام میدهد با **Bg color** میتونید رنگ بک گراند جدول را تعیین کنید اگر مایل بودید تصویری را بعنوان بک گراند قرار دهید آن را از کادر **Bg Image** انتخاب کنید **Brdr color** رنگ خطوط جدول را معین می کند

این از تنظیماتی که می شد برای کل جدول اعمال کرد اما اگر نشانگر ماوس را در هر سلول قرار دهید گزینه هایی هم برای آن سلول نمایان می شود در این لحظه این گزینه ها در پانل گزینه ها ظاهر می شود



در این قسمت این گزینه میتوانی سلولی که نشانگر ماوس در آن قرار دارد را تقسیم کند با کلیک بر روی این گزینه پنجره زیر به نمایش می آید



نوع تقسیمات را در بالا مشخص کنید که بصورت ردیفی یا ستونی باشد و تعداد را هم از کادر پائین تعیین کنید البته اگر دو سلول را با هم انتخاب کنید این گزینه تغییر کرده و امکان یکی کردن دو سلول منتخب را برای شما فراهم میکند کادرهای Horz و Vert چیدمان افقی و عمودی مطالب داخل سلول را معین میکند در کادرهای W و H عرض و طول سلول را مشخص کنید

اگر متنی را شما در داخل سلولها تایپ کنید با زیاد شدن متن سلول بطور عمودی افزایش یافته تا تمام متنانتان جا بگیرد اما اگر گزینه No wrap را تیک بزیند سلول در جخت افقی گسترش می یابد تا متنانتان هم جا شود و هم در یک خط قرار بگیرد سایر گزینه ها هم مشابه گزینه هایی است که در مورد جدولها توضیح داده شد که تعیین کننده رنگ بک گراند - انتخاب تصویری برای بک گراند و ضخامت کادر سلول است

خب در اینجا مبحث جدول به پایان رسید منتها همین مطالب کم دنیایی از مطالب را در خود دارد مطمئن باشید در هر طراحی باید ۷۰ درصد خود را در جدولها صرف کنید فقط چند نکته

۱ - شما میتوانید چندین جدول تو در تو را برای طرحتان ایجاد کنید

۲ - سعی کنید سلول مخصوص قرار گیری لینک و لوگو را بصورت قاطع تعریف کرده و سلول حاوی متون را به درصد تعریف کنید در این صورت در هر مرورگری با هر رزولوشن مانیتوری صفحه شما به هم نخواهد ریخت

در پایان تصویر یک صفحه نمونه را برای شما قرار می دهم به همراه تصویر صفحه فایلهای مورد نیازتان را هم قرار می دهم شما سعی کنید صفحه را مطابق تصویر طراحی کنید

این طرح بسیار ساده است و فقط از جدول بندی های ساده تشکیل شده است

کم کم این طرح را پیچیده تر و کاملتر می کنیم

این درس چهارم از آموزش برنامه معروف و خوش دست Dreamweaver MX 2004 است
 اگر قسمتهای قبلی را مطالعه نفرمودید ابتدا آنها را از لینک های زیر دریافت کرده و آن را بدقت مطالعه کنید زیرا درک توضیحات این قسمت
 مستقیما به مطالب قسمتهای قبلی مربوط است

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part1.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part2.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part3.zip>

امیدوارم طرح جلسه سوم که طرحی بسیار ابتدایی بود را تکمیل کرده باشید.

ابتدا توضیحی در مورد طرح جلسه قبل ارائه می کنم



در این طرح ما ابتدا جدولی رسم میکنیم با مشخصاتی که در شکل می بینید

Table size

Rows: Columns:

Table width: percent

Border thickness: pixels

Cell padding:

Cell spacing:

فاصله بین سلولها را ۱۵ پیکسل قرار دادیم تا هم مقداری طرح با لبه های صفحه فاصله داشته باشد و نیز این فاصله لوگو و مطالب را از هم جدا کرده باشد پس از رسم این جدول در صفحه نشانگر ماوس را در ردیف اول جدول قرار داده و جدول دیگری داخل آن رسم کنید با این مشخصات

Rows: Columns:

Table width: pixels

Border thickness: pixels

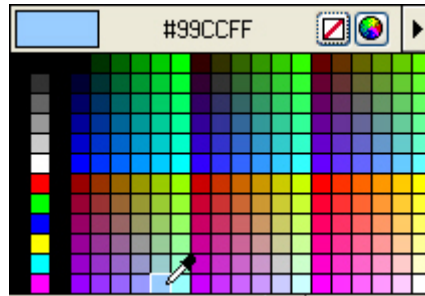
Cell padding:

Cell spacing:

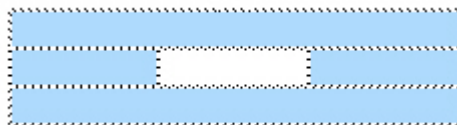
عرض جدول را بصورت قاطع ۷۶۰ پیکسل در نظر گرفتیم چون عرض تصویر لوگو صفحه همین میزان است در ضمن بیاد داشته باشید حتما بعد از رسم در پانل گزینه های جدول گزینه Align را center قرار دهید و لوگو را وارد همین جدول کنید می بینید جدول مطابق با تصویر بسط می یابد

حال که لوگو را قرار دادیم نوبت به قسمت متن صفحه می رسد پس نشانگر ماوس را در ردیف دوم جدول اولیه قرار دهید و آن را به سه ستون تقسیم کنید ستون اول و سوم را ۲۵ درصد و ستون وسط را ۵۰ درصد در نظر بگیرید
 حال نوبت آن است که در ستون ۳ لینکهای داخلی را قرار دهیم
 پس نشانگر ماوس را در این ستون قرار داده و ستون را انتخاب میکنیم و در پانل گزینه ها Vert را Top انتخاب می کنیم
 توجه کنید اگر این کار را فراموش کنید لینکها با اضافه شدن طول صفحه به وسط کشیده می شوند و طراحی بهم خواهد خورد
 حال یک جدول با ۶ ردیف رسم کنید (اگر ۶ ردیف رسم کنید برای فضای خالی مابین هر ردیف مجبور هستید مقداری به Cell spacing بدهید اما کاری که در اکثر صفحات انجام میدهند ردیفها را بیشتر در نظر می گیرند تا یک ردیف مابین هر ردیف خالی باشد این بسته به میل خودتان است)

به هر حال برای ایجاد هر ردیف آن را انتخاب کرده و رنگی که در شکل می بینید بعنوان بک گراند انتخاب کنید



حال در هر ردیف عنوان مورد نظر را تایپ کرده و لینک دلخواه را برقرار کنید
 سپس به ستون ۱ برگشته تا لینک و بنرهای خارجی را هم ایجاد کنیم همانطور که می بینید این ستون در کل شامل دو قسمت است ۱ بنرهای تبلیغاتی و ۲ - لینکهای خارجی ما در ابتدا باید ۴ چوب را طراحی کنیم فقط یادمان باشد در هر مرحله چیدمان عمودی را بالا در نظر بگیریم (vert=top)
 نشانگر ماوس را در این ستون قرار داده و یک جدول ۳ ردیفی ایجاد میکنیم ما در ردیف اول بنرها را گذاشته و ردیف دوم را خالی رها میکنیم و در ردیف سوم لینکها را قرار می دهیم
 پس از رسم در ردیف اول قرار میگیریم چون بنرها کادر دارند باید جدولی با ۳ ردیف و ۳ ستون رسم کنیم ستونهای ردیف اول و سوم را Merg می کنیم (چون در بالا و پائین کادر نداریم) حالا بجز ستون دوم از ردیف دوم تمامی قسمت های جدول را همان بک گراندی میدهم که در بالا بدان اشاره شد طرح ما تا به اینجا به این شکل است



ما باید کادر وسط را برای قرار دادن مطلب بزرگتر کنیم پس نشانگر ماوس را به وسط دو ستون برده و مرز را جابجا می کنیم در این حین به



مختصاتی که در Table width ظاهر میشود توجه کنید تا هر دو ستون ۱ و ۳ مقدار یکسان داشته باشند حال میتوانید در بالا عنوان و در کادر وسط هم بنرهایتان را قرار دهید میتوانید برای قرار دادن بنرها هم جدول ترسیم کنید تا کارتان منظمتر شود

سایر کادرها هم به همین ترتیب ایجاد میشود

همین طرح را ما در جلسه بعد زیبا تر و پیشرفته تر خواهیم کرد بطوری که کادرها را با تصاویر ایجاد میکنیم

منتها این جلسه را بر روی همین تمرین کنید تا کاملا بر این گونه طرحها مسلط شوید

نکته مهم : در این گونه طرحها شما حتما باید با چگونگی کار کرد ابزار Slice در برنامه ImageReady آشنا باشید

حال بپردازیم به درس این جلسه و مطالب آن

کار با لایه ها در دریم ویور

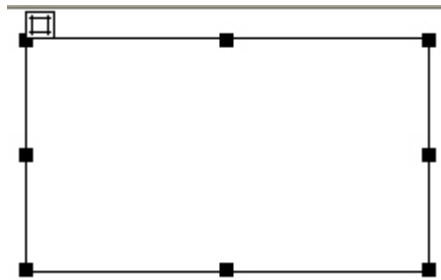
لایه ها از جمله امکاناتی هستند که ما میتوانیم با آنها صفحات خودمان را طراحی کنیم
کار با لایه ها در دریم ویور ساده تر از فرونت پیج است اما بدلیل بعضی مسائل که بابت پشتیبانی نکردن مرورگرها و امکان بهم ریختن صفحه وجود داشت طراحان حرفه ای کمتر از لایه ها استفاده می کردند اما دریم ویور این مشکل را با اضافه کردن خودکار یک کد جاوا اسکریپت به صفحه حل کرده است

ایجاد یک لایه جدید

برای ایجاد یک لایه جدید مسیر زیر را طی کنید

Insert → Layout Object → Layer

لایه ای جدید با عرض ۲۰۰ پیکسل و ارتفاع ۱۱۵ پیکسل در صفحه رسم می شود

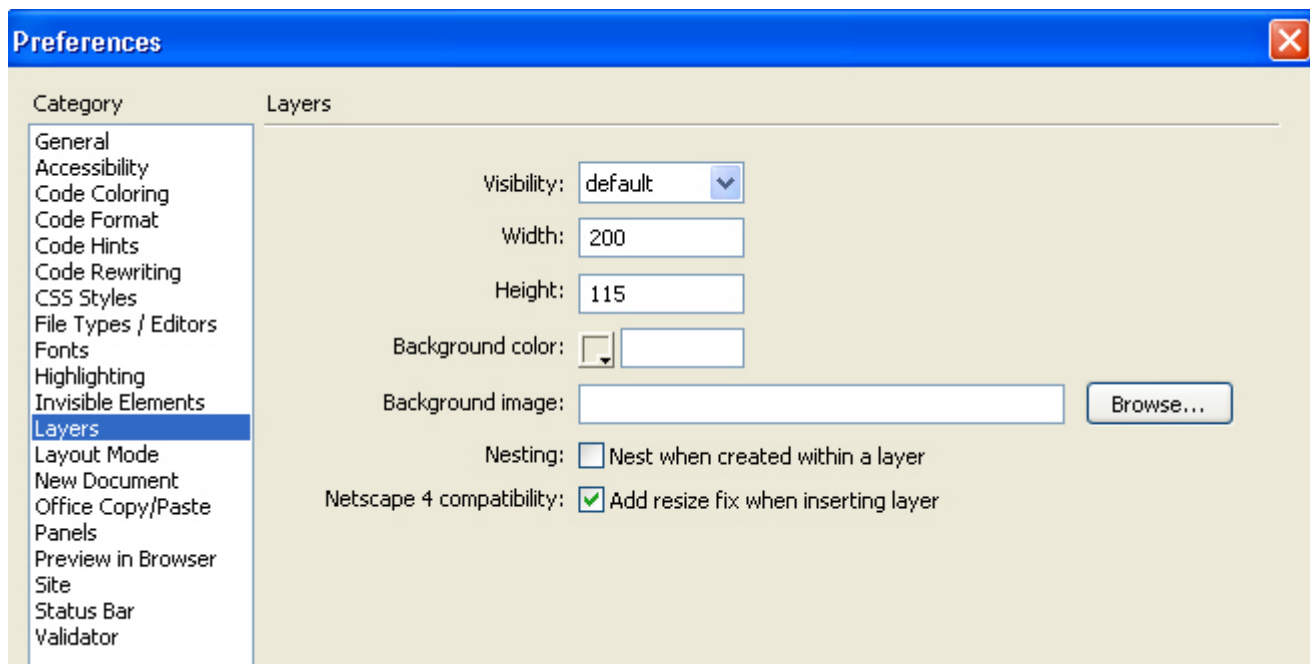


پس از رسم با کلیک بر روی مربع بالای لایه میتوان لایه را انتخاب کرد پس از انتخاب توسط هر کدام از مربع های سیاه موجود در اضلاع آن لایه را بزرگ یا کوچک کرد و توسط همان مربع بالای لایه می توان لایه را در صفحه جابجا کرد

تغییر پیش فرض رسم لایه

از مسیر زیر می توانید پیش فرض رسم لایه را تغییر دهید

Edit → Preferences → Layer



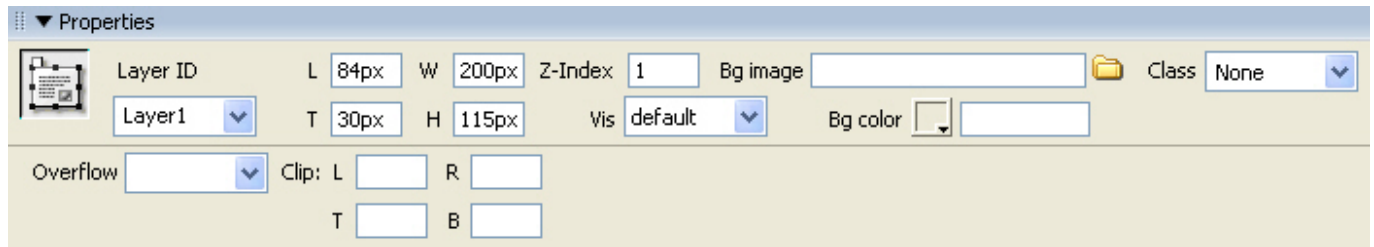
همانطور که می بینید در این قسمت می توانید نوع بک گراند را نیز تغییر داده و آن را بصورت پیش فرض قرار دهید

قرار دادن متن و تصویر در لایه

ما تمام عناصری که می توانیم در صفحه قرار دهیم را میتوانیم در لایه ها نیز قراردهیم فقط کافی است نشانگر ماوس را داخل لایه قرار داده و سپس عناصر مورد نظرمان را وارد کنیم حتی می توان داخل لایه از جدول استفاده کرد و طرحهای بسیار بدیعی را ایجاد کرد

گزینه های لایه ها

هنگامی که لایه ای انتخاب شود این تنظیمات در پانل گزینه ها ظاهر می شود



Layer ID به نام لایه اشاره دارد و هر لایه ای که ایجاد کنید یک نام منحصر به فرد برای خود دارد از این نام در زبانهای جاوا اسکریپت و یا کدهای CSS استفاده می شود

کادرهای **L** و **T** (مخفف **Left** و **Top**) که فاصله لایه از سمت چپ و بالای صفحه به پیکسل تعریف می شود

می توانیم با تایپ مقدار در این کادر فاصله را تنظیم کنیم و یا راحتتر همان جابجایی لایه با ماوس در صفحه است

کادرهای **W** و **H** به طول و عرض لایه اشاره دارد اگر چه اگر تصویری را وارد لایه کنید که از لایه بزرگتر باشد لایه خود را تطبیق داده و هم اندازه تصویر یا سایر عناصر بزرگتر از خود خواهد شد

کادر **Z-index** به ارجحیت لایه ها بر میگردد این مطلب در مورد لایه هایی که بر روی یکدیگر قرار می گیرند بیشتر نمود پیدا می کند بطوری که هر چه شماره لایه پائینتر باشد آن لایه در زیر سایر لایه ها قرار میگیرد (اگر با برنامه فوتوشاپ آشنا باشید درک این مطلب برایتان ساده است)

گزینه های کادر **Vis** به نمایش یا عدم نمایش لایه و محتویات آن بر میگردد اگر میخواهید لایه ای نمایش داده نشود

اگر بپرسید کاربرد این گزینه در چیست جواب این است

تا بحال دقت کرده اید در صفحه ای به محض قرار گرفتن روی لینکی که بصورت تصویر است آن تصویر تغییر میکند این عمل به اصطلاح **Rollover** گفته میشود حال اگر حجم تصویر زیاد باشد چه اتفاقی خواهد افتاد شما بر روی لینک می روید و لینک محو میشود چرا چون باید تصویر بعدی داونلود شود تا به شما نمایش داده شود بهترین کار برای جلوگیری از این اتفاق با کندی سرعت اینترنت در ایران این است که لایه ای ایجاد کنیم و همان تصاویری که قرار است در هنگام **rollover** نمایش یابند را در آن قرار دهیم با این کار تمام تصاویر در هنگام لود شدن صفحه در کامپیوتر بازدید کننده بارگذاری می شود و در هنگام **rollover** دیگر داونلود نخواهند شد بلکه مستقیما از سیستم بازدید کننده نمایش می یابد

" این مطلب یک نکته ریز طراحی وب برای سایتهای ایرانی است که با تجربه و طراحی زیاد نکات زیادی از این دست بدست می آورید "

گزینه **bg image** و **bg color** هم برای ایجاد بک گراند با استفاده از تصویر یا رنگ مورد نظرمان است

گزینه **Overflow** تعیین می کند که در صورتی که متن از لایه بزرگتر بود لایه چه عکس العملی از خود انجام دهد که در این قسمت چند گزینه مطرح است

Visible: در این حالت لایه بسط می یابد تا تمام متن در آن جا شود

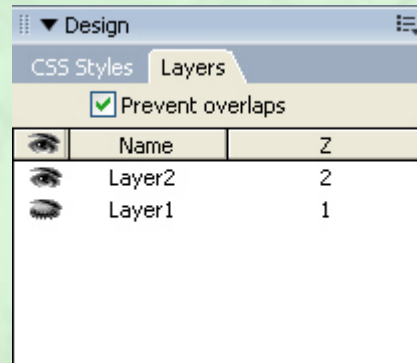
Hidden: در این حالت متنی که در لایه جا نشودنمایش داده نخواهد شد

Scroll: در این حالت همیشه نوار اسکرول برای پیمایش لایه نمایش می یابد

Auto: در این حالت هر گاه لازم بود لایه با اسکرول نمایش می یابد

سایر گزینه ها هم به میزان برش خودن محتویات لایه اشاره دارد که اندازه های دلخواه را در صورت لزوم در کادرهای مناسب وارد کنید

خب گزینه دیگری در استفاده از لایه ها باقی نمی ماند جز این که شما میتوانید بنا به طرحتان از برنامه بخواهید که لایه ها را بر روی یکدیگر قرار ندهد برای این منظور از پانلهای سمت راست پانل Design و سپس Layer را انتخاب کنید



در این قسمت تیک زدن گزینه prevent overlaps باعث می شود که هیچ لایه ای با لایه دیگر هم پوشانی نداشته باشد در قسمت پائین هم نام لایه های موجود در صفحه را با عدد Z آن را می بینید با کلیک بر روی علامت چشم روبروی هر لایه میتوانید موقتا آن را پنهان یا ظاهر کنید

تبدیل لایه به جدول

هر چند این برنامه امکانات خوبی را برای کار با لایه ها تدارک دیده اما این دلیل نمیشود که لایه های شما در تمام مرورگرها به یک نوع نمایش یابد خصوصا اگر بازدید کننده از نسخه های قبلی مرورگرها استفاده کند این مشکل واضحتر خواهد شد راهی که دارید این است که پس از پایان کار تمام لایه هایتان را به جدول تبدیل کنید که این کار را خود برنامه برایتان ایجاد میکند برای این منظور مسیر زیر را طی کنید

Modify → convert → layers to table

استفاده از لایه های هم پوشاننده در طراحی

هر چند در گذشته بعضی مرورگرها از لایه ها حمایت ناقصی داشتند که همین امر دست طراحان را در استفاده از لایه ها می بست اما اکنون نسخه های جدید مرورگرها کاملا از لایه ها حمایت میکنند پس میتوانید با خیال راحت تصور کنید که ۹۹ درصد بازدید کنندگان سایت شما را همانطور می بینند که مد نظر شما بوده میتوانیم با قرار دادن لایه ها بر روی یکدیگر طرحهای جالبی بدست آوریم به همراه این فایل نمونه ای که با استفاده از لایه ها ایجاد شده هم وجود دارد آن را باز کنید و سعی کنید خودتان هم طرحهای دیگری را ایجاد کنید

تا جلسه بعد و مطلب بعد تمرین را فراموش نکنید

این درس پنجم از آموزش برنامه معروف و خوش دست Dreamweaver MX 2004 است

اگر قسمتهای قبلی را مطالعه نفرمودید ابتدا آنها را از لینک های زیر دریافت کرده و آن را بدقت مطالعه کنید زیرا درک توضیحات این قسمت مستقیماً به مطالب قسمتهای قبلی مربوط است در ضمن این جلسه قسمت آخر سطح مقدماتی است و از جلسه بعد سطح متوسطه آغاز می شود

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part1.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part2.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part3.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part4.zip>

مبحث این جلسه ما طراحی صفحات وب با استفاده از فریم ها هست

فریم ها میتوانند طرح هایی که از ایستایی های کلی ظاهری در سایت استفاده می کنند را بسازند منتها کار با فریم ها تا حدودی پیچیده است و اگر در کار با فریم ها دقت لازم به عمل نیآورید کارتان دارای باگهایی خواهد شد که کل سایتتان را تحت تاثیر قرار خواهد داد در این جا یک نکته را ذکر کنم که شخصا بنده برای کار با فریم ها از برنامه فرونت پیج استفاده می کنم زیرا طراحی فریم در فرونت پیج ساده تر از دریم ویور است که نتیجه کار هم تفاوتی با هم ندارد اما این جا بحث ما چگونگی ایجاد فریم در دریم ویور است پس با ما همراه باشید

فریم در دریم ویور

هر صفحه ای که با فریم طراحی شده باشد حداقل از ۳ فایل HTML مجزا تشکیل شده است فایل اصلی که چیدمان کل فریمها را نگهداری می کند و برای هر فریم هم یک فایل HTML که در هر فریم قرار میگیرد بدیهی است هر چه تعداد فریمها بیشتر باشد تعداد فایلهای HTML هم بیشتر خواهد بود

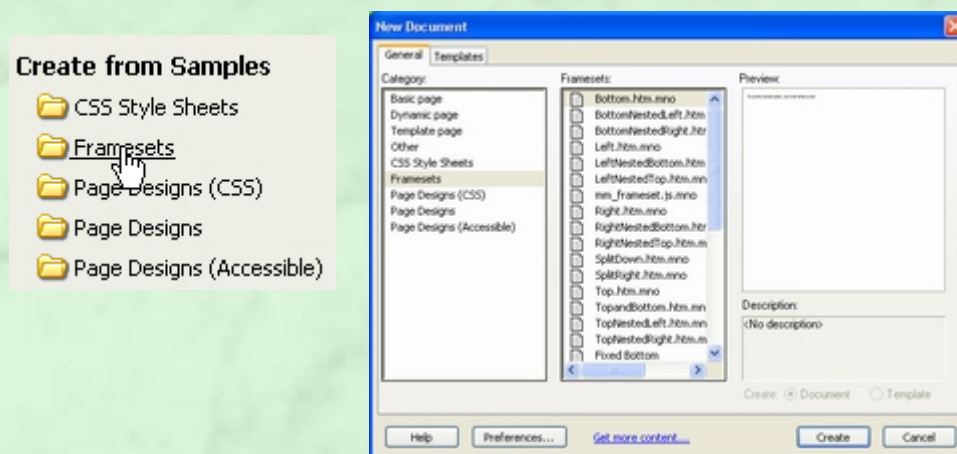
این نکته را هم بیادداشته باشید در طرحهایتان نباید از فریم های زیاد استفاده کنید مگر برای قرار دادن تبلیغات و یا لوگوی خودتان منتها مطالب اصلی تان نباید در چندین فریم قرار گیرد

شروع کار

برای کار ابتدا به هر تعداد فریم که مایلید یک صفحه طراحی کنید و آنها را ذخیره کنید منتها لینک را بگذارید در هنگام تلفیق فریم ها بدهیم برای ایجاد فایل جدیدی بر مبنای فریمها ۳ روش در اختیار تان است

روش اول ایجاد فریم

در این روش شما در صفحه اول انتخاب نوع فایل جدید از قسمت سمت راست (Create from samples) گزینه framesets را انتخاب کرده و از انواع پیش فرض فریم که پنجره بعد ظاهر می شود یکی را انتخاب کنید

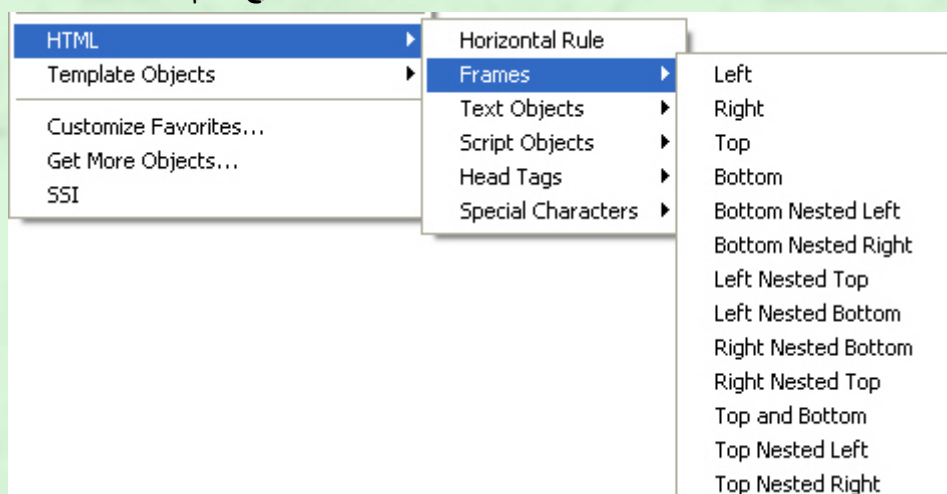


البته با این پنجره از صفحه اصلی و از طریق گزینه New از منوی File نیز در دسترستان است که در آنجا هم باید گزینه Framesets را انتخاب کنید

روش دوم ایجاد فریم

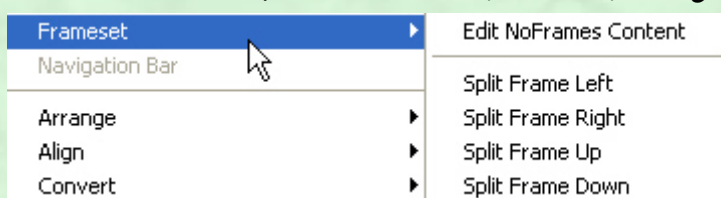
در روش دوم شما ابتدا یک صفحه جدید HTML باز کنید و مسیر زیر را طی کنید

انتخاب یک نوع فریم **Insert** → **HTML** → **Framesets**



روش سوم ایجاد فریم

اما روش سوم که توصیه میکنم شما هم از همین طریق به ایجاد فریمتان بپردازید به این صورت است که در صفحه اصلی به منوی **Modify** رفته و از زیر منوی **Framesets** یکی از ۴ گزینه های آخر آن را که مایلید انتخاب کنید.

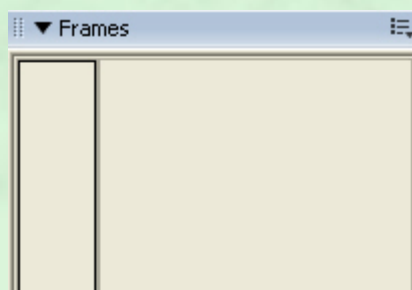


گزینه های **Split Frame Left** و **Right** فریمی در سمت چپ و راست ایجاد میکند و گزینه های **Split Frame Up** و **Down** فریمی در بالا یا پائین صفحه تان ایجاد میکند. اگر قصد دارید بیشتر از ۲ فریم داشته باشید ابتدا در فریم دلخواهتان نشانگر ماوس را قرار دهید و باز همین مسیر را طی کنید که در این صورت فریم جدید در همان فریمتان ایجاد می شود.

پس از تقسیمات میتوانید ماوس را بر روی کادر فریم ها برده و آن را جابجا کنید تا اندازه فریم ها مطابق میلتان شود.

فعال کردن پانل فریم

قبل از هر عملی شما بهتر است پانل فریم را فعال کنید تا راحتتر بتوانید کار کنید برای فعال کردن این پانل گزینه **Frames** را از منوی **Window** انتخاب کنید و یا از کلیدهای ترکیبی **Shift+F2** استفاده کنید



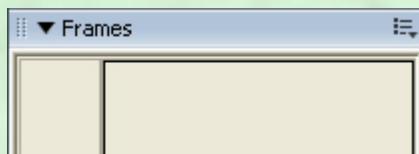
در این پانل طرح اولیه فریمتان را می بینید که از این پانل برای انتخاب فریم ها بکار می رود

نحوه انتخاب یک فریم

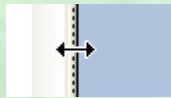
در هنگام کار با فریمها یکی از اصول انتخاب آن فریم است شما قبل از هر کاری باید آن فریم را انتخاب کنید در دریم ویور ۲ روش برای انتخاب فریمها وجود دارد

روش اول و ساده ترین روش این است که در پانل فریمها که در مرحله قبل آن را فعال کردیم بر روی فریم مورد نظر کلیک کنیم تا همانطور که در شکل بالا می بینید کادر فریم به رنگ مشکی درآید

و اگر بخواهیم کل فریمها را انتخاب کنیم باید در همین پانل بر روی کادر کل کلیک کنیم



اگر خوب به شکل دقت کنید مرز فریم در بال و گوشه ها ۲ کادر است کادر اول مربوط به کل فریمها و کادردوم مربوط به فریم داخل آن است انتخاب تک فریم و کل فریم را تمرین کنید تا برایتان عادی شود

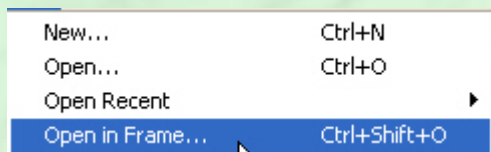


اما روش دوم انتخاب یک فریم از داخل صفحه است بطوری که اگر شما ماوس را به مرز دو فریم نزدیک کنید شکل کرسر ماوس بصورت دوسره تبدیل می شود در این حالت کلیک کردن نقطه چینی دور فریم ایجاد میکند که به معنای انتخاب آن فریم است بدیهی است علامت انتخاب کل فریمها قرار گرفتن نقطه چین در کل صفحه و گرداگرد تمام فریمها است

قرار دادن صفحه ای در فریم

خب حالا که ما چهار چوب اولیه فریم ها را ایجاد کردیم و با نحوه انتخاب فریم هم آشنا شدیم نوبت آن است که صفحات را داخل هر فریم جاسازی کنیم

برای این منظور نشانگر ماوس را داخل فریم مورد نظر قرار داده و از منوی File گزینه **Open in Frame** را انتخاب کنید



فایلهای HTML ی را که قبلا گفته بودم طراحی و ذخیره کنید را باید در این قسمت به برنامه معرفی کنید تا در آن فریمها قرار گیرد به همین ترتیب ما کل فریمها را تکمیل می کنیم

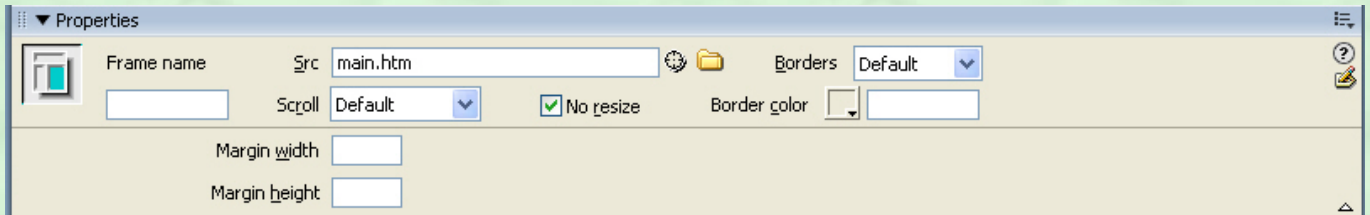
نکته : برای طراحی صفحه ای که بناست در یک فریم قرار گیرد دقت کنید کادر اصلی صفحه را بر اساس درصد تعریف کنید تا در فریمتان اسکرول افقی نداشته باشید چون اسکرول افقی از جذابیت فریم قطعاً خواهد کاست.

نکته ۲ : برای راحتی کار سعی کنید فایلهای HTML هر فریم را با نامهایی ذخیره کنید تا براحتی قادر به تشخیص باشید که هر فایل مربوط به کدام فریم است

نکته ۳ : تمام فایلهای فریمها را حتما در یک فولدر مجزا ذخیره کنید چون دریم ویور دائما از شما خواهد خواست تا آنها را ذخیره کنید

گزینه های فریم ها

اگر در پانل فریم ها فریمی را انتخاب کنید این گزینه ها را در پانل گزینه ها خواهید دید



در این پانل کادر **Frame name** به مبحث **CSS** و زبانهای اسکریپتی مربوط است و به نام فریم اشاره دارد

کادر **Src** به نام و آدرس فایل که در فریم قرار داده اید اشاره می کند

در کادر **Scroll** سه گزینه وجود دارد که برای نوار پیمایش (**scroll**) در فریم بکار می رود گزینه **Yes** همیشه از اسکروول در فریم استفاده می کند با گزینه **NO** فریم هیچ گاه از نوار پیمایش استفاده نخواهد کرد و گزینه **Auto** و **Default** یکی هستند و هرگاه که لازم باشد (زمانی که مطالب از صفحه بیشتر باشد) فریم از اسکروول استفاده خواهد کرد در غیر این صورت خیر

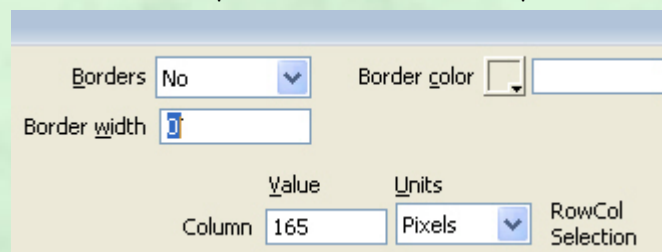
اما گزینه **No resize** مهمی است اگر شما این گزینه را تیک نزنید بازدید کنندگان هم میتوانند در مرورگر با ماوس فریمها را جابجا کنند که این مطلب امکان بهم ریختگی در طرح شما را افزایش خواهد داد پس توصیه اکید می کنم این گزینه را تیک بزینید تا تغییر کادر فریم ممکن نباشد

گزینه های **border color** و **border** مربوط به کادر دور فریم ها می شود در حالت عادی کادری قرار ندارد اما میتوان آن را فعال کرده و رنگی هم به آن اختصاص داد

دو گزینه زیری **Margin width** و **height** مربوط به خط جدا کننده مابین فریم میشود اگر این کادر خالی باشد هیچ خطی وجود نخواهد داشت اما میتوان با تایپ یک عدد در این کادرها آن را به نمایش گذاشت عددها بر حسب پیکسل خواهند بود

گزینه های فریم های کل

گفتیم چگونه میتوان کل فریمها را از طریق پانل فریم انتخاب کرد با انتخاب کل فریم ها گزینه های زیر در پانل گزینه ها ظاهر می شود



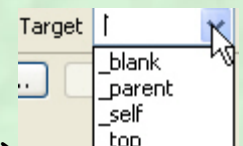
هر چند گزینه خاصی برای توضیح نیست منتها توسط ۳ گزینه بالا شما می توانید برای فریمهایتان کادر قرار داده ضخامت و رنگ آن را هم تعیین کنید

گزینه پائین هم برای تعیین مقیاس فریم است این مقیاس میتواند قاطع (به پیکسل) و یا درصدی و یا نسبی تعیین شود

لینک در فریم ها

مطمئنا اگر لینک ما در یک فریم کوچک باز شود قطعا ناخوشایند خواهد بود برای این منظور ما باید بتوانیم مقصد لینکهای خود را در فریم اصلی تعیین کنیم

قبلا در هنگام بحث لینک تعدادی از گزینه های **Target** را توضیح دادیم و مابقی را به مبحث خودش واگذار کردیم و اکنون وقت آن است تا آن را توضیح دهیم



همانطور که می بینید این ۴ گزینه در قسمت **target** نمایان می شود گزینه اول را توضیح دادیم گزینه دوم باعث می

شود لینک در فریم اصلی باز شود و گزینه سوم لینک را در خود فریم باز می کند

منتها شما برای استفاده از این موضوع باید لایه های تودر تو طراحی کنید که دریم ویور با این قضیه مشکل دارد
اما روش دیگر در این موضوع استفاده از نام است
گفتیم که در نام گذاری فایلها دقت کنید این جا جایی است که این نام گذاری بدردتان می خورد
شما پس از انتخاب و اعمال لینک در کادر **target** کافی است این کد را وارد کنید **_frame name** البته به جای **frame name** نام فریم
مورد نظر را تایپ کنید

این هم از قسمت مربوط به فریم ها
تا جلسه بعد و مطالبی دیگر تمرین را فراموش نکنید

این درس ششم از آموزش برنامه معروف و خوش دست Dreamweaver MX 2004 است
اگر قسمتهای قبلی را مطالعه نمودید ابتدا آنها را از لینک های زیر دریافت کرده و آن را بدقت مطالعه کنید زیرا درک توضیحات این قسمت مستقیماً به مطالب قسمتهای قبلی مربوط است

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part1.zip>
<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part2.zip>
<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part3.zip>
<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part4.zip>
<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part5.zip>

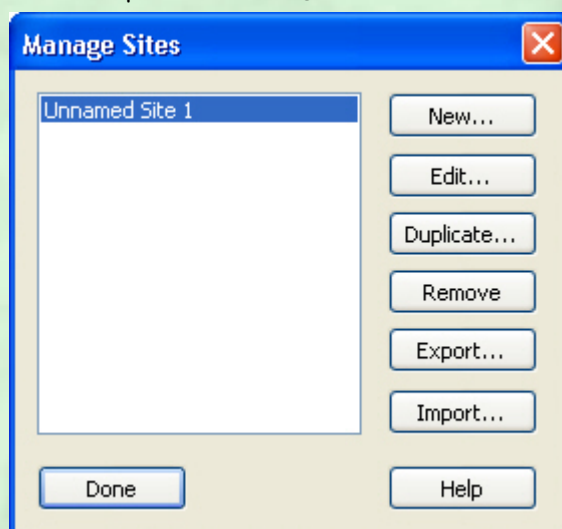
سطح متوسطه

از این جلسه به بعد سطح متوسطه را با هم آغاز می کنیم
تا اینجا ما توانستیم سایتی بسازیم در این سایت از جدول - لایه - فریم - متن و تصویر استفاده نمودیم و چگونگی لینک دادن را هم فرا گرفتیم و حالا وقت آن است که سایتمان را بر روی وب قرار دهیم تا دوستانمان را به دیدن آن دعوت کنیم

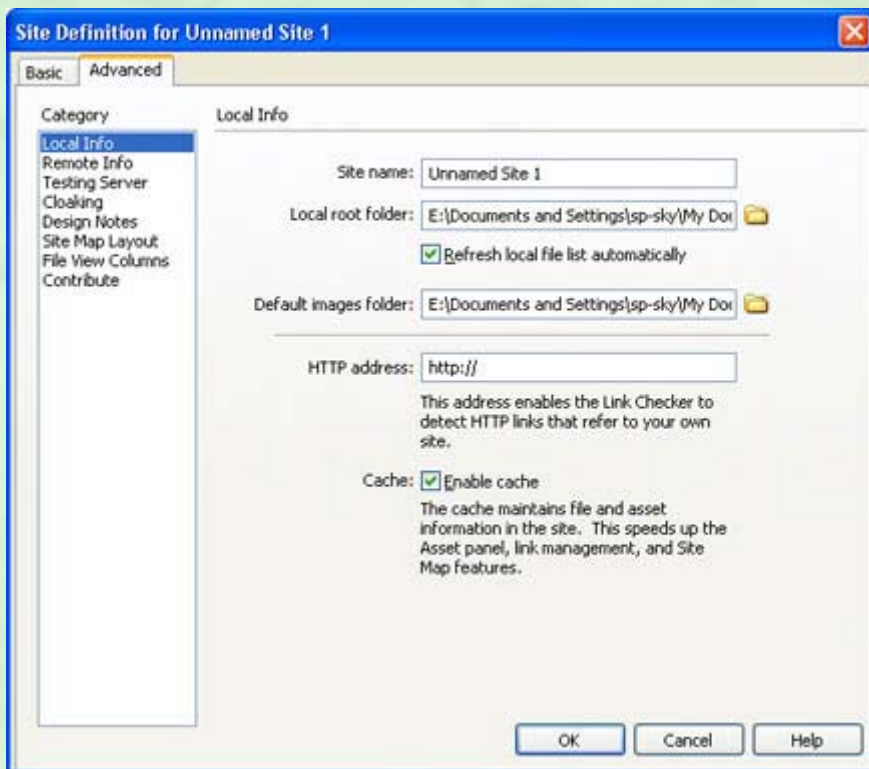
آپلود کردن سایت

آپلود کردن به عمل قرار دادن سایت و محتویات آن در یک مکانی در وب اشاره دارد
آپلود کردن در دریم ویور ۳ مرحله دارد ۱ - تهیه فضا ۲ - شناساندن تنظیمات هاست در برنامه ۳ - آپلود سایت
اگر فضایی در حال حاضر در اختیار ندارید می توانید از سایتی که فضای رایگان به شما می دهند استفاده کنید
سایتی که فضای رایگان میدهند مانند <http://web1000.com> و <http://freewebhosting.com> و ...
شما پس از ثبت نام در این سایتها می توانید سایتتان را بر روی سرور آنها قرار دهید هر چند این سایتها تبلیغاتی را در بالای صفحات شما قرار می دهند منتها برای ابتدای کار بد نیستند پس از ثبت نام در این سایتها مشخصاتی به آدرس ایمیل شما فرستاده میشود آن را یادداشت کرده و منتظر بقیه مراحل باشید

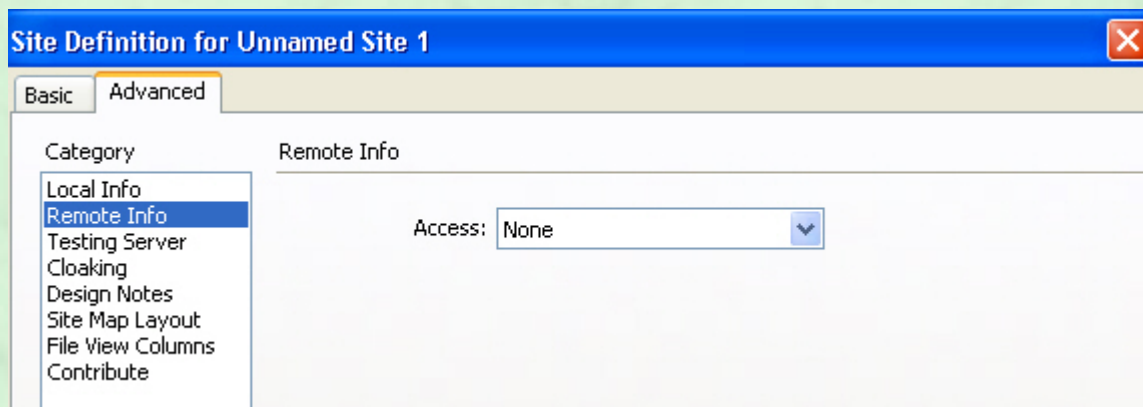
حال برنامه دریم ویور را باز کنید و از منوی Site گزینه Manage site را انتخاب کنید پنجره ای همانند شکل زیر باز می شود
البته این پنجره را از راههای دیگری هم می توان باز کرد منتها ما همین راه را ذکر کردیم



در این پنجره هر تعداد که سایت در دریم ویور تعریف کرده باشید لیست شده نام سایتی که مایل هستید آپلود کنید را انتخاب کرده و بر روی گزینه Edit کلیک کنید تا به صفحه ای همانند زیر برسید



شاید این پنجره برایتان آشنا باشد به این همان پنجره ای است که در هنگام ایجاد یک سایت آن را گشودیم و در آن قسمت گفتیم به سایر گزینه ها کاری نداشته باشید و حالا وقت توضیح گزینه دیگری است از کادر سمت چپ گزینه Remote info را کلیک کنید



حال لیست کشویی Access سمت راست پنجره را باز کرده و گزینه FTP را انتخاب کنید با انتخاب FTP گزینه هایی همانند زیر در انتهای همین پنجره نمایان می شود

Category	Remote Info
Local Info	
Remote Info	
Testing Server	
Cloaking	
Design Notes	
Site Map Layout	
File View Columns	
Contribute	
	Access: <input type="text" value="FTP"/>
	FTP host: <input type="text"/>
	Host directory: <input type="text"/>
	Login: <input type="text"/> <input type="button" value="Test"/>
	Password: <input type="text"/> <input type="button" value="Save"/>
	<input type="checkbox"/> Use passive ETP
	<input type="checkbox"/> Use firewall <input type="button" value="Firewall Settings..."/>
	<input type="checkbox"/> Use Secure FTP (SFTP)
	<input type="checkbox"/> Automatically upload files to server on save
	<input type="checkbox"/> Enable file check in and check out

در فیلد **FTP host** باید آدرس **FTP** سایت مورد نظرتان را که توسط خود سایت به ایمیلتان فرستاده شده وارد کنید

بطور مثال آدرس به این صورت است **ftp.web1000.com**

در فیلد **Host directory** اگر بر روی **FTP** خود فولدرهایی دارید و میخواهید سایتتان در یک دایرکتوری خاص آپلود شود نام آن دایرکتوری را در این جا تایپ کنید

در فیلد **Login** نام کاربری که هاستتان در اختیارتان قرار داده را تایپ کنید این نام کاربری بطور مثال به این صورت است **user@web1000.com**

در فیلد پسورد هم کلمه رمز خود برای ورد به هاستتان را درج کنید اگر گزینه **Save** را تیک بزنید در سایر دفعات از شما پسورد نخواهد خواست اما اگر این گزینه تیک نداشته باشد هر بار که بخواهید فایلی را از سایتتان آپلود کنید باید کلمه عبورتان را تایپ کنید سایر گزینه ها هم توضیح خاصی احتیاج ندارد

حال این پنجره را **OK** کنید تا به صفحه اصلی برگردید

در صفحه اصلی پانل **files** را گسترش دهید (این مطلب در جلسه اول توضیح داده شد)

اگر قصد آپلود تمام سایتتان را دارید حتما پوشه اصلی سایتتان در پانل **files** باید انتخاب شده باشد حال از منوی **site** گزینه **Put** را انتخاب کنید برنامه به سرور وصل شده و کل سایتتان را آپلود خواهد کرد آیکن این گزینه در پانل فایل به شکل یک فلش سر بالاست پس از این که یک بار کل سایتتان را آپلود کردید در مراحل بعدی فقط میتوانید صفحه ای را که تغییر دادید آپلود کنید ابتدا همان صفحه ای را که تغییر داده اید در پانل فایل انتخاب کرده و همان مراحل را طی کنید

نکته: آپلود کردن و مدیریت سایت در دریم ویور بسیار راحتتر از فرونت پیج است حتی اگر سایتتان را در فرونت پیج طراحی کردید توصیه

می کنم آن را با دریم ویور آپلود کنید

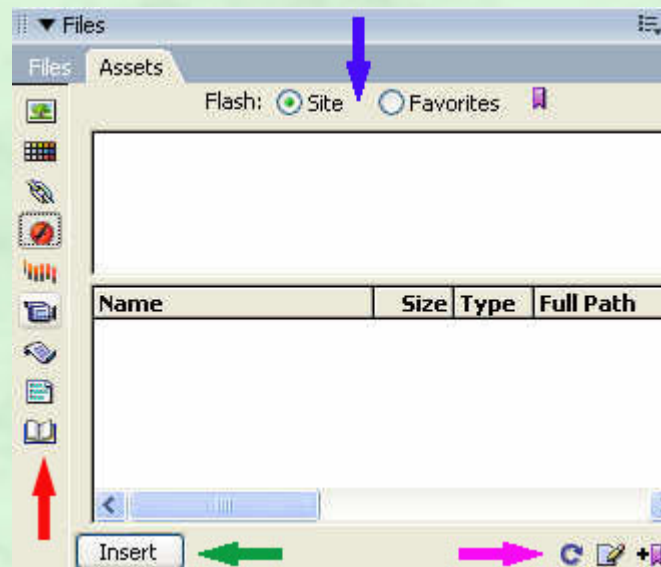
برای وارد کردن یک سایت طراحی شده با فرونت پیج در دریم ویور مراحل تعریف یک سایت را طی کنید و در جایی که باید پوشه سایتتان را معرفی کنید همان پوشه سایتی که با فرونت پیج طراحی کردید را نشان دهید فرونت پیج تمام سایتتان را در خود لود می کند و براحتی می توانید مدیریت سایتتان را با دریم ویور انجام دهید

آسودگی خیال در دریم ویور

این تیترا به چه معناست؟


خب عرض می کنم شما میتوانید صفحات خود را با سادگی و سهولت بسیار ایجاد کنید قابلیتی که با آشنایی با آن هرگز آن را رها نخواهید کرد این گزینه پنل Assets است اگر پنل ها را جابجا و دست کاری نکرده باشید این پنل درست کنار پنل Files قرار دارد برای فعال کردن آن بر روی این نام تب کلیک کنید تا ظاهر شود

اگر این پنل را با دست کاری بسته باشید می توانید از طریق کلیک گزینه Assets از منوی Window آن را فعال کنید یا کلید F11 صفحه کلید را بفشارید



این پنل میتواند تمام موضوعاتی که شما در سایتتان استفاده کردید یا حتی استفاده نکردید منتها در پوشه سایتتان قرار دارد را لیست کند آبجکتهایی که در سایتتان قرار دارد تحت دسته بندیهای مجزا لیست خواهند شد این لیست را با فلش قرمز انتخاب می شود آیکونها به ترتیب از بالا عبارتند از تصاویر ، رنگها ، لینکها ، مووی کلیپهای فلش ، فایلهای Shockwave ، فایلهای ویدئویی بجز انیمیشن های فلش ، الگو های صفحه و کتابخانه

در بالای این پنجره جایی که با فلش آبی نشان داده شده دو گزینه وجود دارد گزینه Site تمام محتویات سایتتان را نمایش می دهد و گزینه Favorites فقط شامل گزینه هایی است که قبلا خودتان به این منو اضافه کرده باشید

طریقه اضافه کردن هم به این صورت است که آبجکت مورد نظران را انتخاب کنید و بر روی این آیکن  در قسمتی که با فلش صورتی نمایش داده شده کلیک کنید شما میتوانید آبجکتهایتان را دسته جمعی انتخاب (با نگه داشتن شیفت و کلیک روی آنها) انتخاب کرده و آنها را دسته جمعی وارد Favorites کنید

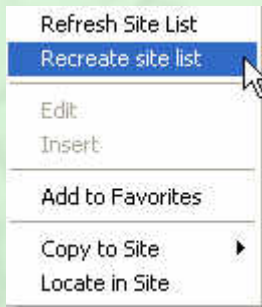
البته دو گزینه Templates و Library دارای این قابلیت نیست زیرا خود شما باید آن را ایجاد کنید پس دیگر گزینه Favorites برای این گزینه ها بی معنی است در ادامه به توضیحات این گزینه ها هم خواهیم رسید

نکته: اگر حدس می زنید سایتتان حجیم شود همیشه آبجکتهایی را که فکر می کنید زیاد در سایتتان از آن استفاده می کنید را وارد Favorites کنید تا در یافتن و استفاده از آنها راحتتر باشید

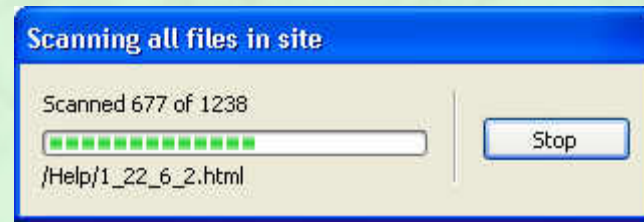
هنگامی که قصد داشتید آبجکتی را از این پنل وارد صفحه خود نمایید ابتدا آن را انتخاب نموده و سپس نشانگر ماوس را در جایی که قصد دارید آن آبجکت درج شود قرار داده و آنگاه Insert را که در تصویر با فلش سبز مشخص شده بفشارید خواهید دید آن آبجکت در همان مکانی که نشانگر ماوستان قرار داشته درج می شود

راه دوم این است که آبجکتها را با کشیدن و انداختن وارد صفحه کنید(Drag and drop)


آبجکتهایتان در کادر سفید پائین لیست میشوند و اگر آبجکتی را انتخاب کنید پیش نمایش آن را در کادر سفید بالایی مشاهده می کنید

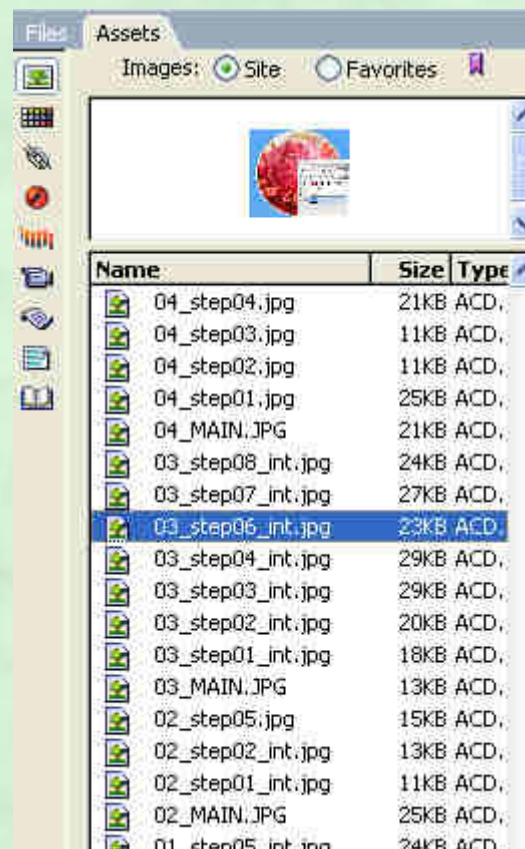


نکته بسیار مهم : حتما برایتان پیش می آید که دریم ویور در این پانل هیچ آبجکتی را قرار نداده برای این



که دریم ویور را وادار به لیست آبجکتها کنید در کادر لیست آبجکتها کلیک راست کنید و گزینه 'Recreate site list' را انتخاب کنید برنامه شروع به جستجو کرده و

تمامی آبجکتهایی که در صفحه دارید را لیست خواهد کرد اگر زمانی هم آبجکت جدیدی وارد سایت کردید و نام آن را در این پانل ندیدید بر روی فلش پایین صفحه  کلیک کنید تا نام آبجکت را ببینید



این نمایی از پانل Assets است که بطور کامل همه چیز در آن به نمایش گذاشته شده در این تصویر تمام تصاویری که من در سایتی که طراحی کردم لیست شده

شما هم فعلا گزینه هایی را که آموختید از این طریق وارد صفحه کنید مخصوصا اگر قصد دارید که رشته کار در سایتهای بزرگ از دستتان خارج نشود

رنگهایی که در این پانل لیست میشود را براحتی میتوانید در سایر صفحات هم استفاده کنید منتها برای متن ما بعدا روش بهتر و کاملتری را ذکر می کنیم تا رنگ متون را تحت کنترل داشته باشید

در ادامه ما مطالب را بیشتر بر روی ۲ گزینه متمرکز می کنیم

۱ - قسمت Templates

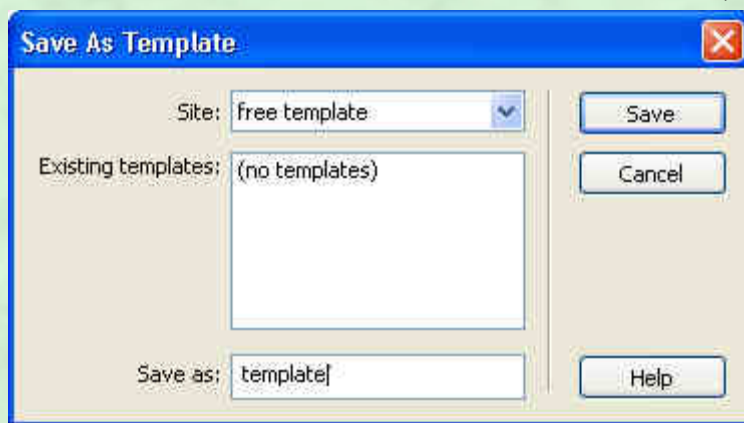
۲- قسمت Library

قسمت Templates

حتماً بیاد دارید که در قسمت ساخت سایت ما گفتیم برای این که صفحاتتان از شکل و شمایل یکسانی برخوردار شوند ابتدا نمای کلی سایت را که در تمام صفحات وجود دارد مانند جداول کلی و لوگو و... را طراحی کرده و سپس در پانل فایلها از روی آن Duplicate گرفته و به تعداد صفحات سایتان تکثیر می کنیم این روش بدی نیست منتها دریم ویور روش مخصوص به خود را هم در این زمینه دارد یعنی ایجاد یک الگو در ای شیوه شما یک Template از قبل طراحی می کنید و تمام سایتتان را از روی همان Template پی ریزی می کنید هر زمانی که احساس به تغییرات کردید هر تغییری که در اصل Template بدهید خود بخود در تمام صفحاتی که از روی آن Template ساخته شده اند اثر می گذارد به این صورت شما با تغییر یک صفحه تمام سایتتان را تغییر داده اید گو این که یکنواختی در تمام سایتتان هم حفظ خواهد شد . فقط یک نکته را مد نظر داشته باشید که هاستتان که قرار است سایت بر روی آن قرار گیرد باید از دریم ویور پشتیبانی کند و گر نه سایتتان بهم ریخته نمایش داده خواهد شد

چگونگی ایجاد یک الگو

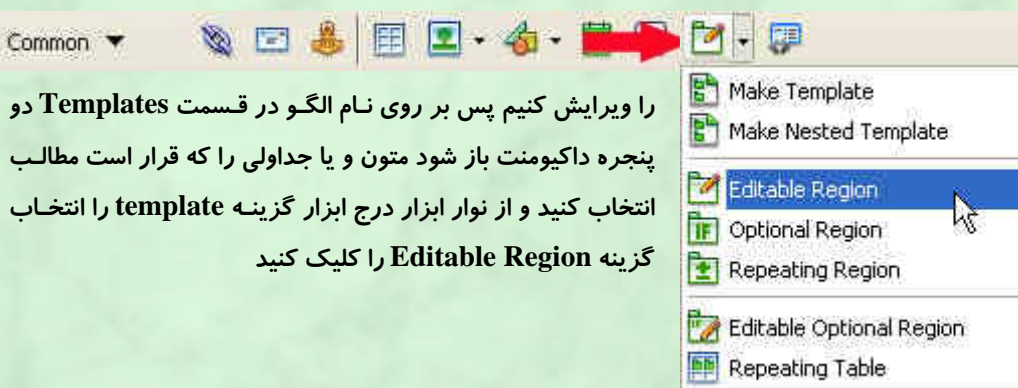
برای ساختن یک الگو شما ابتدا طراحی های کلی سایت خود را انجام دهید آنگاه به منوی Files رفته و گزینه Save as Template را انتخاب



کنید با انتخاب این گزینه پنجره ای همانند شکل روبرو باز خواهد شد در قسمت Site نام سایتی که این الگو برای آن ایجاد شده آمده در قسمت Existing templates نام الگوهای دیگری که ایجاد کرده اید برای این سایت درج میشود زیرا امکان دارد برای تعدادی صفحات از یک الگو و برای تعداد دیگری از صفحات از الگوی دیگری استفاده کنید در قسمت Save as نامی برای الگوی خودانتخاب کرده و گزینه Save را کلیک کنید

خب حال که یک الگو برای سایتان ایجاد کردیم بیایید صفحه ای را بر مبنای آن طراحی کنیم ابتدا به پانل Files رفته و یک صفحه جدید در سایت ایجاد می کنیم و با دوبار بر روی نام آن کلیک می کنیم تا آن را در پنجره داکيومنت باز کنیم و سپس به پانل Assets رفته و روی آیكون Templates کلیک می کنیم در کادر سمت راست نام الگوهایی که ساخته ایم درج شده بر روی الگوی دلخواه کلیک کرده و آن را به داخل صفحه می کشیم به این ترتیب صفحه جدید مطابق با الگوی از پیش طراحی شده شکل می گیرد

یک مشکل : خوب دقت کنید هیچ قسمتی از صفحه ای که با الگو ایجاد شده قابل تغییر نیست این خوب است از این بابت که نه از طریق طراحی و نه از طریق کد نویسی هیچ قسمتی از الگویی که در صفحه جدید قرار گرفته قابل ویرایش و دخل و تصرف نیست اما ما اگر نتوانیم هیچ قسمتی را ویرایش کنیم قطعاً نمیتوانیم مطالب مورد نیاز آن صفحه را هم قرار دهیم



را ویرایش کنیم پس بر روی نام الگو در قسمت Templates دو پنجره داکيومنت باز شود متون و یا جداولی را که قرار است مطالب انتخاب کنید و از نوار ابزار درج ابزار گزینه template را انتخاب گزینه Editable Region را کلیک کنید

ویرایش الگو

برای رفع این مشکل ما باید الگو بار کلیک کنید تا الگوی شما در اصلی در آنجا قرار بگیرد را کرده و از زیر مجموعه آن

تا با کادری روبرو شوید که از شما میخواهد نامی را اختصاص دهید و در کادر بعدی از شما پرسیده می شود آیا می خواهید صفحاتی که از این الگو استفاده کرده اند بروز شوند که جواب مثبت دهید و در انتها نتیجه را به شما اعلام می کند

توصیه من انتخاب کل صفحه و اعمال منطقه قابل ویرایش است

گزینه های زیادی در رابطه با الگو ها وجود دارد که بدلیل کاربردی نبودن از توضیح بعضی از آنها در این قسمت صرفنظر می شود و تعدادی از آنها را در بخشهای بعدی شرح خواهم داد تا آن موقع اگر خواستید اطلاعاتی در باره سایر گزینه ها کسب کنید به هلمپ برنامه مراجعه کنید

قسمت کتابخانه

این قسمت آخرین مورد در پانل Assets است

اگر با برنامه فلش کار کرده باشید درک مفهوم کتابخانه برای شما آسانتر است آیتم هایی را که شما وارد کتابخانه می کنید فقط می توانید در پنجره کتابخانه آن را ویرایش کنید و نیز از یک آیتم به مقدار نامحدود می توانید در سایتتان استفاده کنید حال آن که ویرایش آبجکت در کتابخانه باعث تغییر کردن تمام آبجکتهایی است که از آن آبجکت در سراسر سایت استفاده کرده باشید.

حال با توجه به این مفهوم میتوانید کاربرد آن را بنا به سلیقه و کاربرد آن در سایتتان بکار برید

شما میتوانید یک متن یا یک جدول یا یک تصویر و یا هر چیز دیگری را وارد کتابخانه کنید فقط کافی است آن مورد را انتخاب کرده و آن را با ماوس به داخل کتابخانه بکشید و رها کنید حال هر گاه احتیاج به ویرایش یک آبجکت کتابخانه داشتید بر روی آن کلیک راست نموده و گزینه Edit را انتخاب کنید آنگاه می توانید آن را در پنجره داکيومنت ویرایش کنید به محض ذخیره نمودن آن تمام کپی های آن آیتم که در سایتتان بکار بردید هم تغییر خواهد کرد

امکان خوبی است این طور نیست؟

در پایان برای این جلسه همان طرحی که قبلا ارائه شده بود را کاملتر عرضه می کنم سعی کنید این طرح را کامل کرده و مشکلاتتان را در میان بگذارید در این طرح من تصویری از طرح را به همراه فایل های مورد نیاز را ضمیمه می کنم سعی کنید با نگاه به تصویر طرح را تکمیل کنید اگر هم نتوانستید در جلسه بعد خود طرح را با توضیحات خدمتتان تقدیم می کنم

این درس هفتم از آموزش برنامه معروف و خوش دست Dreamweaver MX 2004 است

اگر قسمتهای قبلی را مطالعه نفرمودید ابتدا آنها را از لینک های زیر دریافت کرده و آن را بدقت مطالعه کنید زیرا درک توضیحات این قسمت مستقیماً به مطالب قسمتهای قبلی مربوط است

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part1.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part2.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part3.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part4.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part5.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part6.zip>

و اما مطالب این قسمت که از جمله مهمترین مباحث طراحی وب به شمار می رود که به مبحث دستورات CSS و ایجاد شیوه نامه آبخاری اختصاص دارد ما قبل از پرداختن به موضوعاتی همچون فرمها و رفتارها باید با این مقوله آشنا شویم اگر قصد دارید بدون یادگیری دستورات و کد نویسی های CSS طراح وب حرفه ای باشید باید بگویم سخت در اشتباهید و امکان ندارد کسی که علاقه به کد نویسی ندارد بتواند طراح وب حرفه ایی شود پس چند قسمتی که به این موضوع اختصاص دارد را با جدیت و پشتکار بیشتری دنبال کنید.

CSS مخفف عبارت Cascade style sheet است که بصورت شیوه نامه آبخاری ترجمه شده است پس از این به بعد ما به CSS شیوه نامه خواهیم گفت

مبانی و انواع شیوه نامه ها

در کل دو نوع شیوه نامه وجود دارد

۱ - شیوه نامه های داخلی : این شیوه ها مستقیماً در خود صفحه ایجاد می شود و قادر است مشخصات همان صفحه و یا یه قسمت از صفحه را در دست بگیرد

این شیوه نامه ها اگر در قسمت سرآیند صفحه قرار گیرد کل صفحه را و اگر در سایر قسمتها قرار گیرد همان قسمت را تحت تاثیر قرار می دهند کافی است به کدهای یک صفحه نگاه کنید هر جای کد صفحه که تگ style را دیدید بدانید با دستورات شیوه نامه سر و کار دارید مثلاً به این قطعه کد نگاه کنید

```
<table border="1" width="100%" style="font-family: Tahoma; font-size: 10px; font-weight: bold">
```

فعلاً به مفهوم این کد کاری نداریم فقط بدانید این کد جدولی ترسیم میکند که تمام متون داخل آن با فونت تاهوما با سایز ۱۰ پیکسل و بصورت تو پر یا bold ایجاد می شود این کد فقط متون داخل همین جدول را کنترل خواهد کرد و در سایر موارد هیچ تاثیری نخواهد داشت حال این کد را ببینید

```
<style type="text/css">
```

```
font-family: Tahoma;
```

```
font-size: 10px;
```

```
font-style: bold;
```

```
</style>
```

این کدی است که در قسمت سرآیند یعنی بین تگهای <head> و </head> قرار دارد و همان مشخصات قبلی را در مورد فونت اعمال می کند با این تفاوت که این کار در کل متن صفحه اعمال می شود

۲ - شیوه نامه های خارجی : این شیوه نامه ها تحت یک فایل با فرمت CSS ایجاد می گردد و می توان در هر صفحه ای به همین فایل لینک داد که این گونه شیوه نامه ها می توانند کنترل تمام صفحاتی که از آن استفاده می کنند را در دست گیرد و هر گونه تغییری در این فایل مستقیماً در تمام صفحاتی که از این شیوه نامه استفاده می کنند تاثیر خواهد گذاشت

شیوه نامه ها تقدم و تاخر دارند یعنی مرورگر ابتدا اگر شیوه منحصری بیابد آن را اعمال میکند (شیوه هایی که برای یک قسمت از صفحه تعریف شده اند) سپس به شیوه نامه داخلی صفحات می رسد مثلا ما در صفحه ای در قسمت سر آیند این کد را قرار دادیم

```
<style type="text/css">
{
font-family: Tahoma;
font-size: 10px;
font-style: bold
}
</style>
```

و در قسمت دیگری از صفحه این کد را

```
<table border="1" width="100%" style="font-family: Verdana; font-size: 12px; font-weight: italic">
```

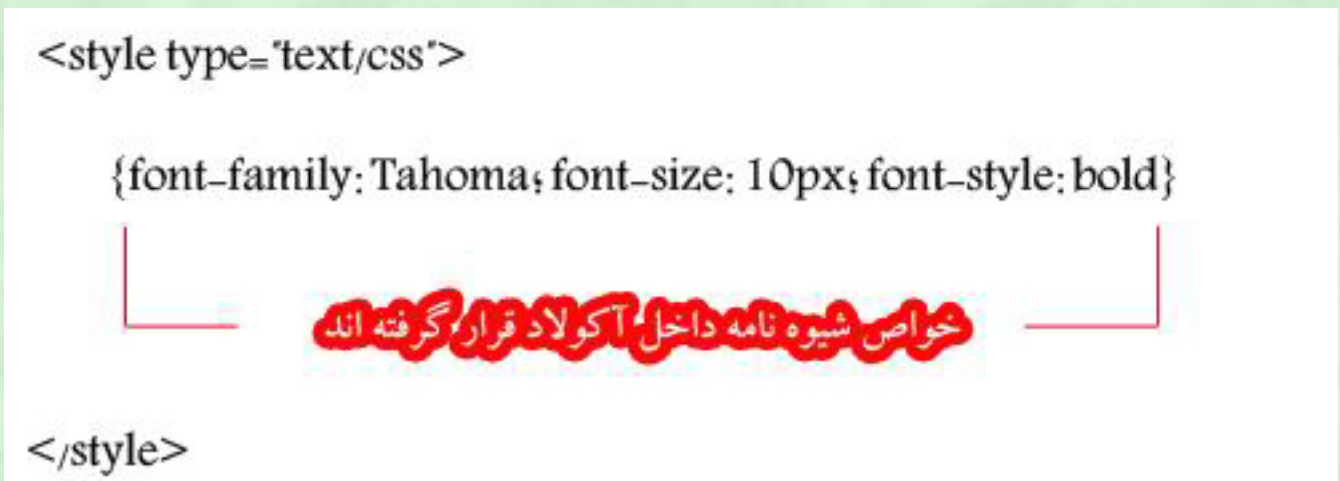
حال اگر متنی را در این جدول قرار دهیم آن متن به چه صورت نمایش خواهد یافت

بله مرورگر شیوه انحصاری را اعمال میکند و عملا شیوه کلی اعمال نخواهد شد یعنی فقط متن داخل جدول با فونت وردانا و سایز ۱۲ پیکسل و بصورت ایتالیک نمایش می یابد

اما قبل از این که ببینیم دریم ویور چگونه کدهای شیوه نامه را ایجاد و مدیریت می کند باید با قوانین و کدهای آن آشنا شویم ما ابتدا به اصول ایجاد کدهای شیوه نامه در قسمت سر آیند که در کل صفحه اعمال می شود می پردازیم

```
<style type="text/css">
</style>
```

تمامی دستورات شیوه نامه مابین این تگها قرار میگیرد <style type="text/css"> این کد به مرورگر می فهماند که کدهایی که بعد از این وجود دارد دستورات شیوه نامه است این تگ </style> علامت اتمام کدهای شیوه نامه است در دستورات HTML برای تعیین مقدار برای خواص از علامت مساوی استفاده می شود و مقادیر هم داخل کوتیشن "... " قرار می گیرند اما در CSS برای تعیین خواص شیوه نامه آنها را داخل آکولاد {...} قرار می دهیم و مقادیر آنها را با : تعیین می کنیم و برای تعیین چند خاصیت باید آنها را با ; از هم جدا کنیم



این همان مثالی است که در بالا هم به آن اشاره کردیم منتها تمام خواص و مقدار آنها را در یک خط قرار دادیم هیچ فرقی نمی کند که کدها در یک خط باشد یا چند خط چیزی که هست شما باید قوانین کد نویسی را رعایت کنید ولی اصولی این هست که هر خاصیت در یک خط قرار گیرد و برای آکولاد هم یک خط در نظر بگیرید در این صورت مرورگر کد و رفع خطاهای احتمالی آسانتر خواهد بود خواص در شیوه نامه به چند دسته تقسیم می شود خواص فونت ، خواص رنگ و بک گراند ، خواص متن ، خواص کادر بندی ، خواص دسته بندی و خواص لیستها و...

هر کدام از خواص صفاتی دارند و هر صفت مقدار میگیرد که خودمان تعیین میکنیم مثلا **Font-size: 18px** در این مثال **font** یک خاصیت است و **size** صفتی برای فونت و **18px** هم مقداری است که ما برای سایز فونت تعیین کرده ایم خاصیت با صفت توسط - از هم جدا می شوند

خواص و صفات مربوط به فونت

تا اینجا ما با مبانی شیوه نامه آشنا شدیم حال باید با یک سری از خواص و نحوه مقدار گیری هر کدام آشنا شویم که در این قسمت به خواص مورد استفاده در فونت اشاره میکنیم

صفت خانواده : **font-family**

این صفت به خانواده فونت اشاره دارد و مقدار آن میتواند هر فونتی که دوست دارید باشد و میتوانید چند فونت را هم تعیین کنید مانند این **font-family: Arial, Helvetica, sans-serif**

صفت سایز : **font-size**

این صفت به سایز فونت اشاره دارد و مقدار دهی آن وسیع تر است

شما می توانید مقادیر پیکسلی ارائه بدهید **px**

شما می توانید مقادیر نقطه ای تعیین کنید **pt**

همچنین امکان تعیین سایز فونت بر حسب اینچ و سانتیمتر و میلی متر و... را هم دارید که چندان توصیه نمی شود می توانید مقدار دهی را به درصد هم تعیین کنید که در این صورت فونت بر حسب مقدار پیش فرض درصد می گیرد

میتوان مقدار را با کلمات نسبی همانند **smaller** و **larger** هم تعیین کرد

و مقادیر دیگر هم هستند منتها توصیه میکنم همیشه از مقدار پوینت استفاده کنید

صفت وزن و سنگینی فونت **font-weight**

وزن فونت از دیگر صفاتی است که می توان برای فونت تعریف کرد مقادیری که می گیرد هم میتواند عددی باشد بین ۱۰۰ تا ۹۰۰ و هم از کلمات کلیدی مانند **bold** و **bolder** و... اما اگر از مقدار عددی استفاده کردید فقط این را بیاد داشته باشید مقادیر عددی با افزایش ۱۰۰ باید باشد مانند ۳۰۰، ۴۰۰ و... و نمیتوانید بر فرض مقدار ۳۵۰ را بکار ببرید

صفت شیوه و سبک و روش **font-style**

این صفت به شیوه های یک فونت اشاره دارد مانند توپر بودن یا مورب بودن فونت و مقادیر آن هم همین موارد است

normal که حالت عادی است

italic که حالت مورب فونت است

oblique شکل دیگری از مورب است که میزان اریب را مرورگر تعیین میکند

صفت متغییر **font-variant**

در حال حاضر این صفت ۲ مقدار بیشتر ندارد مقدار **normal** که حالت عادی است و مقدار **small-caps** که می تواند تمام حروف بزرگ را بصورت کوچک نمایش دهد

صفت رنگ **font-color**

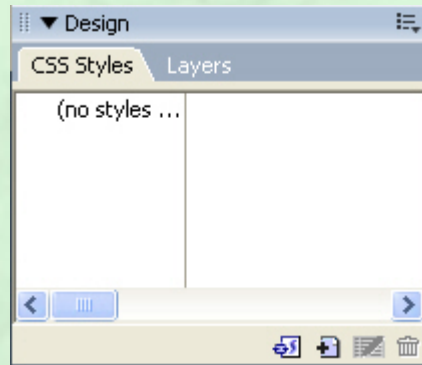
این صفت هم به رنگ فونت اشاره دارد و مقدار آن هم میتواند بصورت نام مانند **red** و یا کد رنگی باشد

چون در این قسمت هدف ما آموزش **CSS** نیست بیشتر از این توضیح نمیدهیم و می پردازیم به نحوه ایجاد شیوه نامه ها در دریم ویور

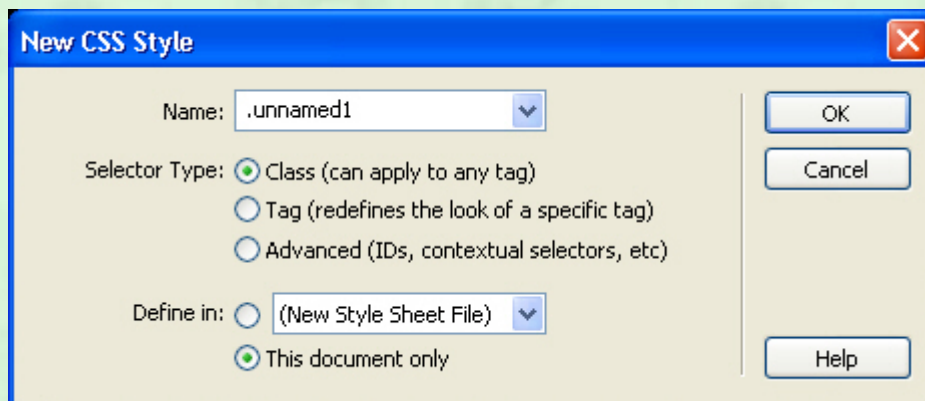
ایجاد شیوه نامه در دریم ویور

ابتدا پانل CSS Styles را باز کنید این پانل زیر مجموعه Design است اگر هم پانلها را دست کاری کرده باشید می توانید از طریق آدرس Window → CSS Styles

به این پانل برسید

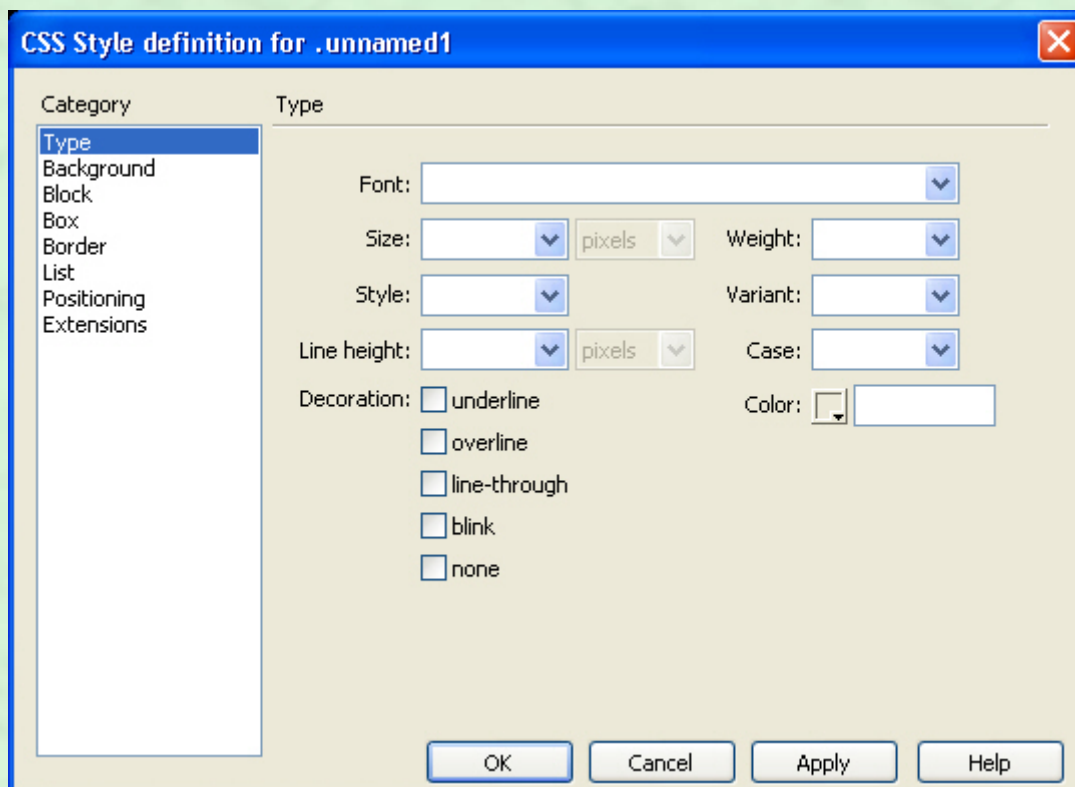


خب حال در این پانل بر روی آیکن **New CSS Style** کلیک کنید تا مراحل ایجاد یک CSS جدید آغاز شود در این لحظه با کادر زیر مواجه می شوید



ما در قسمتهای بعد کلیه قسمتهای این کادر را توضیح می دهیم منتها در این جا شما گزینه ها را همانند شکل تنظیم کنید و بر روی OK کلیک کنید

توجه کنید در قسمت Name می توانید یک نام دلخواه تایپ کنید (شما بعدا می آموزید که نام مناسب بشدت در کارتان تاثیر دارد) حال شما با کادر زیر روبرو می شوید



همانطور که می بینید در قسمت **Category** لیستی از انواع خواصی که در **CSS** پشتیبانی می شود درج شده است با کلیک بر روی هر خاصیت صفت‌های آن خاصیت را در قسمت سمت راست مشاهده می کنید که کادر مقابل هر صفت برای تعیین مقدار است.

در این جا ما به صفات خاصیت **type** می پردازیم این خاصیت شامل صفاتی برای فونت و متن است که به ترتیب گزینه های آن را شرح می دهیم

Font: در این قسمت می توانید فونت دلخواه خود را انتخاب کنید این انتخاب همان مقداری است که برای صفت **font-family** در نظر گرفته می شود

Size: در این قسمت ابتدا سایز فونت خود را انتخاب کنید اگر قصد تعیین عدد را دارید هم می توانید از اعداد موجود در کادر باز شو استفاده کنید و هم می توانید عدد مورد نظرتان را تایپ کنید هر عددی که مایل باشید پذیرفته است حتی اعداد اعشاری مانند ۷,۵ یا... پس از انتخاب از کادر مقابل آن مقیاس را انتخاب کنید که اگر زیاد داشته باشید در بالا توصیه کردم از مقیاس پوینت استفاده کنید

Weight: قبلا توضیح دادیم که به سنگینی فونت اشاره دارد

Style: این هم که قبلا توضیح داده شد

Variant: این صفت دو مقدار دارد یکی نرمال که حالت عادی است و دیگری **small-caps** که تمام حروف را به حروف کوچک تبدیل خواهد کرد

Line-height: این از جمله صفات خاصیت خط است و به ارتفاع هر خط با خط بالایی و پائینی خود اشاره دارد اندازه ارتفاع را باید تایپ کنید و از قسمت روبرو هم مقیاستان را انتخاب کنید

Case: که به معنی بدنه است جزو همان صفات متن است که ۴ مقدار متفاوت در اختیار شما قرار دارد

در کد نویسی بدین صورت قرار می گیرد: **text-transform**: و مقدار آن هم در جلوی آن درج می شود حال مقادیری که وجود دارد

مقدار **capitalize** می تواند حروف اول هر جمله را به حروف بزرگ تبدیل کند

مقدار **uppercase** بدون استثناء تمام حروف را به حروف بزرگ تبدیل خواهد کرد

مقدار **lowercase** هم تمام حروف را کوچک در نظر می گیرد و فرق آن با صفت **variant** در این است که آن صفت برای فونت بود و این برای متن

Decoration: این صفت از صفات متنی است که جلوه هایی را به متن اعمال می کند که به ترتیب عبارتند از

Underline: متن و یا جمله ما را زیر خط دار می کند

Overline : خط را در بالای متن و یا جمله انتخابی قرار می دهد

line-through : خط را در وسط جمله یا کلمه قرار می دهد

blink : خط بصورت چشمک زن ظاهر می شود

خب این از تمام گزینه های این قسمت فعلا به گزینه های سایر قسمتها کاری نداریم تا جلسه بعد حال گزینه ok را کلیک کنید تا این کدهای جدید تثبیت شود

حال به کدی که توسط این قسمت ایجاد شده دقت کنید

```
<style type="text/css">
<!--
.unnamed1 {
    font-size: 12pt;
    line-height: normal;
    font-variant: normal;
    font-family: Tahoma;
    font-style: normal;
    font-weight: bold;
    text-transform: capitalize;
    color: #000000;
    text-decoration: none;
}
-->
</style>
```

خط سوم این کد که **unnamed1** است همان نام شیوه نامه است که گفتیم مهم است شما به هر تعداد می توانید شیوه نامه ایجاد کنید منتها نام های مشخصی انتخاب کنید تا در زمان اعمال آنها با مشکل مواجه نشوید و دقیقا بدانید هر شیوه نامه مربوط به چه قسمتی است تا همان شیوه نامه را به همان قسمت اعمال کنید

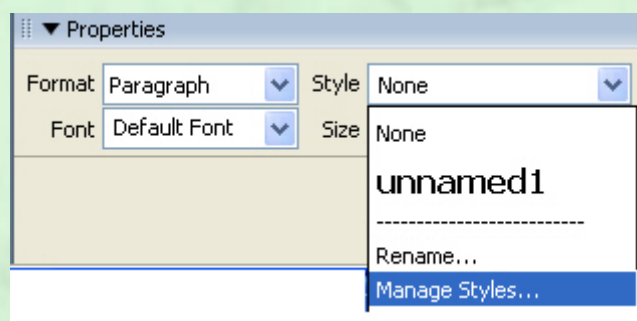
به بقیه کد نگاه کنید حالا درک میکنید که این کد تنها ۳ خاصیت با صفات گوناگون دارد خاصیتهای مورد استفاده **font&text&line** هست اما چرا کدها ما بین این دو علامت قرار داده شده اند

```
<!--
-->
```

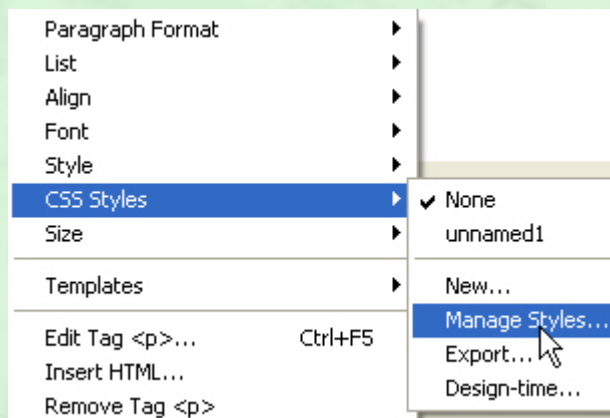
این علامتها علامت درج توضیح در داخل کدهای **html** است و از این جهت شیوه نامه را داخل این علامت قرار داده اند که مرورگرهایی که از دستورات شیوه نامه پشتیبانی نمی کنند (مانند مرورگرهای قدیمی و ورژن پائین) این کدها را در صفحه مرورگر نمایش ندهند مرورگرهایی که از شیوه نامه ها پشتیبانی می کنند که قادر به اجرای فرامین آن هستند.

چگونگی تغییرات در یک شیوه نامه

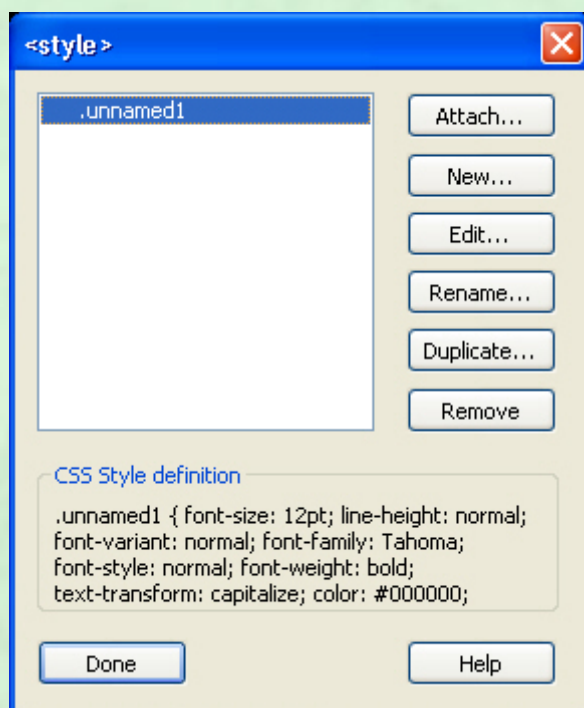
بعضی اوقات لازم است تا تغییراتی را در شیوه نامه خودمان اعمال کنیم شما از چندین روش قادرید به کادر اعمال تغییرات در شیوه نامه برسید راه اول : در پانل گزینه ها و در کادر **style** کلیک کرده گزینه **manage style** را کلیک کنید



راه دوم : در یک جای خالی از پنجره داکيومنت کلیک راست کرده و با رفتن به متوی CSS Styles گزینه Manage Styles را انتخاب کنید



راه سوم : مسیر همانند راه دوم است منتها از طریق منوی Text در نوار منو به هر حال از هر روشی اقدام کنید با پنجره زیر روبرو می شوید



در این پنجره تمام شیوه نامه هایی که تولید کرده باشید لیست شده بر روی نام شیوه نامه کلیک کنید تا انتخاب شود و آنگاه گزینه Edit را کلیک کنید تا با همان کادر CSS مواجه شوید که در آنجا قادرید مشخصات شیوه نامه خود را تغییر دهید
گزینه Attach در کادر بالایی برای الحاق نمودن یک شیوه نامه خارجی به داخل صفحه جاری کاربرد دارد
گزینه new یک شیوه نامه جدید ایجاد می کند
گزینه Duplicate یک کپی از شیوه نامه انتخاب شده شما ایجاد میکند
سایر گزینه ها که مشخص است

اعمال یک شیوه به قسمتی از صفحه

خب حال که با اصول شیوه نامه ها و طرز ایجاد و ویرایش شیوه نامه در دریم ویور آشنا شدیم باید بتوانیم یک شیوه را به قسمتی از صفحه اعمال کنیم

برای اعمال یا ما یک شیوه را به تمام صفحه اعمال می کنیم یا به یک قسمت خاص منتها قبل از اعمال یک شیوه این را در نظر بگیرید که نباید خاصیت‌های آن قسمت با خاصیت‌های شیوه نامه در تضاد باشد چون در غیر این صورت خاصیت‌های انتخاب شما اعمال می شود و نه خاصیت‌های شیوه نامه برای این منظور ابتدا تمام خاصیت‌های صفحه که اعمال و انتخاب کرده بودید را به حالت پیش فرض در آورید (مانند رنگ متن ، سبک متن ، بک گراند صفحه و هر خاصیت دیگری در صفحه که جزو خواص شیوه نامه است) پس از انجام این کار

برای اعمال یک شیوه نامه به کل صفحه ابتدا در قسمت کد نشانگر ماوس را درون تگ <body> قرار داده و از پانل گزینه ها و قسمت Style نام شیوه نامه مورد نظر تان را انتخاب کنید

اگر به قسمت کد نگاه کنید می بینید که این کد تولید شد

```
<p class="unnamed1">&nbsp;  </p>
```

ما به بقیه کد کاری نداریم فقط این قسمت را توجه کنید class="unnamed1" بلکه هر شیوه نامه کلاسی است با نام همان شیوه نامه که ایجاد شده و در هر جایی می توان قسمتی یا کل یک صفحه را به آن کلاس نسبت داد

برای اعمال یک شیوه نامه به قسمتی از صفحه ابتدا آن قسمت را انتخاب کنید و باز در پانل گزینه و قسمت Style بر ذوی نام شیوه نامه خود کلیک کنید تا آن شیوه نامه به همان قسمتی از صفحه که انتخاب کردید اعمال شود

خب تا اینجا مطالب را تمرین کنید تا در جلسه بعد مطالب دیگری را فرا بگیرید

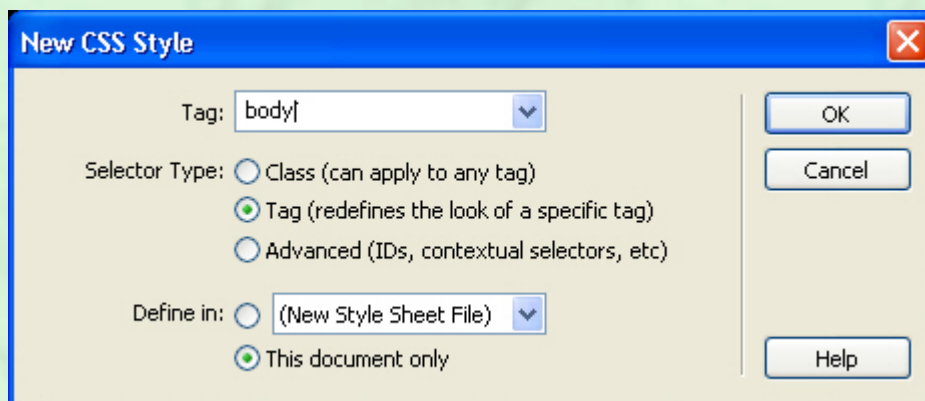
فقط سعی کنید شیوه های زیادی ایجاد کنید با نامهای متفاوت و مقادیر متفاوت و آن را به جای جای صفحه خود ربط دهید

این درس هشتم از آموزش برنامه معروف و خوش دست Dreamweaver MX 2004 است
اگر قسمتهای قبلی را مطالعه نفرمودید ابتدا آنها را از لینک های زیر دریافت کرده و آن را بدقت مطالعه کنید زیرا درک توضیحات این قسمت مستقیماً به مطالب قسمتهای قبلی مربوط است

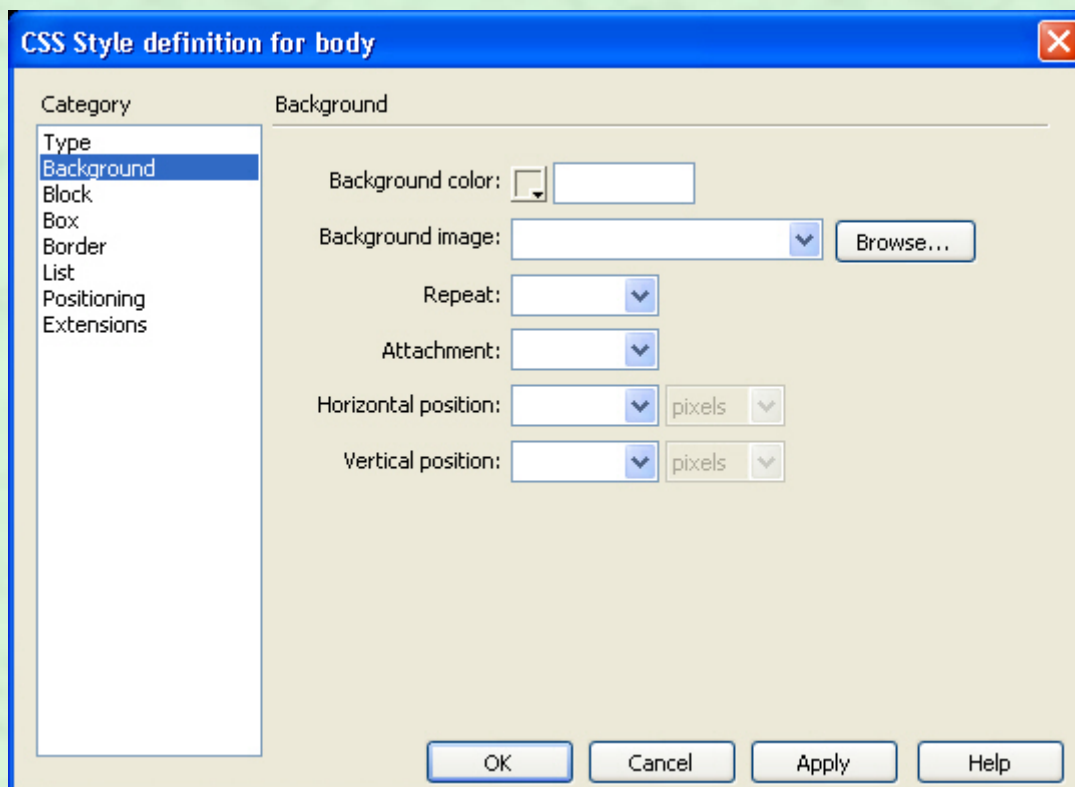
<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part1.zip>
<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part2.zip>
<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part3.zip>
<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part4.zip>
<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part5.zip>
<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part6.zip>

قسمت هفتم ضمیمه تا پیک است

در قسمت قبل ما تا حدی با گزینه های شیوه نامه ها کار کردیم و اینک بقیه مطالب در قسمت قبل ما با خواص فونت و متن آشنا شدیم و توانستیم آنها را در دریم ویور مقدار دهی کنیم و به صفحه اعمال کنیم مبحث این قسمت به خواص بک گراند و صفات آن مربوط می شود قبل از آن مطلب دیگری را عرض کنم تا اینجا ما شیوه هایی که تعریف کردیم بصورت یک کلاس بود یعنی ما خصوصیات را تعیین میکردیم و به هر کجای صفحه که مایل بودیم نسبت میدادیم و گفتیم چطور یک کلاس را به تگ body صفحه که همان کل محتویات صفحه مان است ربط بدهیم اما روش بهتر و عاقلانه تر این است که خصوصیات را برای تگهای html تعریف کنیم بر فرض ما کلاسی تعریف می کنیم که مشخصات جدول را تعیین می کند اگر در صفحه جداول زیادی داشته باشیم مجبوریم هر جدول را به تنهایی به کلاس مورد نظر ربط بدهیم اما اگر ما همان خصوصیات را برای تگ table که معرف رسم جدول در html است تعریف کنیم آن وقت مرورگر هر کجای صفحه که به تگ table برسد همان مشخصات شیوه نامه را در آن لحاظ خواهد کرد پس برای این کار شیوه نامه جدیدی ایجاد میکنیم (در قسمت قبل گفتیم چگونه) تا کادر ایجاد جدول جدید نمایان شود



برای تعریف مشخصات برای تگهای html باید رادیو باتن دوم همانگونه که در شکل مشخص است را انتخاب کنیم در فیلد tag که در بالا قرار دارد کلیک کرده و از لیستی که باز می شود تگی را که قصد تعریف مشخصات برای آن را داریم انتخاب می کنیم چون مبحث امروز ما به بک گراند اختصاص دارد ما در این مرحله تگ body را انتخاب کردیم در قسمت Define in هم رادیو باتن دوم را انتخاب می کنیم و OK را کلیک میکنیم با باز شدن پنجره Style گزینه Background را از قسمت Category انتخاب می کنیم



اگر به متن بالای این پنجره دقت کنید می بینید که شما در حال تعیین مشخصات برای تگ **Body** هستید و این یعنی اعمال مشخصات در کل صفحه

در فیلد **Background Color** شما می توانید رنگی را برای پس زمینه صفحه تان تعریف کنید بر روی این کادر کلیک کرده و از رنگهای نمایش یافته رنگ مورد نظر خود را انتخاب کنید

فیلد **background image** برای تعیین تصویری بعنوان پس زمینه صفحه است برای این منظور بر روی **browse** کلیک کنید و آدرس تصویر مورد نظر خود را بدهید

صفت **repeat**: **Repeat:** با این صفت تعیین می کنید که آیا تصویر پس زمینه در صورت کوچک بودن تکرار شود یا نه که ۴ مقدار برای آن وجود دارد

مقدار **no-repeat** از تکرار تصویر جلوگیری خواهد کرد مابقی فضایی که بیشتر از تصویر پس زمینه باشد با رنگ پس زمینه نشان داده خواهد شد

مقدار **repeat** تصویر را تا هر جایی که صفحه ادامه داشته باشد تکرار خواهد کرد اگر این صفت را مقدار هم ندهید همین عمل پیش فرض آن است

مقدار **repeat-x** باعث می شود که تصویر فقط در جهت افقی تکرار شود

مقدار **repeat-y** باعث می شود که تصویر فقط در جهت عمودی تکرار شود

صفت **Attachment**: **Attachment:** این صفت دو مقدار بیشتر ندارد

مقدار **fixed**: باعث ثابت ماندن تصویر پس زمینه خواهد شد بدین صورت که هر چه متن و محتویات صفحه شما زیاد باشد و هر چه شما با اسکرول صفحه را جابجا کنید تصویر پس زمینه تکان نخواهد خورد

مقدار **scroll**: هم مقدار پیش فرض است و کاربرد آن این است که با جابجایی صفحه تصویر پس زمینه هم جابجا می شود

صفت **horizontal position**: **Horizontal position:** توسط مقادیر این صفت میتوان موقعیت قرار گیری تصویر

پس زمینه را در جهت افقی صفحه تعیین کرد

مقادیر مطلق آن عبارتند از **left¢er&right** که میتواند تصویر را از سمت چپ یا وسط یا راست قرار دهد در این قسمت شما می توانید مقدار عددی هم بدهید مثلا عدد ۲۰۰ را تایپ کنید و از کادر کنار آن هم واحد پیکسل را انتخاب کنید در این صورت تصویر ۲۰۰ پیکسل از سمت چپ صفحه فاصله گرفته و در صفحه قرار می گیرد

Vertical position: pixels : **Vertical position** صفت

این صفت هم همانند صفت قبل است با این تفاوت که به محل قرار گیری تصویر پس زمینه در جهت عمودی اشاره دارد مقادیر مطلق برای محور عمودی عبارتند از **Top¢er&bottom** که به معنی بالا، وسط و پائین صفحه است مقدار عددی هم کاربرد دارد

پس از پایین کار روی **OK** کلیک کنید تا کدها تولید شود حال با هم نگاهی به کدهای ایجاد شده همین قسمت می اندازیم

```
<style type="text/css">
<!--
body {
    background-image: url(pic/001.jpg);
    background-repeat: no-repeat;
    background-position: center center;
    background-attachment: fixed;
    background-color: #FFFFFF;
}
-->
</style>
```

خوب که توجه کنید می بینید تمام این کدها مربوط به خاصیت **background** است زیرا کدها با **background** شروع شده و در جلوی آن صفت مورد نظر قرار گرفته و بعد از : هم مقدار آن مشخص گشته

به خط سوم دقت کنید نام شیوه نامه **body** است و چه فرقی با نام شیوه نامه های کلاسی دارد که خودمان در جلسه قبل تعریف و تعیین کردیم دارد بله در مورد نام های کلاسی یک نقطه . قبل از نام آن وجود دارد حال این که در مورد شیوه هایی که خاصیت یک تگ را تعریف می کند این نقطه وجود ندارد

سوال: آیا در یک شیوه نامه میتوان چندین کلاس ایجاد کرد و برای چندین تگ هم مشخصات تعریف کرد
جواب این است که بله تعریف کلاس و مشخصات تگها در داخل یک شیوه نامه نام محدود است
برای درک این موضوع به کد زیر دقت کنید

```
<style type="text/css">
<!--
body {
    background-image: url(pic/001.jpg);
    background-repeat: no-repeat;
    background-position: center center;
    background-attachment: fixed;
    background-color: #FFFFFF;
}
.table1 {
    font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-size: 12px;
    font-style: normal;
    line-height: normal;
    font-weight: bold;
    font-variant: normal;
    text-transform: capitalize;
    color: #000066;
}
.table2 {
    font-family: Tahoma;
```



```
font-size: 10px;  
font-style: italic;  
line-height: normal;  
font-weight: normal;  
font-variant: normal;  
text-transform: none;  
}  
-->  
</style>
```

در این کد ما در قالب یک شیوه نامه هم مشخصات تگ **body** را مشخص کردیم و هم دو کلاس بنامهای **table1** و **table2** ایجاد کردیم

در این جا ذکر یک نکته هم ضروری است شما در نامگذاری کلاسهای ایجاد شده تان آزادی هر نام معقول و معمولی را که بدون کاراکترهای ویژه باشند را انتخاب کنید منتها سعی کنید نام انتخابیتان هم نام با تگهای **html** نباشد

این درس نهم از آموزش برنامه معروف و خوش دست Dreamweaver MX 2004 است

اگر قسمتهای قبلی را مطالعه نفرمودید ابتدا آنها را از لینک های زیر دریافت کرده و آن را بدقت مطالعه کنید زیرا درک توضیحات این قسمت مستقیما به مطالب قسمتهای قبلی مربوط است

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part1.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part2.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part3.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part4.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part5.zip>

<http://pcseven.com/b1/dreamweaver-part6.zip>

قسمت ۷ و ۸ به صورت پیوست در خود تاپیک وجود دارد

قبل از شروع مبحث این جلسه چند تن از دوستان ضمن فرستادن پیامهای شخصی و ایمیل به بروز بعضی مشکلات در کار با برنامه اشاره داشتند و روشهای بعضی اعمال را در برنامه فرانت پیچ پرسیده بودند

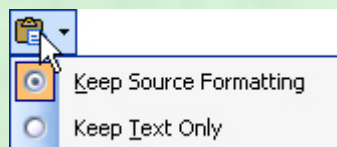
در این جا عرض کنم ما هیچ تعصبی بر روی هیچ برنامه ای نداریم ما قصد داریم کاری زیبا را با راحتی و زیبایی هر چه تمامتر ارائه دهیم در این میان بعضی امکانات فرونت پیچ را نمی توان نادیده گرفت مخصوصا فرونت پیچ ۲۰۰۳ را که واقعا جهش بسیار بزرگی به نسبت ورژن XP آن داشته است و از سوی دیگر بعضی امکانات و توانایی های داریم ویور هم اصلا قابل چشم پوشی نیست حال روشی را که بنده خودم انجام می دهم را خدمتان ذکر میکنم

من ترجیح می دهم مدیریت سایت را به داریم ویور بسپارم منتها وارد کردن متن را در فرونت پیچ انجام میدهم و بحث شیوه نامه و کدهای جاوا اسکریپت را در داریم ویور حالا چگونه این عمل را انجام میدهم

ابتدا هر دو برنامه را باز می کنم هم فرونت پیچ و هم داریم ویور

۴ چوب سایت را در داریم ویور انجام می دهم و قبل از هر کاری اقدام به ایجاد شیوه نامه در داریم ویور میکنم

در هنگام خروج از داریم ویور کلیدهای Ctrl+S را برای ذخیره صفحه می زنم حال به فرونت پیچ میروم و همان صفحه را باز میکنم متن را وارد میکنم و همانند سایر برنامه های آفیس در هنگام ورود متن کادری در انتهای برنامه ظاهر می شود که گزینه های ورود را مشخص کرده



در این کادر من گزینه keep text only را انتخاب می کنم زیرا مایلیم تنظیمات آن را خودم انجام دهم در ثانی اگر متن را با فرمت بندی قبلی وارد کنیم آن وقت شیوه نامه های ما بنا به همان دلیلی که قبلا ذکر شد عمل نخواهد کرد زیرا گفتیم تنظیمات مقطعی ارجحیت دارد بر تنظیمات کلی

خب متنمان را وارد کردیم باز برای ویرایش به داریم ویور میرویم منتها قبل از ترک فرونت پیچ باز صفحه را ذخیره می کنیم به محض ورود به داریم ویور این پیغام نمایش می یابد



که برنامه می گوید صفحه جاری در خارج از دریم ویور تغییر یافته آیا مایلید صفحه را با تغییرات نمایش دهم ما هم روی Yes کلیک میکنیم تغییرات دلخواه را انجام می دهیم و با ذخیره صفحه به فرونت پیج می رویم در برنامه فرونت پیج یک بار کلید F5 صفحه کلید را می زنیم تا با صفحه تغییر یافته روبرو باشیم به همین ترتیب ما یک صفحه را با سهولت هر چه تمامتر و با استفاده از هر دو نرم افزار (این یعنی استفاده از ابزار کاری معادل ۷۰۰ دلار) به انجام رساندیم در انتها هم در دریم ویور سایتمان را از نظر نداشتن مشکل در هر دو مرورگر اینترنت اکسپلورر و نت اسکپ چک کرده و آن را آپلود می کنیم

یک مثال بزنم اگر شما قصد داشته باشید اعمال حسابداری شرکتتان را انجام دهید چکار می کنید خب چون قرار است به ازای هر برنامه که در هر سیستم نصب می شود مبلغ زیادی به شرکت تولید کننده بپردازید مسلما در بازار گشته و تحقیق می کنید تا بهترین برنامه را انتخاب کنید حال اگر بعد از خرید متوجه شدید بعضی امکانات مورد نظرتان در برنامه نیست چکار خواهید کرد مسلما نمی توانید هزینه خرید نرم افزار دیگری را تقبل کنید اما اگر قرار نباشد هزینه چندانی متقبل شوید از چندین برنامه هم براحتی می توانید استفاده کنید

این مطلب در خارج برای تمام برنامه ها و از جمله برنامه های طراحی وب صدق می کند وقتی قرار باشد شما برای برنامه دریم ویور چیزی در حدود چند صد دلار بپردازید و چند صد دلار دیگر هم برای فرونت پیج آن وقت شاید نتوانید از هر دو برنامه استفاده کنید اما ما که فعلا هر نوع برنامه ای را با قیمت بسیار ناچیزی می توانیم از بازار تهیه کنیم نباید چندان تعصب در مورد یک برنامه خاص داشته باشیم تعصباتی که طرفداران سیستم عامل ویندوز با لینوکس دارند یا طرفداران ویژوال بیسیک با دلفی در زبانهای برنامه نویسی دارند یک سری تعصبات که در مورد نرم افزارهای گرافیکی وکتور وجود دارد همه و همه را می توانیم ما نادیده بگیریم و از تمام آنها استفاده کنیم هر کدام را برای مقاصد و هدفی

و اینکه من چرا بجای دریم ویور فرونت پیج را آموزش ندادم باید عرض کنم شما در هر آموزشگاهی که بروید این برنامه را آموزش می دهند به هر کتابفروشی بروید مملو از کتابهای آموزش این برنامه است منتها دریم ویور است که علاوه بر توانایی های بسیار مهجور مانده و کمتر دوستان با توانایی ها و ویژگیهای آن آشنا هستند در ضمن کتابهایی که چاپ همین امسال هم هستند منتها طوری ترجمه شده اند که خواننده را با دنیایی از سوالات در انتها رها می کنند

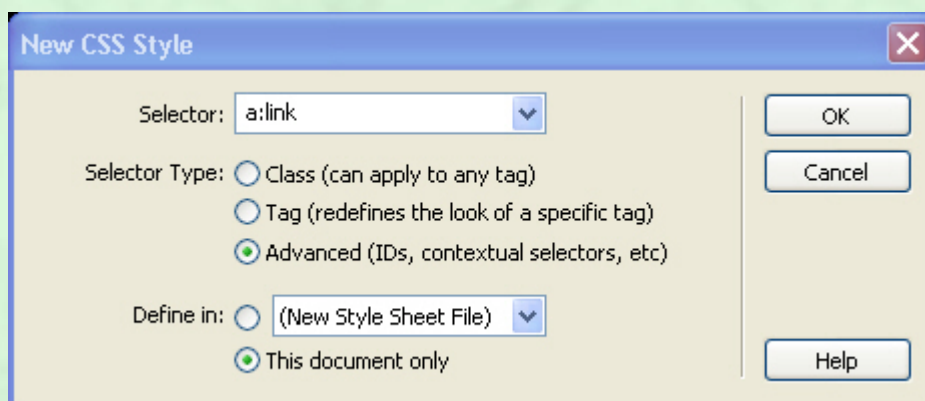
من هم این برنامه را آموزش نمیدهم که بطور ۱۰۰ درصد با این برنامه کار کنید و از سایر برنامه ها چشم پوشی کنید بلکه یادگیری این برنامه و امکانات آن را مکمل دانسته های قبلی شما میدانم مثلا در مورد همین بحث هر چند امکان ایجاد و ویرایش شیوه نامه در فرونت پیج ۲۰۰۳ فراهم شده اما هنوز به راحتی و انسجامی که در دریم ویور هست نیست و امکانات دیگری که در قسمت اول به آنها اشاره کردم امیدوارم جواب تعدادی از سوالات خود را گرفته باشید

در ضمن اگر از کسانی هستید که به محیط برنامه های شرکت ادوبی عادت کرده اید و با آن خو گرفته اید می توانید از برنامه طراحی وب این شرکت که بنام Adobe GoLive CS است استفاده کنید.

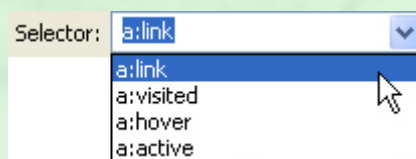
این برنامه هم جزو قدرتمند ترین برنامه ها در زمینه طراحی وب بشمار می رود پس از این مباحث اکنون به ادامه آموزش خود می پردازیم

خب در قسمت قبل ما با مبحث پس زمینه و گزینه های آن آشنا شدیم

قبل از آن که به سایر مباحث برسیم اجازه دهید چگونگی ایجاد شیوه نامه ای برای حالت های مختلف لینک را هم ذکر کنیم



یک شیوه نامه جدید ایجاد کنید و در قسمت **selector type** رادیو باتن سوم را مطابق شکل انتخاب کنید
در فیلد **selector** این گزینه ها وجود دارد

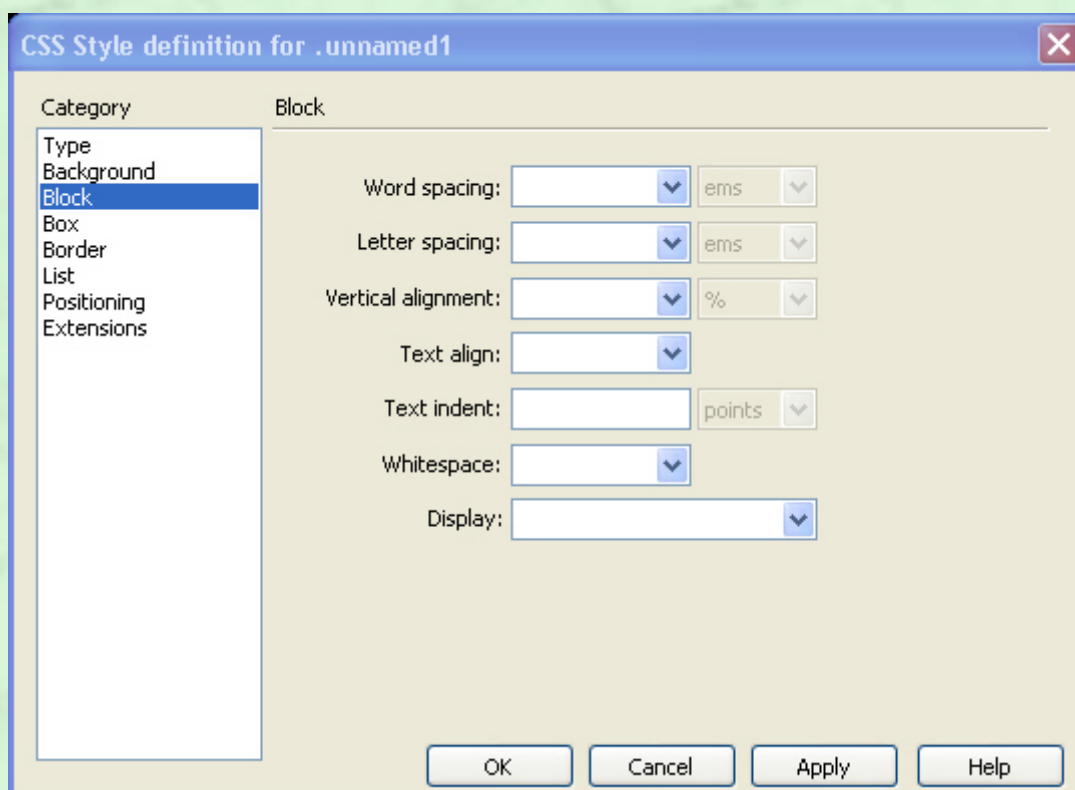


هر بار یک گزینه را انتخاب کرده و شیوه های آن را تعیین کنید
توضیحات تکمیلی در قسمتهای قبل داده شده است پس بیشتر توضیح نمی دهم

با این مطلب به ادامه مبحث و قسمتهای بعدی **CSS** می پردازیم
در این جا اگر یادتان باشد ما کلاسی را در قسمت هفتم ایجاد کردیم حال قصد داریم همان را ویرایش کنیم پس آن کلاس را باز کرده تا ادامه
کار را بر روی آن انجام دهیم

خواص متنی

خواص متنی قادر است متون موجود پاراگرافها را تحت کنترل قرار دهد این خواص همانطور که در شکل می بینید از طریق گزینه **block** از
قسمت **category** در دسترس شما قرار دارد حال صفاتی که در سمت راست ظاهر می شود



در این قسمت ما خواص متنی و پاراگرافی را تعیین خواهیم کرد
تمام مقادیر را می توانیم بر حسب نقطه (pt) ، اینچ (In) ، سانتیمتر (cm) ، میلی متر (mm) ، پیکاس (pc) ، میزان (em) و یا پیکسل
تعریف کنیم منتها باز هم عرض کنم بهتر است در مقادیرتان از پوینت یا پیکسل استفاده کنید
حال گزینه هایی که در این کادر وجود دارد

Word-spacing

این خاصیت فاصله بین کلمات را تعیین می کند مقدار نرمال انتخاب را به مرورگر واگذار می کند شما ابتدا باید مقدارتان را تایپ کرده و از کادر مقابل واحد مورد نظرتان را انتخاب کنید

Letter-spacing

این خاصیت میزان فاصله بین حروف را تعیین می کند

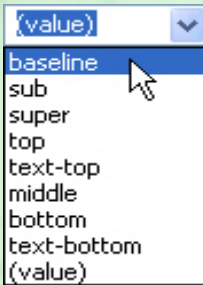
Vertical-alignment

این خاصیت موقعیت عمودی متن و تصویر را نسبت به خط پایه یا base مشخص می کند

مقادیر این خاصیت که می پذیرد عبارتند از

baseline&sub&super&top&text-top& middle&bottom&text-bottom

آن را خود شما مشخص خواهید کرد



Text-align

این خاصیت متون موجود در پاراگرافها را از نظر چپ چین ، راست چین ،وسط چین و یا تراز بودنشان را مشخص می کند

مقادیر هم همانها هستند یعنی left برای چپ چین ، right برای راست چین center برای وسط چین و justify برای هم تراز کردن متن است

Text-indent

این گزینه به میزان تو رفتگی اولین خط از یک پاراگراف اشاره دارد

مقادیر دست خود شماست و همینطور واحد آن مقدار فقط نکته ای که هست اگر مقادیر را منفی در نظر بگیرید اولین خط هر پاراگراف به سمت بیرون سوق می یابد

دو خاصیت آخر که white-space و display هستند را به اجمال خدمتتان عرض می کنم منتها چون این دستورات از جمله دستورت جدید هستند که در مرورگرهای ورژن پائین پشتیبانی نمی شدند و نظر به این که ما نمی دانیم بازدید کنندگان سایتمان با چه مرورگری صفحه ما را مشاهده می کنند برای اطمینان بیشتر از این گزینه ها استفاده نکنید

خاصیت white-space مشخص کننده کاراکترهای فاصله ، tab و خطوط جدید را تعیین میکند مقدار pre در این خاصیت میگوید که تمام

کاراکترهای فضای خالی منظور شود و مقدار nowrap میگوید در صورتی که طول خطوط از پهناى محتویات بیشتر شد شکسته نشوند

خاصیت display در کل CSS از چند نوع مدل نمایشی استفاده میکند که مهمترین آنها block (بلوکی) – inline (دستوری) و list-item که

لیستی هستند

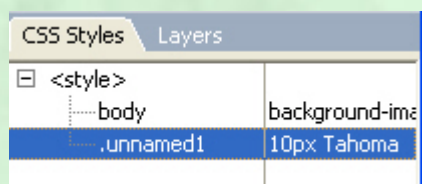
این مطالب بعدا بیشتر بحث خواهد شد

خب تا اینجا را تمرین کنید تا یک مطلب دیگر را هم شرح دهم

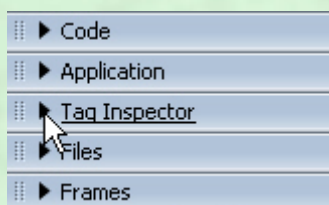
ویرایش شیوه نامه به طرق دیگر

در قسمت قبل شما چگونگی ویرایش کدهای شیوه نامه را آموختید اما به دو روش دیگر هم می توانید شیوه نامه را ویرایش کنید
روش اول:

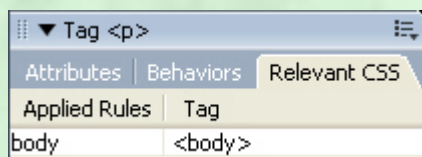
ابتدا شیوه ای که مایل به تغییراتی در آن هستید را در پانل CSS انتخاب کنید



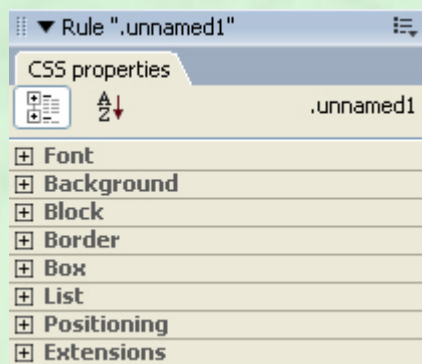
حال بر روی گروه پانلهای Tag inspector دوبار کلیک کنید تا باز شود



از پانلهای موجود در این قسمت بر روی پانل Relevant CSS کلیک کنید تا محتویات آن را ببینید

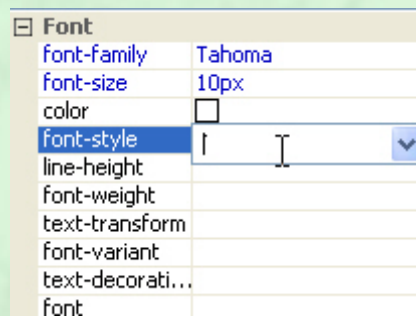


البته اگر شیوه نامهای را انتخاب کرده باشید مستقیماً پانل Properties همان شیوهنامه باز می شود



در بالای این پانل دو حالت نمایشی این پانل وجود دارد گزینه اول بصورت موضوعی و دسته بندی شده گزینه ها را در اختیارتان قرار می دهد و گزینه دوم بصورت لیست شده این کار را نیکند

به هر حال هر قسمت را اگر باز کنید با تمام گزینه های شیوه نامه مواجه می شوید برای تعریف مقدار برای هر صفت نشانگر ماوس را در کادر مقابل آن قرار داده و کلیک کنید لیست مقادیر ظاهر می شود و یکی را انتخاب کنید مقادیر دلخواه را می توانید تایپ کنید

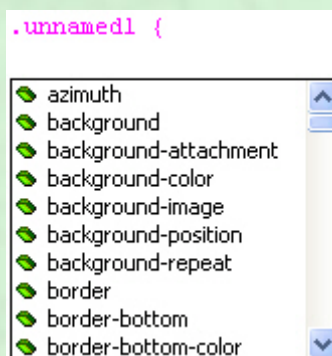


روش دوم

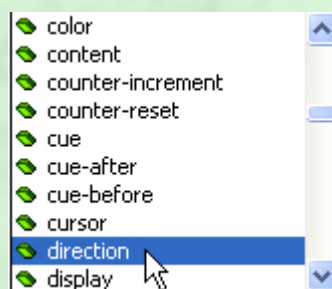
اما روش دوم که بیشتر مدنظر ما هست از طریق پنجره کد هست شما برای این که متن را راست به چپ در نظر بگیرید **Right to left** در پنجره های دیگر گزینه ای در اینمورد نمی یابید و فقط از طریق پنجره کد قادر به انجام این عمل هستید و گزینه های دیگری هم هستند ابتدا پنجره کد را باز کنید و نشانگر ماوس را در قسمت کدهای شیوه نامه ای که مایل به تغییرات در آن هستید قرار دهید

```
.unnamed1 {  
    font-family: Tahoma;  
    font-size: 10px;  
}
```

حال یک بار کلید اینتر را بزنید تا نشانگر ماوس به خط بعدی برود در این لحظه منویی برای شما باز می شود که تمامی دستورات شیوه نامه در آن قرار دارد



خاصیت مورد نظر که مایل هستید به کدهای شیوه نامه تان اضافه شود را از منو انتخاب کنید در این مورد خاص شما باید خاصیت **direction** را انتخاب کنید بر روی آن دابل کلیک کنید



با دابل کلیک منوی دیگری باز می شود که حاوی مقادیر برای آن خاصیتی است که شما انتخاب کردید برای این منظور این منو باز می شود

```
.unnamed1 {  
  direction: |  
  font-f | inherit  
  font-s | ltr  
          | rtl  
}
```

در این مورد شما باید بر روی rtl که همان **right to left** هست دابل کلیک کنید تا تنظیمات درج شود

اگر تا اینجا کار من سعی داشتم شما را با کد نویسی شیوه نامه ها هم آشنا کنم صرفا کاربردهایی است که در یک همچین موقعیتهایی دارد

خب این هم از این قسمت آموزش تا جلسه بعد باز هم تمرین فراموش نشود

در ضمن اگر سوالی برایتان پیش آمد می توانید با ایمیل یا در خود تاپیک مورد نظر مطرح کنید

سوالات شما نشانه علاقه شما و استفاده از مطالب این مقالات است و مطمئنا در ادامه راه مشوق بنده خواهد بود

در ضمن حلول سال نو شمسی و فرا رسیدن بهار را به تمامی دوستانی که این مقاله را مطالعه می کنند تبریک عرض نموده و سالی بسیار پر بار

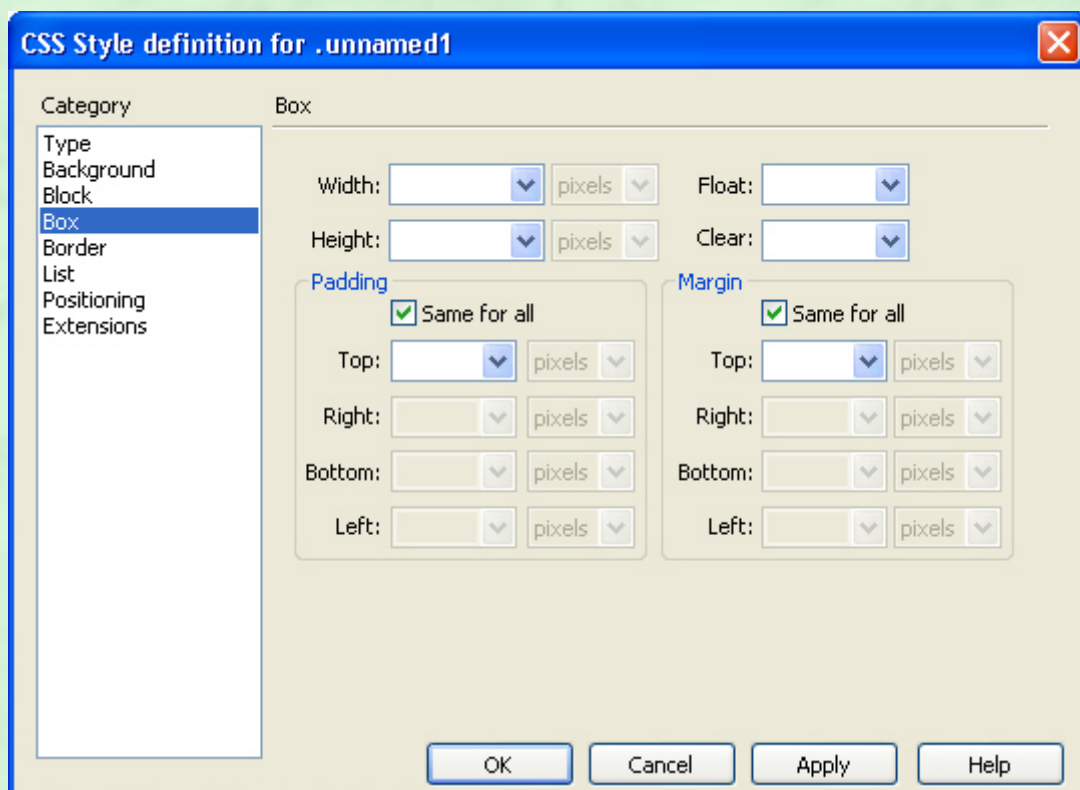
همراه با سلامتی ، موفقیت و شادکامی برای تمام دوستان آرزو می کنم

با سلام

تا این لحظه ۹ قسمت از آموزش تقدیمتان شده و این دهمین قسمت از آموزش این برنامه خوش دست و حرفه ای است که تقدیمتان می شود.

در قسمت قبل ما با خواص متنی شیوه نامه آشنا شدیم و اما تعدادی از خواص دیگری که وجود دارد را در این قسمت بررسی می کنیم

خواص Box



هر پاراگراف متنی که شما در صفحه قرار دهید در حقیقت باکسی است که متن در آن قرار دارد. با استفاده از این قسمت از برنامه می توان ۳ جنبه این باکس را کنترل کرد ۱- خواص حاشیه ها ۲- خواص مرز کادر ۳- خواص طول و عرض و موقعیت

فقط نکته ای که هست این باکسهای فرضی فقط در مورد متون کاربرد دارد و نباید با باکسهای جدولی اشتباه گرفته شود منتها شما می توانید این خاصیتها را به باکسهای جدولی هم اعمال کنید.

خواصی که در بالا قرار دارد

خاصیت Width: عرض باکس که می تواند مقادیری بر حسب پیکسل و اینچ و پوینت و... یا درصد قبول کند

خاصیت Height: ارتفاع باکس است که همانند خاصیت Width است

خاصیت Float و clear: خاصیت Float تنظیم افقی دستورات را تحت تاثیر قرار می دهد و موجب می شود به سمت چپ یا راست ناحیه دستور حرکت کنند این خاصیت برای درج اشیایی همچون تصاویر کاربرد دارد و مقادیر آن عبارتند از Right، left و none حال که محل شی توسط این خاصیت تعیین شد منتها هم باید تنظیم شوند که با خاصیت Clear انجام پذیر است

مقادیر left، right، both و none را می پذیرد که به ترتیب به چپ یا راست شی و یا بینابین و غیر فعال است

بخش Padding

این بخش به فاصله بین کادر یک دستور و محتویات آن می پردازد در حالتی که گزینه Same for all تیک خورده باشد هر مقدار شما برای هر ۴ طرف مساوی در نظر گرفته می شود منتها با برداشتن تیک می توانید فاصله بالا ، پائین ،راست و چپ را خودتان تعیین کنید

بخش Margin

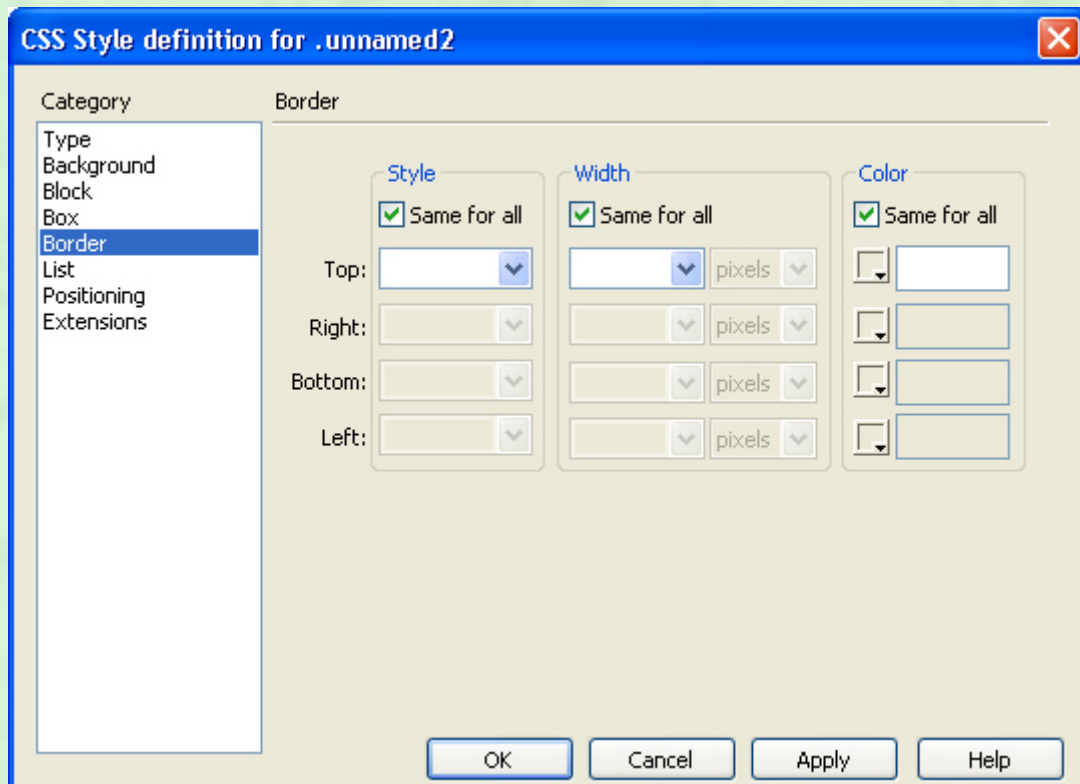
این بخش به حاشیه ها اشاره دارد می توانید آن را برای بلوکهای متنی یا جداول بکار ببرید یا برای کل صفحه که نحوه آن را قبلا آموختید

همانند بخش قبلی در حالت عادی هر مقدار شما برای ۴ طرف منظور می شود منتها با برداشتن تیک Same for All می توانید حاشیه های هر طرف را خود شخصا تعیین کنید
حال به این کدها دقت کنید

```
<style type="text/css">
<!--
.class1 {
    clear: right;
    float: left;
    height: 600px;
    width: 200px;
    padding-top: 5px;
    margin-top: 20px;
    margin-right: 25px;
    margin-bottom: 20px;
    margin-left: 25px;
    padding-right: 10px;
    padding-bottom: 5px;
    padding-left: 10px;
}
-->
</style>
```

خواص Border

این خواص کاربرد فراوانی در طراحی وب دارد از این رو پیشنهاد می‌کنم حتما بر این گزینه‌ها مسلط شوید. با این خواص می‌توان مرز بندی جداول را مطابق با نیاز و سلیقه خودمان تغییر دهیم در ادامه همین بخش طراحی را قرار می‌دهیم که با استفاده از همین خصوصیات طراحی شده



این قسمت از ۳ بخش تشکیل شده ۱- شیوه مرز بندی ۲- عرض مرزها ۳- رنگ مرزها

رنگ مرزها (Color)

رنگ مرزها با کلیک بر روی کادر کوچک کنار آن و انتخاب رنگ تعیین می‌شود همانند مورد قبل تیک دار بودن **Same for All** باعث اعمال رنگ انتخابی به هر ۴ وجه مرز (بالا ، راست ، پائین و چپ) می‌گردد و با برداشتن تیک می‌توان هر وجه مرز را رنگی جداگانه و دلخواه بدهیم

عرض مرزها (Width)

عرض مرز بندی هم همانند رنگ است با این تفاوت که مقدار را بر حسب یک واحد اندازه گیری مورد حمایت شیوه نامه باید وارد کنیم مثلا ۲ پیکسل یا ...

شیوه های مرز بندی (Style)

در شیوه نامه از چندین مدل مرز بندی حمایت می شود که همه را توضیح خواهم داد
ابتدا تعیین کنید شیوه مورد نظرتان به هر ۴ وجه اعمال شود یا به وجه های مشخص و سپس گزینه های هر وجه را تعیین کنید
مقادیری که شیوه های مرز بندیها می پذیرند مطابق جدول زیر است

<u>عملکرد</u>	<u>مقدار</u>
بدون مرز	None
مرز نقطه چین	Dotted
مرز عادی	solid
مرز حکاکی شده	Groove
مرز تو رفتگی در صفحه	inset
مرز خط چین	Dashed
مرز دو خطی	double
مرز برجسته	ridge
مرز برجسته از صفحه	outset

بهتر است هر کدام از این گزینه ها را با تمرین آزمایش کنید
حال این کدها را هم مد نظر داشته باشید

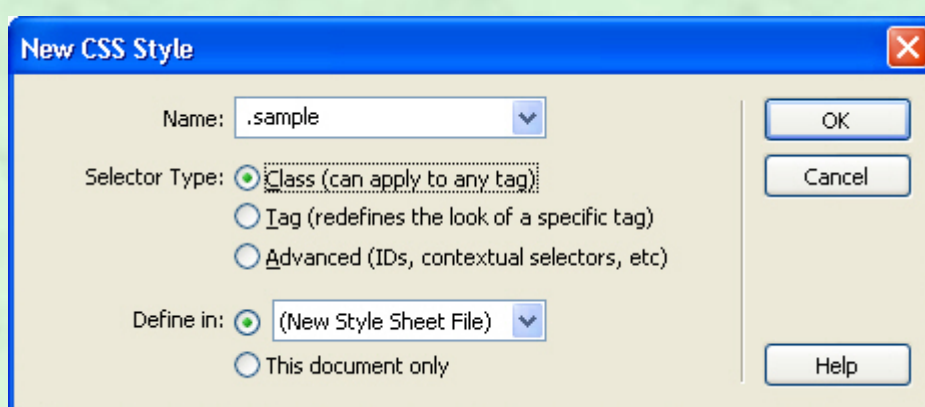
```
<style type="text/css">
<!--
.border1 {
border-right-width: 2px;
border-left-width: 2px;
border-right-style: solid;
border-left-style: solid;
border-right-color: #000000;
border-left-color: #000000;
border-top-style: none;
border-bottom-style: none;
}
-->
</style>
```

اجازه دهید دو گزینه آخر را بدلیل حجم مطالب به قسمت بعد موکول کنیم و در این جا یک مطلب دیگر را توضیح دهیم

ایجاد شیوه نامه خارجی

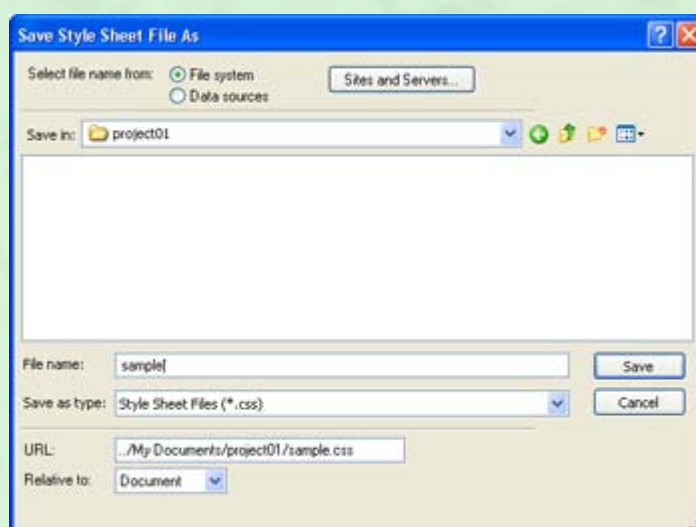
شیوه نامه خارجی فایلی است مجزا با پسوند CSS که در یک صفحه وب فراخوانی شده و همین عمل شیوه نامه داخلی را انجام می دهد

تمام گزینه ها هم همان است منتها اگر شیوه نامه شما طولانی و دارای کدهای بسیار باشد یا قصد داشته باشید از یک سری شیوه های یکسان برای تعداد زیادی از صفحاتتان استفاده کنید برای راحتی آن را بصورت خارجی تعریف می کنیم در این صورت هر گونه تغییری در شیوه نامه خارجی بدهیم مستقیماً در تمام صفحاتی که از آن شیوه نامه خارجی استفاده می کنند اعمال خواهد شد. برای ایجاد شیوه نامه خارجی همان مراحل ایجاد یک شیوه نامه را طی کنید منتها در صفحه اول ایجاد شیوه نامه مانند تصویر عمل کنید



در قسمت بالا هر اسمی می توانید قرار دهید

در قسمت Selected Type هم گزینه مناسب را انتخاب کنید که تمام آنها در قسمتهای قبل به تفصیل شرح داده شد منتها در قسمت Define in باید گزینه اول یعنی New Style Sheet File را انتخاب کنید حال با کلیک OK برنامه از شما می خواهد فایل جدیدتان را با نام و دادن مسیری ذخیره مشخص کنید



پس از این کار می توانید شیوه نامه تان را تعریف کنید و پس از خاتمه کار این کد در صفحه شما تولید خواهد شد

<link href="CSS URL" rel="stylesheet" type="text/css">

البته بجای CSS URL آدرس فایل شیوه نامه شما درج می شود
این کد به مرورگر می فهماند که فایل شیوه نامه ای را از آدرس موجود بار گذاری کرده و در هر جای صفحه که فراخوانی شده
ارجاع دهد.

نحوه ارجاع دادن هم همانند مورد قبل است یعنی کلاسها را به قسمتهای مورد نظر نسبت می دهید منتها این بار نام کلاسها را باید
در کادر Style از پانل گزینه ها تایپ کنید.

هر چند دریم ویور کدهای لازمه را برایتان درج می کند اما داشتن اطلاعات از این قسمت می تواند در مواردی بسیار به شما کمک
کند و از بروز اشتباه های ناخواسته جلوگیری کند.

وارد کردن شیوه نامه های خارجی به دو صورت است ۱- لینک کردن ۲- ایمپورت کردن

روش اول لینک کردن

در روش لینک کردن شما فایلی را لینک می کنید مطابق همین کدی که در بالا بدان اشاره شد
فقط این نکته را باید بدانید که اگر در صفحه خودتان از شیوه نامه داخلی هم استفاده کرده اید لینک شیوه نامه خارجی می بایست
بعد از کدهای شیوه نامه داخلی قرار گیرد و نمی توانید لینک را قبل یا در میان کدهای شیوه نامه داخلی بگنجانید
فرض کنید ما در صفحه خود یک سری شیوه نامه داخلی داریم و می خواهیم شیوه نامه خارجی را هم لینک بدهیم کدها باید بدین
صورت باشد

```
<style type="text/css">
<!--
.unnamed1 {
    font-family: tahoma;
    font-size: 10px;
    background-color: #000099;
}
-->
</style>
<link href="sample.css" rel="stylesheet" type="text/css">
```

همان گونه که می بینید ابتدا کدهای شیوه نامه داخلی درج شده و به پایان رسیده و سپس لینک شیوه نامه خارجی آورده شده است

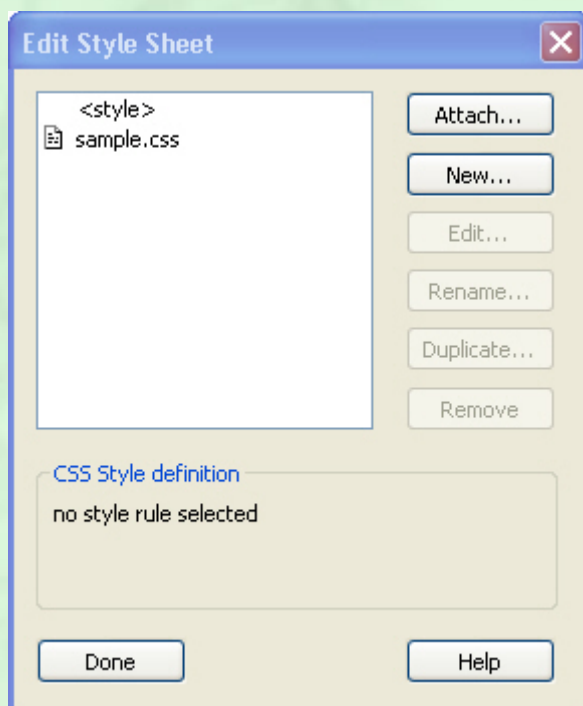
روش دوم ایمپورت کردن

در این روش شما دستوراتی را از یک فایل شیوه نامه خارجی به داخل کدهای شیوه نامه داخلی ایمپورت می کنید به مثال زیر دقت
کنید همان کدهای بالایی را این بار با روش ایمپورت وارد می کنیم

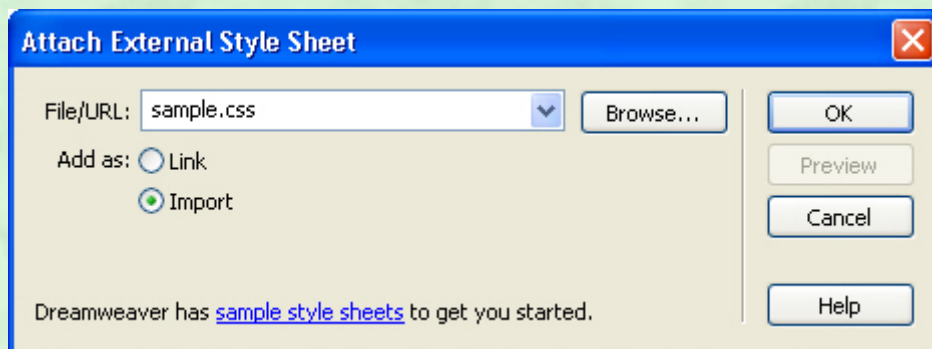
```
<style type="text/css">
<!--
@import url(sample.css);
.unnamed1 {
    font-family: tahoma;
    font-size: 10px;
}
```

```
background-color: #000099;  
}  
-->  
</style>
```

همانگونه که ملاحظه می کنید دستور ایمپورت در بین کدهای شیوه نامه داخلی و قبل از کدهای آن درج می شود
حال نحوه ایمپورت کردن شیوه نامه خارجی در دریم ویور
ابتدا به کادر ادیت شیوه نامه ها بروید (در قسمتهای قبل ذکر شده)



در این کادر روی گزینه Attach کلیک کنید تا کادر زیر برایتان باز شود



در این قسمت آدرس فایلتان را داده و نوع آن را در پائین تعیین کنید که لینک باشد یا ایمپورت و OK را بفشارید
حال که با انواع ورود فایل های شیوه نامه خارجی آشنا شدیم یک سوال مطرح می شود و آن این که فرق این دو نوع در چیست چون
در نگاه اول هر دو یک کار را انجام می دهند

فرق بین لینک و ایمپورت فایل‌های شیوه نامه خارجی

فرقی که این دو نوع دارند در این است که در روش لینک در صورتی که دستورات شیوه نامه خارجی و داخلی با هم تداخل داشته باشند (conflicting) این دستورات شیوه نامه خارجی است که برنده می شود اما در روش ایمپورت ارجحیت با دستورات شیوه نامه داخلی است

مثالی می زنیم
این کد را در صفحه تان قرار دهید

```
<style type="text/css">
--!>
Body{
    Background-color:#FFFFFF;
}
</style>
<link href="sample.css" rel="stylesheet" type="text/css">
```

حال یک فایل شیوه نامه خارجی بنام sample ایجاد کنید و کد زیر را در آن قرار دهید

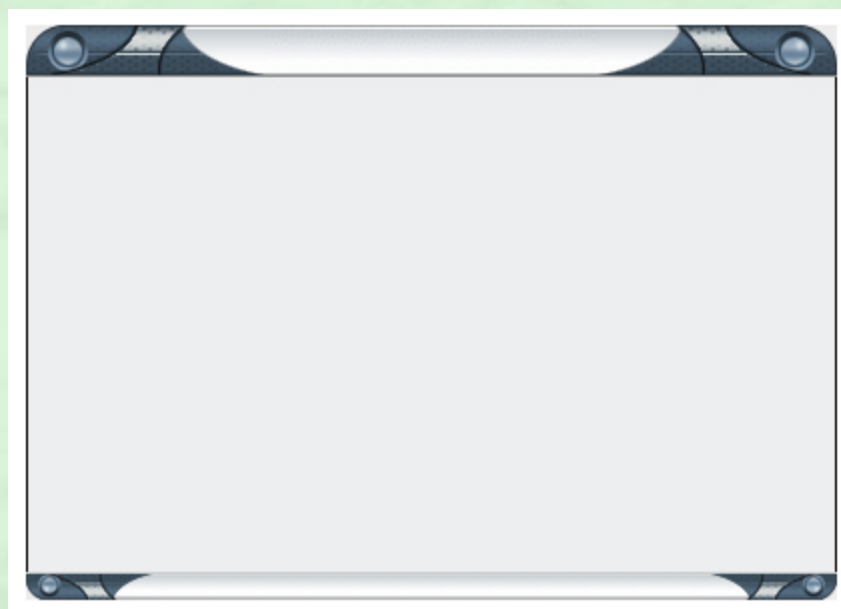
```
body {
    background-color: #000000;
}
```

صفحه تان را نگاه کنید رنگ بک گراند آن چیست؟

رنگ بک گراند مشکی خواهد بود دلیل آن را هم خود شما باید حدس بزنید زیرا مشکی رنگی است که در شیوه نامه خارجی تعیین شده

مطلب آخر این قسمت

برای انتهای این قسمت یک فایل نمونه برای شما قرار می دهم تا بیشتر با کاربرد های شیوه نامه ها آشنا شوید



الگوی این فایل از روی همین تمپلت pcseven برداشته شده منتها سعی کردم از شیوه نامه ها برای طراحی آن استفاده کنم این الگو از ۳ تیبل مجزا تشکیل شده تیبل اول و سوم دارای ۳ ستون و تیبل وسط دارای یک ستون است استفاده از ۳ تیبل به دلیل عدم عرض بودن تصاویر بالا و پائین طرح است درخواست من این است که اگر واقعا علاقه مند به طراحی وب هستید این طرح را به سلیقه خود کامل کنید طوری که بتوان از آن بعنوان یک تمپلت برای یک سایت استفاده کرد.

در ضمن به کسانی که از خود علاقه نشان داده و این طرح را تکمیل کنند طرحهای آزمایشی بیشتری را بطور اختصاصی خواهم داد و فایل آموزش نحوه طراحی هر تمپلت را هم اختصاصا به این افراد خواهم داد و از دادن لینک آن در سایت خودداری می کنم.

امکان دیگری که افراد فعال از آن برخوردارند هماهنگ کردن هر کدام از تمپلتها برای هر کدام از وبلاگهای پرشین بلاگ ، بلاگ اسکای و بلاگر که در صورت درخواستشان یکی از موارد در اختیارشان قرار داده می شود.

مورد دیگر کمک به آنها برای ساخت تمپلتی کاملا اختصاصی برای خودشان است.

شاید این موارد بتواند اشتیاق علاقه مندان را برای همکاری و مشارکت در این دوره آموزشی فراهم کند.

با این مطالب به انتهای قسمت دهم آموزش می رسیم

با سلام

به قسمت یازدهم از آموزش دریم ویور ۲۰۰۴ رسیدیم
بدون توضیح اضافه می پردازیم به ادامه بحث شیوه نامه ها

خواص لیستها

باید بدانید که HTML از ۳ نوع لیست پشتیبانی می کند ۱- لیستهای مرتب ۲- لیستهای نامرتب ۳- لیستهای تعریفی

حال خواص لیستها در شیوه نامه می تواند امکاناتی را برای دستکاری لیستها فراهم کند

امکاناتی که شیوه نامه دارد در مورد لیستها دارد عبارتند از

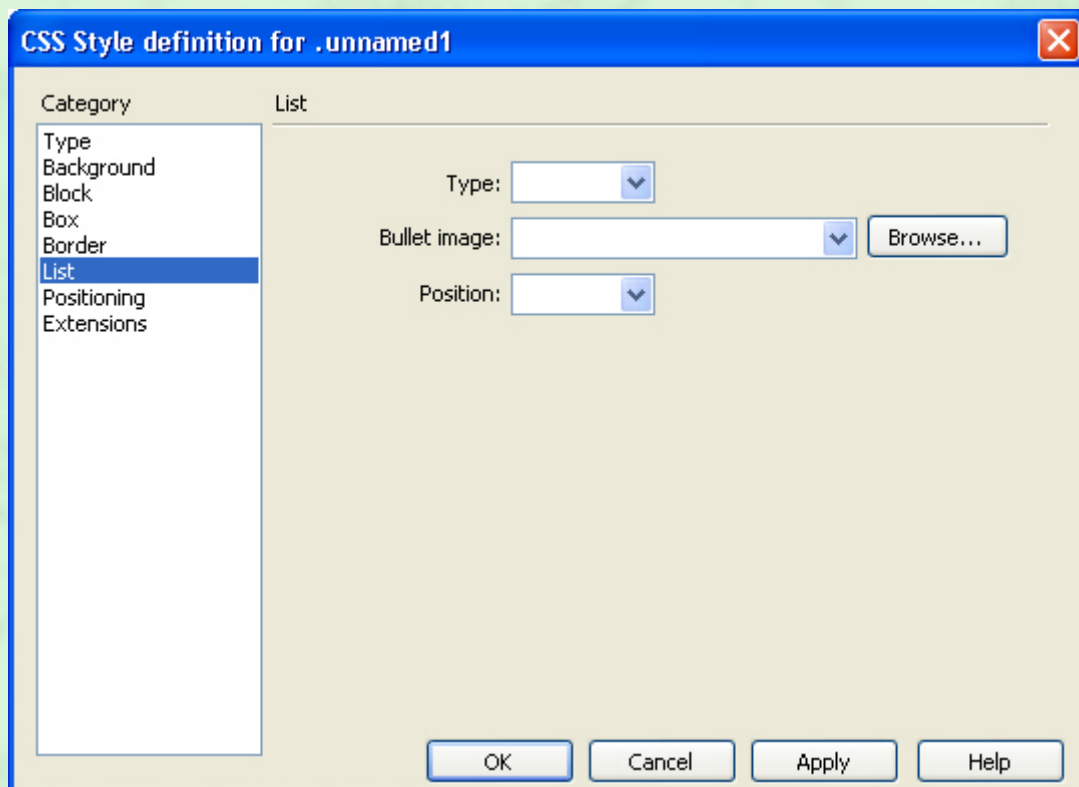
List-style-type

List-style-image

List-style-position

که خاصیت کلی list-style می تواند بجای هر ۳ مورد فوق کاربرد داشته باشد

با این توضیحات به قسمت list از کادر CSS Style Definition در دریم ویور می رویم



همان گونه که می بینید هر ۳ خاصیت در این جا قرار داده شده اند

: type

در این فیلد مقادیر مورد نظران برای خاصیت list-style-type را انتخاب کنید که مقادیر آن مطابق جدول زیر است

<u>مقدار</u>	
disc	دایره تو پر
circle	دایره
Square	مربع
decimal	اعداد دهدهی
Lower-roman	حروف کوچک رومی
Upper-roman	حروف بزرگ رومی
Lower-alpha	حروف کوچک
Upper-alpha	حروف بزرگ
none	بدون برچسب

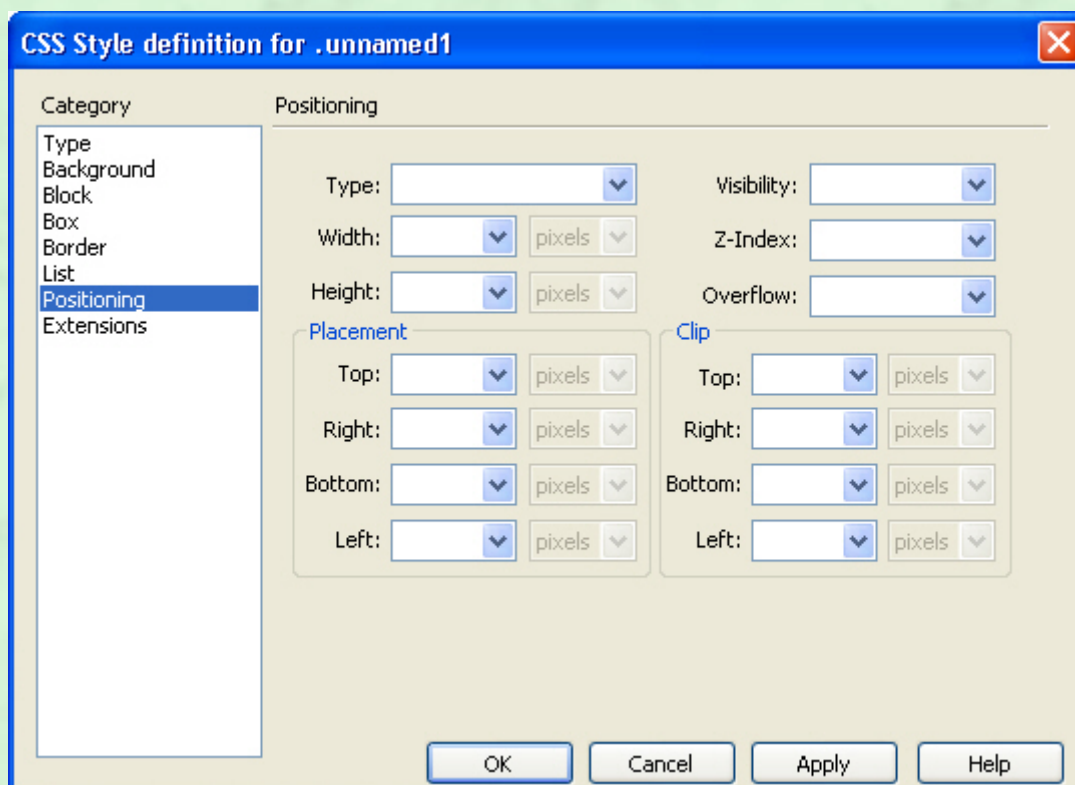
: Bullet image

در این فیلد می توانید تصویری را انتخاب کرده تا به عنوان برچسب عناصر لیست انتخاب کنید البته تصویرتان هر چه کوچکتر باشد بهتر است مقدار none هم که از این خاصیت صرفنظر می کند.

: Position

در این کادر که خاصیت list-image-position را تعیین می کند دو مقدار وجود دارد که تعیین می کنند برچسب عناصر لیست نسبت به کادر دستورات چگونه قرار گیرد
مقدار inside موجب می شود تا برچسب در داخل کادر و مقدار outside موجب می شود تا برچسب در خارج کادر قرار گیرد

حال به گزینه Positioning از قسمت Category می پردازیم



خاصیت position در شیوه نامه این قدرت را به شما می دهد تا مکانی را که مرورگر باید یک عنصر وب را در صفحه قرار دهد مشخص کنید.

اگر بیاد داشته باشید در مبحث لایه ها ما مباحثی پیرامون چگونگی انجام کار و قرار دادن تصاویر در لایه های گوناگون و بر روی هم داشتیم در این قسمت ما می توانیم عملی شبیه لایه ها را با شیوه نامه ها پیاده سازی کنیم. علرغم این که توضیح این گزینه ها کم و ساده است منتها تسلط بر آنها وقت گیر و دشوار خواهد بود برای شروع ابتدا قسمت چهارم آموزش و بحث لایه ها را کاملا مطالعه کنید و با فراگیری کامل آن قسمت به ادامه این بحث پردازید.

ابتدا نوع موقعیت را از کادر type انتخاب کنید

مقادیر عبارتند از

Absolute: لایه با موقعیت مطلق (با این انتخاب که اصلی ترین انتخاب هم هست شما یک لایه ایجاد می کنید و موقعیت آن را در کادرهای placement بصورت قاطع تعریف می کنید)

Visibility: لایه با موقعیت نسبی که موقعیت آن در اختیار مرورگر خواهد بود

Static: یک لایه ساکن ایجاد خواهد کرد که نمی تواند نسبت به سرریزی از خود واکنش نشان دهد (این مطلب در مبحث لایه ها بحث شد)

قاطعانه پیشنهادم انتخاب حالت Absolute در این مرحله است

کادرهای **Visibility** ، **Z-index** و **overflow** در قسمت لایه ها توضیح داده شده

در کادرهای **width** و **height** هم طول و عرض لایه خود را وارد کنید

اما در کادرهای Placement در صورتی که در فیلد type گزینه absolute را انتخاب کرده باشید در این کادرها موقعیت قرار گیری لایه تان را باید تعریف کنید

کادرهای قسمت clip هم که قبلا اشاره شده و به برش خوردگی آبجکتهای داخل لایه مربوط است

مبحث لایه ها در شیوه نامه به اتمام رسید منتها مسلط شدن به نحوه کاربرد همین چند گزینه خود زمان زیادی طلب خواهد کرد ولی اگر تسلط پیدا کنید از ایجاد طرحهای زیبای خود کاملا به وجد خواهید آمد.

اگر بیاد داشته باشید ما در قسمت چهارم طرحی را با استفاده از لایه ها خدمتان تقدیم کردیم حال در این قسمت ما همان طرح را تقدیمتان می کنیم منتها با دستورات شیوه نامه



برای آشنایی بیشتر دوستان من کدهای شیوه نامه های ایجاد شده را در این جا قرار می دهم تا درک مطالب ذکر شده بهتر صورت بگیرد

```
<style type="text/css">
<!--
.layer1 {
    position: absolute;
    z-index: 1;
    height: 305px;
    width: 326px;
    left: 80px;
    top: 30px;
}
.layer2 {
    z-index: 2;
    font-family: tahoma;
    font-size: 10pt;
    color: #FF0000;
    height: 35px;
    width: 650px;
    left: 160px;
    top: 225px;
    position: absolute;
}
.layer3 {
    position: absolute;
    z-index: 3;
    height: 93px;
    width: 208px;
    left: 130px;
    top: 200px;
}
-->
</style>
```

آموزش نحوه ایجاد این تمپلت

در این جا لازم دیدم نحوه ایجاد این تمپلت را هم توضیح دهم باشد تا در فراگیری بیشتر مطالب از سوی دوستان موثر افتد در ابتدا ما ۳ شیوه نامه با نامهایی که در بالا می بینید ایجاد کردیم منتها بدون قرار دادن مشخصات حال شیوه نامه layer1 را باز کرده مشخصات زیر را در بخش position آن درج میکنیم

Type: absolute	Visibility: <input type="checkbox"/>
Width: 326 pixels	Z-Index: 1
Height: 305 pixels	Overflow: <input type="checkbox"/>
Placement	
Top: 30 pixels	Right: <input type="checkbox"/> pixels
Right: <input type="checkbox"/> pixels	Bottom: <input type="checkbox"/> pixels
Bottom: <input type="checkbox"/> pixels	Left: <input type="checkbox"/> pixels
Left: 80 pixels	Clip: <input type="checkbox"/> pixels

عرض و ارتفاع لایه را هم عرض و ارتفاع تصویری میگیریم که قرار است در این لایه قرار گیرد
 z-index آن را هم ۱ می گیریم تا این لایه در زیر همه لایه ها قرار گیرد
 مقادیر top و left را هم به دلخواه خود برای فاصله لایه از بالا و گوشه سمت چپ صفحه در نظر می گیریم
 اکنون به صفحه می آئیم و تصویر 01.gif را وارد می کنیم و کلاس layer1 را به آن نسبت می دهیم
 در این قسمت ما کلاس layer2 را باز کرده و این مشخصات را در قسمت position آن وارد میکنیم

Type: absolute	Visibility: [v]
Width: 208 pixels	Z-Index: 3
Height: 93 pixels	Overflow: [v]
Placement	
Top: 200 pixels	Clip Top: [v] pixels
Right: [v] pixels	Clip Right: [v] pixels
Bottom: [v] pixels	Clip Bottom: [v] pixels
Left: 130 pixels	Clip Left: [v] pixels

مقادیری که من در قسمت placement انتخاب کردم اختیاری است شما می توانید مقادیر دیگری را انتخاب کنید تا موقعیت قرار گیری لایه تان را انتخاب کنید

طول و عرض لایه را هم مطابق طول و عرض تصویری گرفتم که قرار است در این لایه قرار گیرد
 z-index را ۳ گرفتم تا این لایه روی همه لایه ها قرار گیرد
 حال به صفحه برگشته و تصویر 02.gif را وارد می کنیم و کلاس layer3 را به آن نسبت می دهیم
 تا این جا ۲ لایه درج و تکمیل شد و فقط مانده لایه سوم که همان متن متحرک یا همان marquee ابتدا باید کلاس آن را تکمیل کنیم پس کلاس layer2 را باز کرده و از آن جا که متن است باید مشخصات متنی دلخواه خود را هم ثبت کنیم
 پس در قسمت type قرار گرفته مشخصات دلخواه خود را وارد کنید

Font: tahoma	Weight: [v]
Size: 10 points	Variant: [v]
Style: [v]	Case: [v]
Line height: [v] pixels	Color: #FF0000
Decoration: <input type="checkbox"/> underline <input type="checkbox"/> overline <input type="checkbox"/> line-through <input type="checkbox"/> blink <input type="checkbox"/> none	

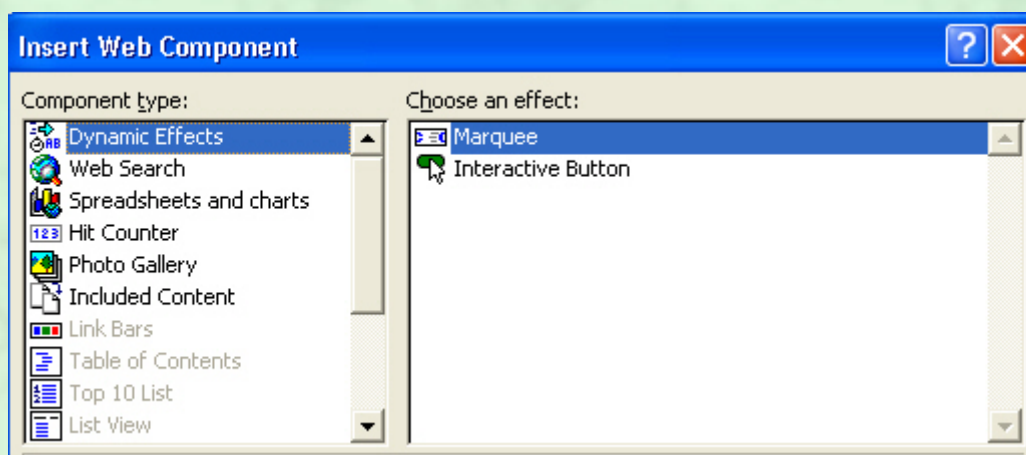
حال به قسمت position آن رفته و مشخصات لایه خود را هم وارد کنید



در این جا هم طول و عرض لایه و مکان قرار گیری آن اختیاری است منتها z-index را ۲ در نظر بگیرید تا متن متحرکتان در بین دو لایه دیگر قرار گیرد تا حالت خروج متن از دل تصویر را بهتر القا کند.

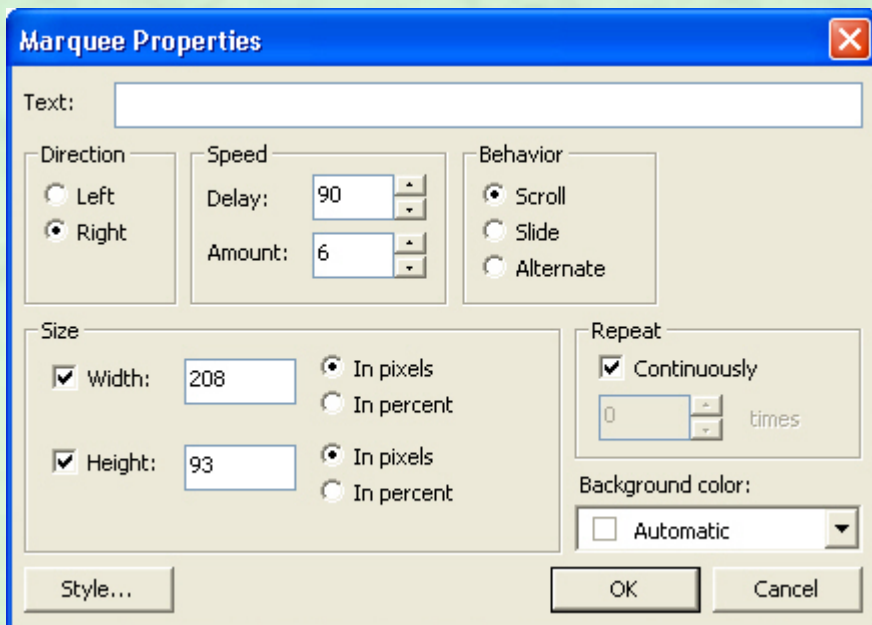
حال به بخش ایجاد متن متحرک می رسیم که این مورد را باید با فرونت پیچ ایجاد کنید زیرا دریم ویور از این موضوع پشتیبانی درستی بعمل نیاورده چون این مورد از کدهای DHTML است که غیر از مرورگر اینترنت اکسپلورر سایر مرورگرها آن را پشتیبانی نمی کنند (البته مرورگر نت اسکپ در نسخه های جدید خود پشتیبانی هایی بعمل آورده منتها هنوز ناقص است) پس در دریم ویور فایل را ذخیره کرده و در فرونت پیچ آن را باز میکنیم (گفتیم که ما تعصبی بر روی هیچ برنامه ای نداریم حال اگر شما این کار را خیانت به ما کرو مدیا میدانید بدانید)

در فرونت پیچ از منوی insert گزینه web component را کلیک می کنیم

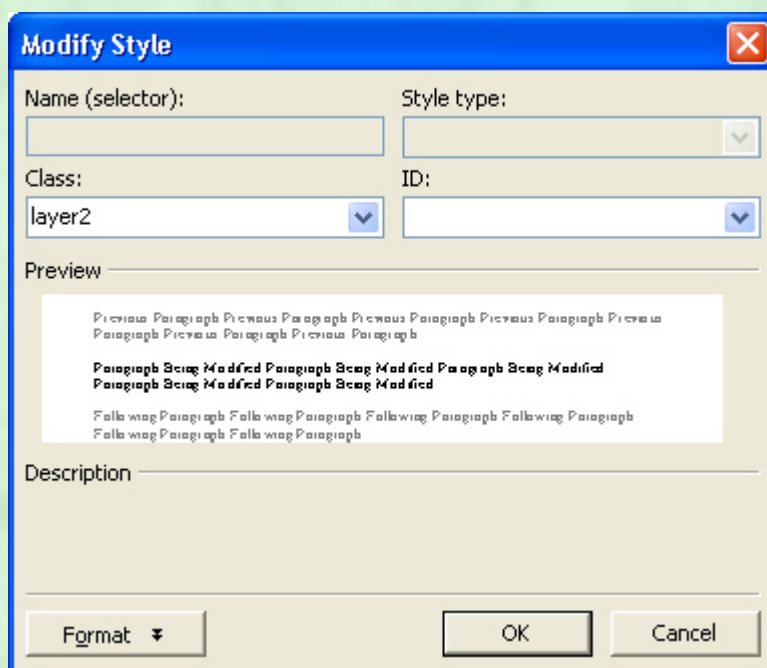


در صفحه ای که بازمی شود از لیست سمت چپ گزینه Dynamic Effects را انتخاب و متعاقب آن از گزینه های سمت راست marquee را انتخاب کنید و Finish را کلیک کنید

در صفحه تنظیمات متن متحرک موارد دلخواه خودتان را ایجاد کنید



پس از پایان کار بر روی Style که در گوشه پائین و سمت چپ این کادر قرار دارد کلیک می کنیم و در کادر باز شده لیست قسمت Class را باز کرده و layer2 را انتخاب می کنیم

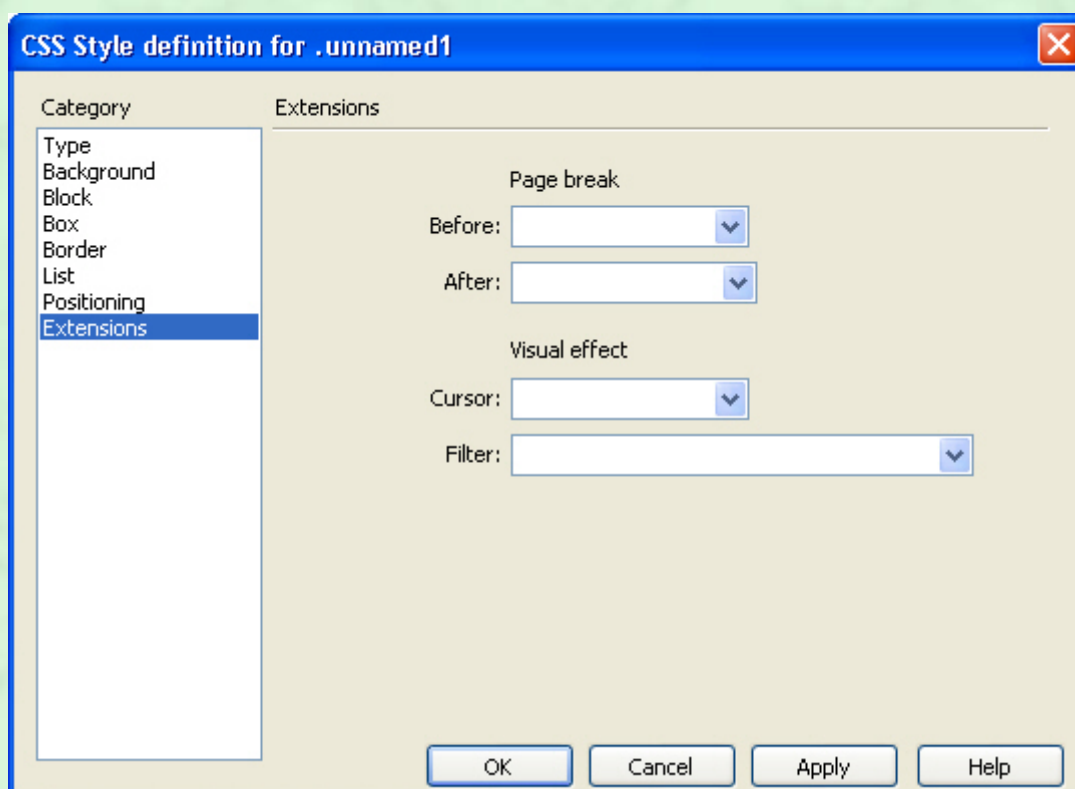


حال کل پنجره های باز را با OK می بندیم و کار ما تمام خواهد شد و کار شما همانی خواهد شد که در فایل نمونه دیدید








نکته: اگر به کدهای فایل اصلی دقت کنید یک کد جاوا اسکریپت هم می بینید این کد را خود برنامه دریم ویور جهت کمک به مرورگر نت اسکریپت ایجاد کرده تا در تشخیص موقعیت لایه ها دقیقتر عمل نموده و بتواند صفحه را همانگونه که شما طراحی نمودید نمایش دهد

با این مطلب این قسمت از آموزش هم به اتمام می رسد پس تا قسمت بعد

مطلب آخر که در بحث شیوه نامه ها باقی مانده مربوط به گزینه های Extensions است. این قسمت بسیار غنی و کاربردی و جالب است پس با هم نگاهی به این قسمت می اندازیم



گزینه های Page break به پرینت صفحات مربوط است که چندان کاربردی نیست و در این قسمت کل تمرکز ما بر روی گزینه های قسمت visual effect است
 در کادر Cursor شما می توانید اشکال ماوس را انتخاب کنید که این موارد را می توانید برای تگ body تعیین کنید تا بر کل صفحه اعمال شود.
 مقداری که شما می توانید انتخاب کنید را در جدول زیر می بینید

مقدار	پیش نمایش
hand	
Crosshair	
text	
wait	
default	
help	
e-resize	

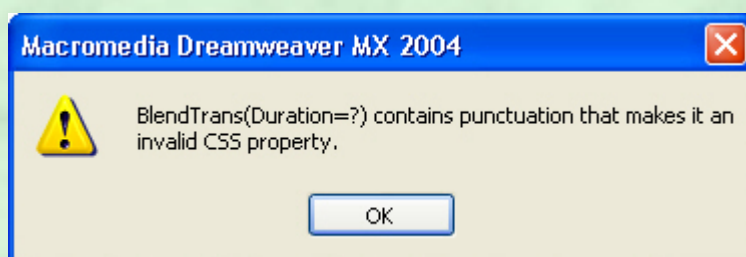
البته مقادیر دیگر Resize هم قابل انتخاب است

ایجاد جلوه های متنوع بر متن و تصویر با فیلترها

این عمل با تنظیم و اعمال فیلترها از طریق کادر Filter امکان پذیر است. در این جا باید بدانید که مقدار دهی به فیلترها نه از طریق کادرهای کشویی که در همان کادر فیلتر باید صورت پذیرد مثلا اگر از فیلتر alpha استفاده کنید این کدها در کادر فیلتر ظاهر می شود

filter: Alpha(Opacity=?, FinishOpacity=?, Style=?, StartX=?, StartY=?, FinishX=?, FinishY=?);

شما در همان کادر فیلتر باید مقادیر مناسب و دلخواهتان را بجای علامتهای سوال تایپ کنید در غیر این صورت با پیغام خطای برنامه مواجه می شوید



اما قبل از مقدار دهی باید اطلاعاتی در مورد آن کسب کنید که بنده این اطلاعات را در اختیارتان قرار می دهم قبل از همه : بدانید فیلترها در صورت عدم تنظیم خصوصیت width کار نخواهند کرد این خصوصیت را برای متون ۱۰۰ درصد و برای تصاویر هم عرض با تصویرتان در نظر بگیرید فیلترهایی که در شیوه نامه ها در اختیارتان قرار می گیرند در جدول زیر لیست شده اند

خاصیت	کارکرد
alpha	می تواند یک عنصر را بصورت جزئی یا کلی شفاف (ترنسپارانت) کند
blur	حالت محو شدگی در تصویر ایجاد می کند
Chroma	رنگ مشخص شده در یک عنصر را شفاف می کند
flipH	چرخش افقی در عنصر ایجاد خواهد کرد
flipV	چرخش عمودی در عنصر ایجاد می کند
glow	می تواند حالت نورانیت را در یک عنصر با اضافه کردن حاشیه ای ایجاد کند
gray	تصاویر را با رنگ خاکستری بصورت سیاه و سفید تبدیل میکند
Invert	مقادیر رنگ و شفافیت یک عنصر را معکوس خواهد کرد
light	یک منبع نور را بر روی یک عنصر قرار خواهد داد
mask	حالت ماسک را برای یک عنصر ایجاد می کند
Shadow	حالت سایه را ایجاد می کند
droupshadow	یک drop shadow ایجاد می کند
wave	یک عنصر را با ایجاد یک موج بر روی محور X تغییر می دهد
xray	یک عنصر سیاه و سفید را با مقادیر رنگ و شفافیت معکوس می کند

البته خاصیت blend هم وجود دارد که ما بنا به دلائلی از مطرح کردن آن خودداری می کنیم زیرا هنوز از طرف مرورگرها بدرستی پشتیبانی نشده و احتمال بهم ریختگی صفحه وجود دارد
در جدول زیر متغیرهای هر خاصیت را با مقادیر آن ملاحظه می کنید

خاصیت	متغیرها	مقادیر
alpha	Opacity: Finishopacity: Style: startX: startY: finishX: finishY:	0-100 (0=opaque 100=transparent) 0-100 (0=opaque 100=transparent) 0-3 (0=uniform * 1=linear * 2=radial * 3=rectangle) Cordinate for horizontal start of opacity gradient Cordinate for vertical start of opacity gradient Cordinate for horizontal finish of opacity gradient Cordinate for vertical finish of opacity gradient
blure	Add: Direction: Strength:	True Direction of motion causing the blur 0-315 in 45-degree increments Integer representing the depth of the motion blur
Chroma	Color:	Color to make transparent
Glow	Color: Strength:	Color for glow 0-100 (Glow intensity)
mask	Color:	Mask color
Shadow	Color: Direction:	Shadow color Direction shadow is cast (0-315) in 45-degree increments
dropshadow	Color: offX: offY: positive:	Shadow color Horizontal shadow offset Vertical shadow offset True or false (true=nontransparent pixels * false=transparent pixels)
wave	Add: Freg: Lightstrength: Phase: Strength:	True Integer number of waves in distortion Strength of light on the wave effset Angular offset of wave as a percentage of 360 degrees Integer intensity of wave effect

خاصیتهایی که در جدول بالا بدان اشاره نشده دارای متغیر و مقدار نیستند
این کل مطالبی است که در مورد فیلترها میشد توضیح داد

نکته مهم: اگر شما مقادیر خصوصیات را اشتباه وارد کردید و دریم ویور کادر هشدار (همان کادری که در بالا اشاره شد) را صادر کرد در حقیقت کدها درج شده و شما نباید مجددا کدها را وارد کنید بلکه باید کادر شیوه نامه را ببندید و مابقی تنظیمات را از طریق پنجره کد انجام دهید

تعیین خصوصیات رنگی اسکرول مرورگر با شیوه نامه ها

مورد دیگری که شیوه نامه قادر به کنترل آن است تعیین خصوصیات رنگ اسکرول است که در دریم ویور به آن اشاره نشده و شما کدها را باید مستقیماً تایپ کنید

برای تعیین خصوصیت اسکرول مرورگر باید شیوه نامه خود را برای تگ `body` انجام دهید که البته این خصوصیات در مورد تمام اسکرولهای صفحه مانند کادرهای متنی و احتمالاً فریم اگر استفاده کرده باشید هم اعمال می شود برای آنها می توانید شیوه نامه جدیدی در قالب یک کلاس جدید ایجاد کنید و خصوصیات آنها را هم تغییر دهید.

هر اسکرول چند خاصیت دارد که به قرار زیر است

Scrollbar-face-color: (کل اسکرول)

Scrollbar-shadow-color: (سایه اسکرول)

Scrollbar-3dlight-color: (حاشیه اسکرول)

Scrollbar-highlight-color: (حاشیه اسکرول)

Scrollbar-arrow-color: (پیکان دو سر اسکرول)

Scrollbar-darkshadow-color: (سایه تاریک اسکرول)

Scrollbar-track-color: (رنگ زمینه افقی اسکرول)

در این جا به نمونه تکمیل شده کد دقت فرمائید

```
<style type="text/css">
body {
  Scrollbar-face-color: #FF0000;
  Scrollbar-shadow-color: #FF0000;
  Scrollbar-highlight-color: #FF0000;
  Scrollbar-arrow-color: #FF0000;
  Scrollbar-darkshadow-color: #FF0000;
  Scrollbar-track-color: #FF0000;
}
</style>
```

هر چند به انتهای مبحث شیوه نامه در دریم ویور رسیدیم اما هنوز مطالب ریزی هست که ناگفته مانده بگذارید این گونه شروع کنم که اگر یادتان باشد ما در قسمت گزینه های صفحه و در قسمت لینک می توانستیم کل لینکهای صفحه را بدون آندرلاین در آوریم (در قسمت اول یا دوم آموزش شرح داده شد) اگر در آن زمان به کدها نگاه می کردید متوجه می شدید که کل این عمل با شیوه نامه ها ایجاد می گشت و حتی اگر در صفحه و در پانل گزینه ها حالت یا جلوه ای را بر متن و تصویر خود اعمال کنید دریم ویور خود اتوماتیک یک شیوه نامه بنام `style1` ایجاد می کند منتها در آن جا ضرورتی برای بیان مطلب ندیدم.

همان موقع آقای rezadogar پرسیده بودند که

چطور می توان بعضی از لینکها را سفارشی کرد تا تمام آنها به یک صورت نباشند مثلاً تمام لینکها بدون آندرلاین باشند بصضی از لینکها هم این خاصیت را نداشته باشند و دارای آندرلاین باشد

اکنون زمان آن رسیده تا نحوه انجام چنین عملی را توضیح دهم
میدانید که می توان برای تمامی تگهای html شیوه نامه تعریف کرد
حال شما می توانید برای هر تگ html کلاسی هم تعریف کنید مثلا این کد را دقت کنید

```
p {  
    font-family: tahoma;  
    font-size: 14pt;  
}
```

در این کد ما برای تگ p خصوصیتی را در نظر گرفته ایم و در صفحه هر کجا که تگ p (پاراگراف) ظاهر شد این خصوصیات به آن اعمال می شود
حال به این کد دقت کنید

```
p.first {  
    font-family: arial;  
    font-size: 20pt;  
    font-weight: bold;  
}
```

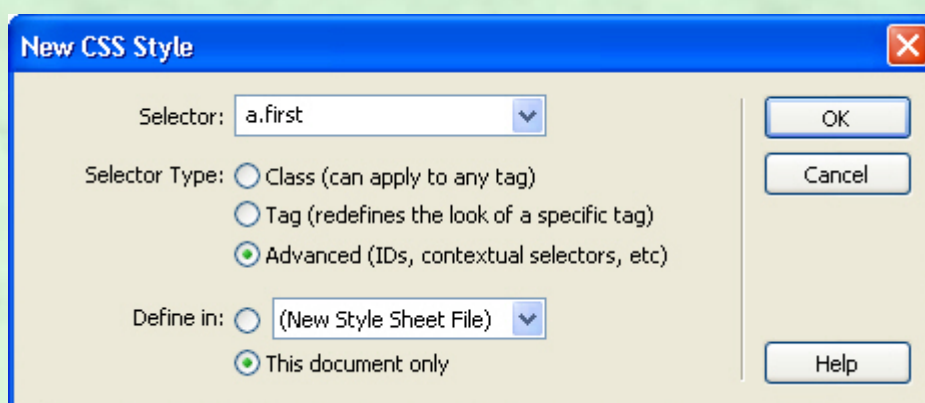
در ظاهر این کدها تفاوتی با هم ندارند منتها در عمل بسیار متفاوتند کد دوم کلاسی را به یک تگ نسبت می دهد (p.first) البته نام first اختیاری است و شما می توانید هر نامی را در نظر بگیرید و برای اعمال آن باید کلاس مربوطه را در تگ دلخواهتان درج کنیم
ابتدا به کدها دقت کنید تا شیوه کار را خدمتان عرض کنم

```
<p >this text is first paragraph</p>
```

در این حالت خصوصیتی که برای تگ p معرفی کرده بودیم به متنمان اعمال خواهد شد

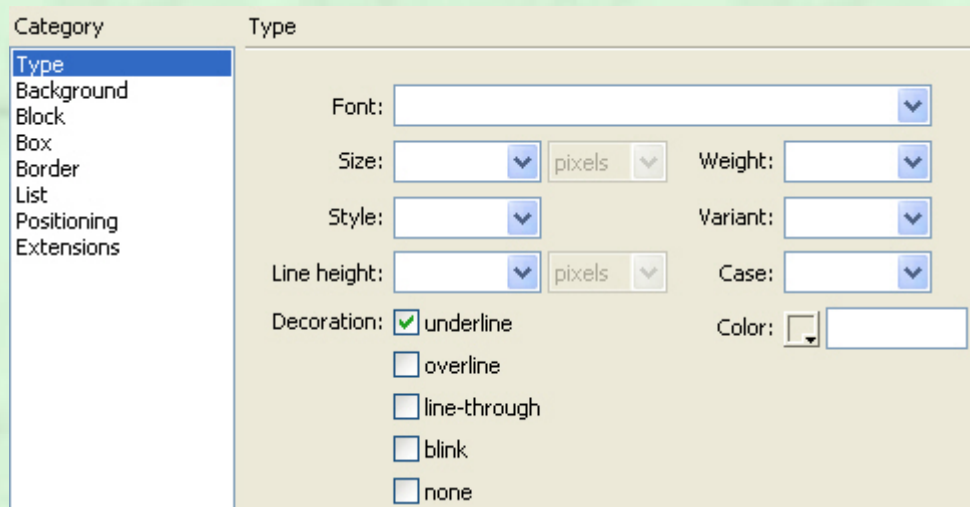
```
<p class="first" >this text is first paragraph</p>
```

اما در این حالت و در همین پاراگراف خصوصیتی که برای کلاس first از تگ p مشخص شده بود اعمال می شود
حال برای انجام عملی که مایل بودیم این گونه عمل می کنیم
ابتدا به صفحه ایجاد یک شیوه نامه بروید



در قسمت selector type گزینه advanced را انتخاب کنید و در قسمت selector تگ a را تایپ کرده نقطه ای قرار داده و نام کلاستان را هم در ادامه تایپ کنید

حال ok را کلیک کنید و به قسمت type رفته و گزینه underline را تیک بزنید (می توانید سایر مشخصات را هم به دلخواه تعیین کنید منتها چون مطلب ما در این زمینه بود آن را شرح دادیم)



حال به صفحه رفته و هر جا که لازم بود این کلاس را به لینکتان نسبت دهید تا تنها همان لینک زیر خط دار شود (البته مشروط بر این که در قسمت گزینه های صفحه نوع لینکها را بدون زیر خط انتخاب کرده باشید) در انتها هم چند نکته در مورد شیوه نامه ها باید ذکر کنم

نکته ۱ : شما برای id ها هم می توانید شیوه نامه ایجاد کنید برای این منظور در همان قسمت advanced با درج # و id مورد نظر در قسمت type شیوه نامه خودتان را ایجاد کنید . (هنوز ما با id ها آشنا نشدیم ولی در این قسمت همین مقدار بدانید که id نامی منحصر به فرد است که به دستوری نسبت داده می شود و بیشتر کاربرد آن به کدهای جاوا اسکریپت یا سایر کدها مربوط است که قابلیت ارجاع را دارند

نکته ۲ : شما می توانید همزمان یک شیوه نامه را به تعداد زیادی از تگهای html اعمال کنید فقط باید مابین هر تگ از علامت و استفاده کنید به مثال زیر دقت کنید

```
h1 , h2 , h3 {
    font-family: tahoma;
    background-color: #FF0000;
}
```

نکته ۳ : درج توضیحات در بین کدهای شیوه نامه

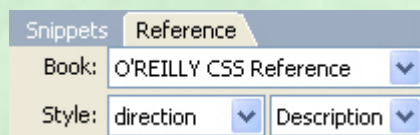
مطمئن باشید هر گونه کدی که نگاشته شود بدون توضیحات در فاصله زمانی کوتاهی معنا و مفهوم خود را از دست خواهد داد پس سعی کنید برای خوانایی کدتان این کار را انجام دهید
 علامت توضیحات در شیوه نامه با /* شروع و با */ به پایان می رسد ما برای همان کد بالا اینک توضیحات را درج می کنیم
 لازم است شما در حالت split باشید تا به کدها هم دسترسی داشته باشید حال ماوس خود را در جایی که مایل به درج توضیحات هستید قرار داده و با درج علامت توضیح توضیحات خود را تایپ کنید

```
h1 , h2 , h3 {
    /* این کد مربوط به مشخصات سه تگ از تگهای اجتملی است */
}
```

font-family: tahoma; /* این کد فونت تاهوما را به متن اعمال می کند */

background-color: #FF0000; /* این خط رنگ بک گراند را مشخص می کند */

}
نکته ۴: اگر از طریق قسمت کدها قصد درج شیوه نامه را داشته باشید خواهید دید که گزینه های بسیاری وجود دارد که در حالت عادی در قسمت ایجاد شیوه نامه لیستی از آن ها دیده نمی شود و این به این دلیل است که هنوز مرورگرها از آنها حمایت کامل و یکدستی ندارند و اگر سایتتان قرار است در یک اینترنت اجرا شود و واقعا می دانید بازدید کنندگان از چه مرورگری استفاده می کنند از آن کدها استفاده کنید در غیر این صورت با احتیاط باید استفاده شوند.
اما سوالی که ممکن است مطرح شود این است که از کجا بدانیم مرورگرها چه گزینه هایی را حمایت می کنند یا این که از کجا بدانیم هر گزینه مربوط به کدام ورژن شیوه نامه است (شیوه نامه CSS1 و CSS2)
باید بگوییم دریم ویوردر بطن خود کتابهای خوبی حاوی راهنمایی های خوبی در این زمینه دارد. برای دسترسی به این کتابها از طریق پانلها گروه پانلهای code را باز نموده و از زیر منوی آن پانل reference را باز کنید یا از کلیدهای ترکیبی SHIFT+F1 استفاده کنید



اگر کادر book را باز کنید لیستی از ۱۱ کتاب موجود در دریم ویور نمایش یافته که شما می توانید گزینه oreily CSS reference را انتخاب کنید حال کادر دوم از قسمت style را باز کنید و description را انتخاب کنید حال از کادر مقابل آن خاصیت مورد نظر خود را انتخاب کنید تا در زیر آن اطلاعات مربوط را ببینید
نمونه ای از این بخش را برای خاصیت direction بدین صورت است

```
direction NN 6 IE 5 CSS 2  
Inherited: Yes
```

Sets the direction of the flow of inline portions of content (such as text) and the order in which table cells are filled along a row. Analogous to the dir attribute of most elements, the direction style attribute lets you override the browser's default rendering direction for other languages or special content.

CSS Syntax
direction: ltr | rtl

Value
Either of two directional constants. The value ltr stands for left-to-right; rtl stands for right-to-left.

Initial Value
ltr

Applies To
All elements.

در بالا اشاره شده که مرورگر نت اسکپ ناویگیتور NN و یا اینترنت اکسپلورر IE از کدام ورژن این خاصیت را پشتیبانی نموده اند و این نکته هم که این خاصیت جزو کدام نگارش CSS است

در ادامه توضیحی در مورد آن خاصیت و در ادامه به ترکیبات خاصیت (سینتکس) اشاره شده

مقادیر خاصیت و در بعضی موارد مثالی هم در انتها ذکر شده است

در ضمن شما با مراجعه به سایت <http://www.w3.org> می توانید اطلاعات جامعی در این گونه موارد کسب کنید

در این پانل کتابهای دیگری در مورد html ، asp ، php ، java script و ... نیز وجود دارد که از آنها هم می توانید استفاده کنید

کلیه کتابهای این قسمت را می توانید مستقیما از طریق آدرس زیر در سیستمتان مشاهده کنید

root:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Configuration\Content\Reference

با ذکر این چند نکته واقعا به انتهای مطلب رسیدیم

فقط در این جا عرض کنم شما در هیچ کتاب آموزش دریم ویور و حتی هلپ خود برنامه این توضیحات را در مورد شیوه نامه ها نخواهید یافت و مطالبی که تا این جا عرض شد صرفا اطلاعاتی بود که خودم در رابطه با شیوه نامه ها داشتم که آنها را جمع آوری و در قالب این آموزش تقدیمتان کردم امیدوارم نهایت استفاده را ببرید و این را هم بدانید مبحث شیوه نامه از مهمترین مباحث طراحی وب است که بدون درک درست آن هرگز یک طراح خوب نخواهید شد و دلیل این که ما مکث طولانی بر روی این قسمت داشتیم هم اهمیت آن است خصوصا اگر با برنامه های طرف سرور آشنا شوید و بخواهید سایتی را طراحی کنید مسلط بودن به شیوه نامه ها و نیز زبان xml از واجباتی است که کار شما را بسیار راحتتر خواهد کرد

در انتها برای درک مطلب یک نمونه کار دیگر را برای افراد فعال قرار میدهم در این نمونه که برای یک وبلاگ طراحی شده انواع

مختلف بکارگیری شیوه نامه را خواهید دید

The screenshot shows a website layout for PCSEVEN.COM. The main content area is titled 'عنوان مطلب' and contains several paragraphs of Persian text. The sidebar on the right is titled 'لینکهای داخلی' and includes a list of links, a 'لینک دوستان' section, and a 'لوگوی دوستان' section with buttons for 'Internet CARD', 'Job Search', and 'Shop'. The overall design is simple and functional, typical of a personal website or blog from that era.

در پایان دلیل این امر را که نمونه کارها را فقط به بعضی افراد میدهم که فعال هستند این است که صادقانه بگویم هم اکنون ۳۰

قسمت از آموزش این برنامه آماده است آموزشی که خودم فکرمی کنم در هیچ کجا نخواهید یافت یا لا اقل تمام این آموزش را در

یک کتاب یا یک مقاله نخواهید یافت البته احتمال افزایش قسمتها وجود دارد منتها همین قسمتها چیزی در حدود ۴۵ تا ۵۰ ساعت

از وقت بنده را گرفته البته بجز وقتی که برای طراحی نمونه کارها صرف شده یعنی برای تهیه هر قسمت حد اقل ۵ تا ۲,۵ ساعت وقت صرف شده اگر همان مبلغی که از آموزشگاه می گیرم حساب کنید می شود در حدود ۱۰۰ هزار تومان به بالا حال من تمام این ها را رایگان در اختیاران قرار دادم اما با وجود داوولدهای زیاد تعداد افرادی که مشارکت دارند به تعداد انگشتان یک دست هم نمی رسد . بحث رایگان یا غیر رایگان نیست بحث صرف وقت است و عدم مشارکت

در هر جا که بحثی شده همه متفق القولند که آموزشهای اینترنتی در هر سایتی بعد از گذشت چند قسمت متوقف شده همه هم ایرادرا به نویسنده نسبت می دهند که ادامه نداده منتها کسی نمی گوید نویسنده هم باید دلگرمی داشته باشد تا وقت صرف کند زمانی که ساعتها وقت صرف کنید و مقاله ای را بنگارید آنگاه ببینید فرهنگ آموزشهای مجازی به هیچ عنوان وجود ندارد مجبورید وقت خود را صرف مسائل شخصی خود کنید تا نگارش مقاله

در حال حاضر ما فقط یاد گرفتیم بیائیم و مقالات را داوولود کنیم و تمام ، جالب این که مقاله از سایت pcseven داوولود شده منتها بعضی ها در سایتهای دیگر مشکلات خود را عنوان می کنند شما اگر جای من بودید چه میکردید؟ به هر حال با توجه به نمونه های خوبی که در قسمتهای بعدی وجود دارد عدم ارائه آنها به افراد صرفا مصرف کننده و یا فقط داوولود کننده که شاید اصلا مقاله را مطالعه هم نکنند تنها راه کاری است که به ذهنم می رسد پس خواهشا از ملامت بنده خودداری کنید . اگر هم موافق این شیوه نیستید یا دیگر ادامه مقاله را داوولود نکنید یا مشارکت داشته باشید تا به پسورد دست یابید.

در انتها تمرینی برایتان دارم ابتدا جدولی با ۱ ردیف و ۴ ستون ایجاد کنید و حالا سعی کنید با شیوه نامه ها و از طریق ایجاد شیوه نامه سلولهای ۱ و ۳ را با بک گراند مشابه مثلا آبی و سلولهای ۲ و ۴ را با بک گراندی متفاوت مثلا قرمز نمایش دهید. همانند شکل زیر



همین کار را در سایر موارد مشابه انجام دهید

فعلا خدانگهدار

پس از اتمام مبحث شیوه نامه ها اینک در این قسمت مبحث فرمها را آغاز می کنیم. قبل از آن جواب تمرین جلسه قبل که خیلی هم ساده بود را ذکر کنم
پس از ایجاد جدول ما دو کلاس مختلف ایجاد می کنیم برای کلاس اول بک گراند را آبی و برای کلاس دوم بک گراند را قرمز
تعریف می کنیم
حال به صفحه آمده و ضمن نگه داشتن کلید CTRL صفحه کلید بر روس ستونهای ۱ و ۳ کلیک کرده تا انتخاب شوند و در پانل
گزینه ها و در قسمت style شیوه نامه اول را اعمال می کنیم
همین کار را برای ستونهای ۲ و ۴ تکرار می کنیم منتها شیوه نامه دوم را این بار به این ها نسبت میدهیم



به همین سادگی

البته این برای جدولی با ستونهای محدود شاید آسان باشد اما اگر جدولی با ستونهای زیاد داشته باشیم بسیار کاربردی است.

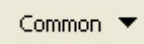
این هم نکته ای ریز و حرفه ای که شاید در هیچ کتابی بدان اشاره نشود و فقط باتجربه و ممارست به آن می توان رسید

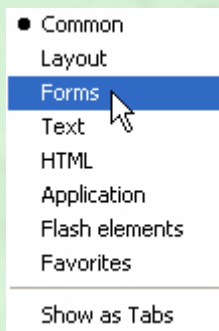
فرم ها در دریم ویور

فرمها ابزار مناسبی برای ایجاد تعامل با بازدید کنندگان از سایت وب شما هستند . توسط این ابزارها بازدید کنندگان می توانند نظرات ، پیشنهادات ، سفارشات خرید و یا یک متنی را به ایمیل شما ارسال کنند.
کاربرد فرمها بسیار متنوع است و یکی از اجزای لاینفک صفحات وب هستند و فرقی هم نمیکند سایت شما ایستا باشد یا پویا به هر حال به این ابزارها احتیاج دارید.
فرمها می توانند از اجزای گوناگونی تشکیل شده باشند که ما به ترتیب آنها را شرح خواهیم داد منتها ابتدا اجزای تشکیل دهنده فرمها را بررسی کرده تا در انتها با دید کاملی یک فرم کامل را ایجاد کنید.

ویرایش نوار ابزار insert

در ابتدا این منو را طوری تنظیم کنید تا بتوانید براحتی اجزای مورد نظرتان را از طریق همین منو ایجاد کنید

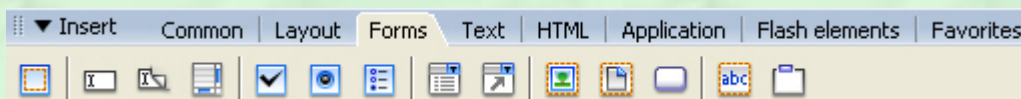
در ابتدا اگر ابزارهای common فعال است بر روی پیکان کنار نام آن کلیک کرده  و از گزینه های آن forms را انتخاب می کنیم.



در این صورت گزینه های این منو به صورت زیر تغییر خواهد کرد




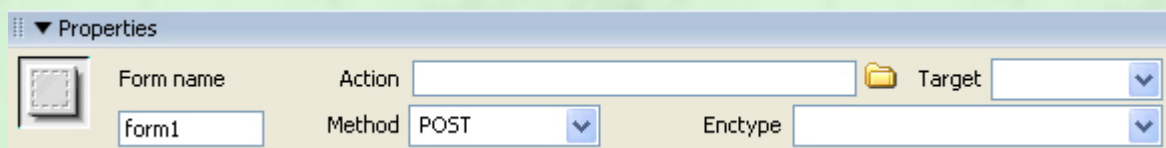
البته نکته دیگری که در این نوار ابزار وجود دارد این است که حالت نمایش دو نوع است یک مد همین مد منویی است و مد دیگر حالت Tab است که این حالت را هم در زیر می بینید



نکته : تمامی ابزارهای موجود در این نوار ابزار از طریق منوی insert و زیر منوی form هم قابل دسترسی است


درج چهار چوب فرم

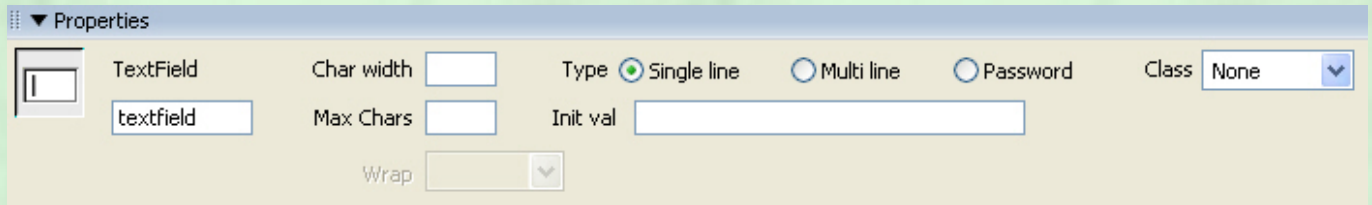
برای درج ۴ چوب فرمتان بر روی گزینه اول از نوار ابزار درج کلیک کنید  پس از این کار بر روی صفحه خطوط نقطه چین قرمز رنگی پدیدار می گردد که محدوده فرم را تشکیل می دهد و برای کارکرد صحیح باید سایر اجزا در داخل همین کادر قرار گیرد. البته در این کادر شما می توانید از جداول برای طراحی یک فرم دلخواه استفاده کنید منتها فراموش نکنید اجزای فرمتان نباید خارج از این محدوده قرار بگیرد زیرا عملکرد درست نخواهند داشت یا به عبارتی اصلا عمل نخواهند کرد. پس از درج کادر فرم ، پانل گزینه ها (properties) به این صورت تغییر می یابد



گزینه های این کادر را در انتهای مطلب توضیح خواهم داد تا درک مطلب بهتر صورت بگیرد

افزودن یک فیلد متنی تک خطی

از فیلدهای متنی می توان برای دریافت نام یا آدرس ایمیل یا ... استفاده کرد
برای ایجاد یک فیلد متنی بر روی گزینه text field در نوار ابزار درج کلیک کنید 
حال به پانل گزینه ها دقت کنید (هر زمان این فیلد متنی را سلکت کنید هم همین گزینه ها را می بینید.



کادر text field: برای درج نام دلخواه خودتان است

کادر char width: در این کادر عرض فیلد را تعیین می کنید بطور مثال اگر عرض را ۲۰ تایپ کنید بازدید کنندگان فقط می توانند ۲۰ کاراکتر اولیه ای که تایپ می کنند را ببینند و پس از تایپ ۲۰ کاراکتر مابقی مطالب در پس زمینه درج می شود
کادر max chars: این فیلد حداکثر کاراکتری است که بازدید کننده می تواند در این فیلد تایپ کند البته در صفحه بازدید کننده متوجه نخواهد شد منتها زمانی که فرم برای شما ارسال می شود شما مابقی مطالب را که بیشتر از حداکثر تعداد کاراکترها هستند نخواهید دید


گزینه های type: در این جا می توانید تعیین کنید فیلد متنیتان تک خطی باشد یا چند خطی یا کادر درج پسورد
اگر گزینه multi line (چند خطی) را انتخاب کنید گزینه max chars به num lines تغییر می کند که می توانید تعداد خطوط کادر متنیتان را در آن وارد کنید

با انتخاب فیلد چند خطی گزینه wrap نیز فعال می شود که به هم تناسبی متن و فیلد مربوط می شود
کادر های پسورد: همانطور که از نامشان پیداست برای درج کلمه رمز بکار می رود و فرق آن با بقیه در این است که کلمات درج شده در یک چنین فیلدهایی بصورت ستاره در صفحه نمایش می یابد منتها برای شما بصورت واضح ارسال خواهد شد

کادر class: شما اگر بخواهید می توانید شیوه نامه ای تعریف کرده و به این فیلد نسبت دهید
شیوه نامه شما می تواند یک کلاس منحصر به فرد باشد یا می توانید شیوه نامه تان را برای تگ input تعریف کنید تا به همه فیلدهای متنیتان اعمال شود برای این فیلد می توانید بک گراند و نوع فونت و اندازه و رنگ تعریف کنید

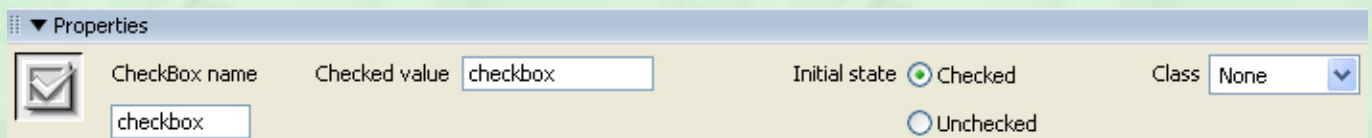
کادر init val: اگر مایلید متنی بصورت پیش فرض در فیلد متنیتان درج شود متن موردنظر تان را در این کادر تایپ کنید

افزودن فیلد متنی چند خطی از راهی دیگر

از همان نوار ابزار گزینه text area را انتخاب کنید  می توانید از همان فیلد تک خطی گزینه multi line را انتخاب کنید در آن صورت هم یک text area ایجاد می شود در این قسمت هم همان گزینه های فیلد تک خطی وجود دارد که اگر حالت single line را انتخاب کنید یک input برایتان ایجاد خواهد شد

افزودن یک چک باکس

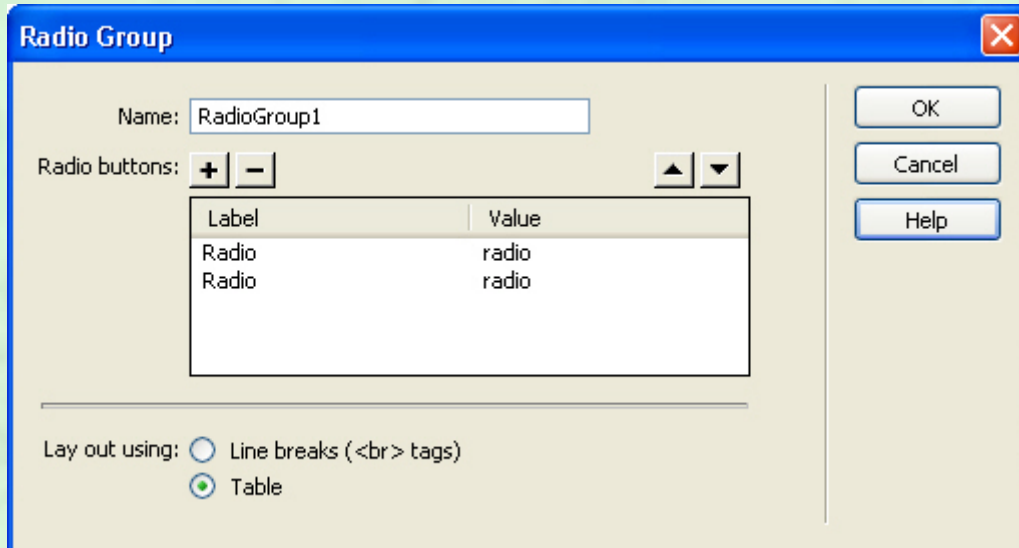
شما می توانید از چک باکسها هم که جزیی از اجزای فرمها هستند هم در فرمهایتان استفاده کنید برای این منظور بر روی گزینه checkbox در نوار ابزار درج و قسمت فرم کلیک کنید در قسمت گزینه ها هم چیز خاصی ندارد



نام دلخواهتان را در قسمت CheckBox name تایپ کنید و مقدار مورد نظرتان را هم می توانید در کادر checked value درج کنید این همان نام و مقداری است که به سرور برگردانده می شود پس در انتخاب نام و مقدار طوری عمل کنید تا تشخیص باز خورد عمل کاربر برایتان آسان باشد در قسمت initial state هم تعیین کنید که چک باکستان بطور پیش فرض تیک خورده باشد یا خیر

افزودن دکمه های رادیویی

دکمه های رادیویی (radio button) در مواردی که کاربر از تعدادی گزینه حق یک انتخاب را داشته باشد بکار گرفته می شود. برای ایجاد آنها بر روی radio group کلیک کنید. تا کادر زیربرایتان باز شود



در این کادر نام دلخواهتان را در قسمت name تایپ کنید توسط علائم + و - شما می توانید تعداد دکمه هایتان را کم یا زیاد کنید توسط دو فلش ▲ ▼ ترتیب قرار گیری دکمه ها را تغییر دهید. در کادر وسط هم شما برچسب و مقدار هر دکمه را مشاهده می کنید برای تغییر هر کدام بر روی آن یک بار کلیک کنید تا قابل ویرایش گردد. در انتها هم شما نوع چیدمان دکمه ها را باید تعیین کنید گزینه اول با تگ
 خط را می شکند که در این صورت دکمه ها در زیر هم قرار می گیرند اما گزینه دوم جدولی برایتان ایجاد کرده و هر دکمه را در یک ردیف قرار می دهد.

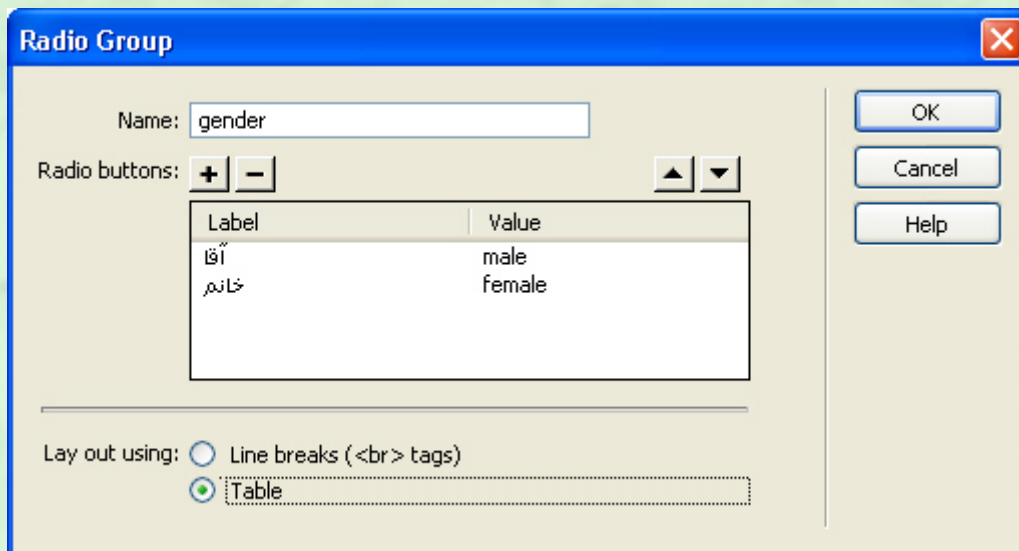
پس از ایجاد در صورت احتیاج به ویرایش شما می توانید به گزینه های هر دکمه رفته و آن را از طریق پانل گزینه ها ویرایش کنید.

در انتها باید بگویم شما می توانید این گروه را با استفاده از دکمه های تکی هم ایجاد کنید در کنار همان گزینه radio group گزینه radio button را انتخاب کنید که در این روش دست شما برای طراحی صفحه تان بیشتر باز است منتها احتمال خطا بیشتر خواهد شد زیرا برای این که دکمه ها درست عمل کنند دو نکته را باید مد نظر داشته باشید.

۱- تمامی دکمه هایی که قرار است در یک گروه قرار داشته باشند حتما باید از یک نام مشابه برخوردار باشند

۲- مقدار دکمه ها نباید با هم یکسان باشد

بعنوان مثال ما توسط دکمه های رادیویی جنسیت کاربر را درخواست کرده ایم (همانند اکثر فرم ها و مخصوصا فرمهای ثبت نام) گزینه ها را بدین صورت ثبت نمودیم

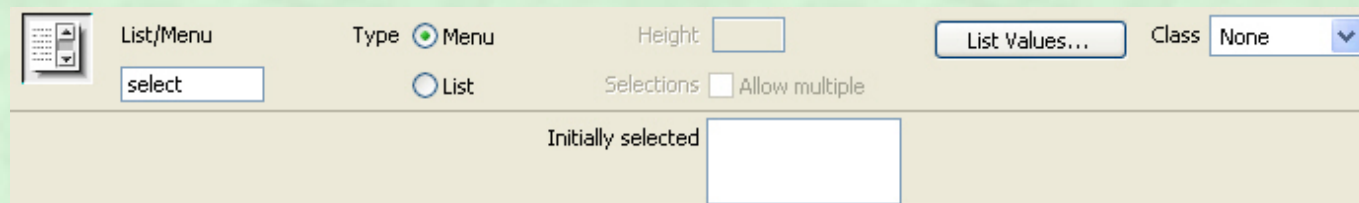


بر فرض اگر کاربر جنسیت خود را مرد اعلام کند چیزی که به سرور برمی گردد به این صورت است

Gender = male

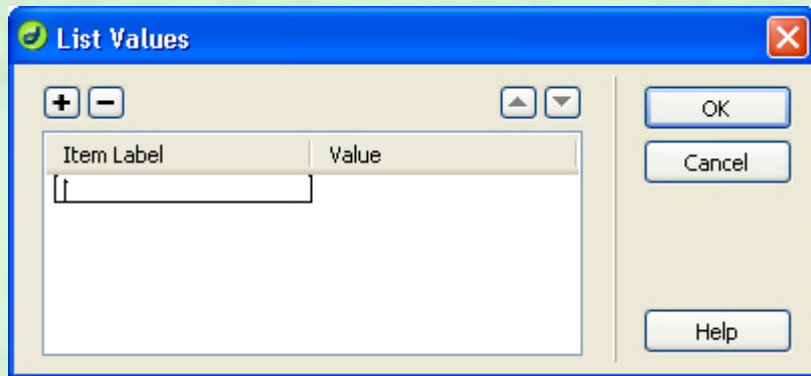
اضافه کردن یک منوی کشویی یا یک لیست

منوهای کشویی یا باز شو منوهای هستند که کاربر می تواند از میان تعدادی گزینه یک گزینه را انتخاب کند و نمونه های آن را در اکثر فرم ها حتما دیده اید و لیستها هم همانطور که از نامشان پیداست لیستی از انواع گزینه هایی که شما تعیین کرده اید می باشند و فرقی که بین منوهای کشویی با لیستها وجود دارد در این است که منوهای کشویی فقط قابلیت یک انتخاب را دارند منتها در لیستهای کشویی با نگه داشتن کلید شیفت صفحه کلید می توان چندین گزینه را انتخاب کرد
 برای درج یک منوی کشویی بر روی آیکن list/menu در قسمت فرم از نوار ابزار درج کلیک کنید
 حال نگاهی به پانل گزینه ها بیندازید



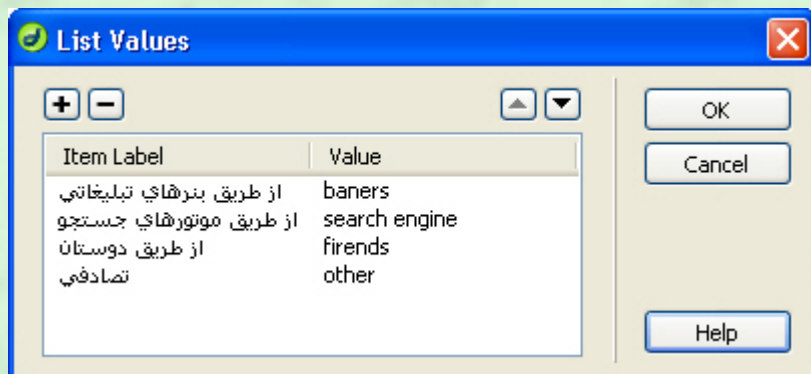
در قسمت type نوع را باید مشخص کنید که می تواند منو باشد یا یک لیست
 دو گزینه height و selections در صورتی فعال می شود که در قسمت نوع شما لیست را انتخاب کرده باشید
 که گزینه height برای تعیین ارتفاع لیست شما کاربرد دارد که شما باید تعداد خطوطی را که مایلید در این لیست نشان داده شود را در کادر مقابل آن تایپ کنید بدیهی است اگر تعداد گزینه های شما بیشتر از تعداد خطوط لیست باشد اسکرولی برای پیمایش لیست ظاهر می گردد و گزینه allow multiple اگر انتخاب شود در حالت لیستی کاربر قادر است چندین انتخاب از لیست داشته باشد با درگ یا نگه داشتن کلید ctrl صفحه کلید

شما با کلیک بر روی list values می توانید محتویات لیست یا منوی خود را وارد کنید که در این لحظه با کادری همانند زیر روبرو می شوید



با کلیک در قسمت item label آن قسمت فعال می شود و شما متن آن را می توانید تایپ کنید و کلیک در قسمت value نیز آن را فعال می کند و شما می توانید مقداری به آن بدهید پس از اتمام برای ایجاد گزینه جدید بر روی علامت + بالای کادر کلیک کنید تا خط جدید برای ایجاد گزینه جدید در اختیاران قرار گیرد به همین ترتیب می توانید هر تعداد گزینه که مایل هستید به لیست یا منوی خود اضافه کنید

بعنوان مثال ما سوالی را از بازدید کننده سایت نمودیم تا نحوه آشنایی خودش با سایتمان را اعلام کند و این گزینه ها را برای آن در نظر گرفتیم




و نیز از طریق شیوه نامه کلاسی برای تگ select تعریف نمودیم با این مشخصات

```
select.p1 {
  font-family: tahoma;
  font-size: 10pt;
  color: #FF0000;
  direction: rtl;
}
```

حال منوی ما بدین صورت خواهد بود



افزودن دکمه های مورد نیاز برای فرم


پس از این که کل اجزای فرمتان را تهیه کردید باید یک یا دو دکمه هم در فرمتان قرار دهید یکی برای این که کاربر در انتهای تکمیل فرم با کلیک بر روی آن اطلاعات را برایتان ارسال کند که به دکمه submit معروف است و دیگری در مواردی که شما از فیلدهای متنی استفاده کرده اید برای پاک کردن فیلد از نوشتار که به دکمه reset مشهور است برای ایجاد دکمه های مورد نظر بر روی آیکن button  کلیک کنید آنگاه نگاهی به پانل گزینه ها بیندازید.

Button name	Label <input type="text" value="Submit"/>	Action <input checked="" type="radio"/> Submit form <input type="radio"/> None	Class <input type="text" value="None"/>
<input type="text" value="Submit3"/>		<input type="radio"/> Reset form	

در قسمت label متنی را که مایلید بر روی دکمه تان درج شود را تایپ کنید
در قسمت action نوع عمل دکمه تان را مشخص کنید که submit یا reset باشد
در قسمت class هم می توانید در صورت تعریف نمودن شیوه نامه آن کلاس را به دکمه هایتان نسبت دهید

همانطور که دیدید هر دو دکمه submit و reset از یک طریق ایجاد می گردد منتها نوع آن در پانل گزینه ها باید مشخص شود

Image Field

اگر قصد دارید از یک تصویر گرافیکی بجای دکمه submit از یک شکل گرافیکی استفاده کنید می توانید با کلیک بر روی گزینه image field  آدرس تصویر مورد نظرتان را که مناسب برای قرار گرفتن بجای دکمه هست را به برنامه بشناسانید

تا این جا ما با قسمت های اصلی فرم ها آشنا شدیم و توانستیم آنها را در صفحه ایجاد کنیم
حال بر گردیم به پانل گزینه های چهار چوب فرم که در ابتدای این قسمت توضیح آن را به بعد موکول کردیم
قبل از آن یک توضیح بدهم و آن این که هنگامی که شما بر روی دکمه submit در یک فرم کلیک کنید چه اتفاقی می افتد
پس از کلیک تمامی محتویات فرم شما باید به سرور و به فایلی که قرار است واکنشی در قبال فرم داشته باشد ارسال می شود اما
این فایل هایی که در سرور قرار دارند چه نوع فایل هایی هستند در گذشته غالباً از اسکریپت های CGI برای این منظور استفاده می شد (در حال حاضر هم کم و بیش همین گونه هستند) البته در حال حاضر شما می توانید عملیات پردازش بر روی فرم هایتان را به اسکریپت های PHP، نسخه تحت سرور جاوا اسکریپت و ... بسپارید
این که از چه نوع فایلی استفاده کنید بستگی به سرورتان و میل و علاقه خودتان دارد غالباً سرورها روش های دسترسی به اسکریپت CGI برای پردازش فرم را در اختیارتان قرار می دهند.
برای هر نوع عملی که قصد دارید انجام دهید عموماً اسکریپت های رایگانی در اینترنت وجود دارد منتها اگر کارهای پیچیده مد نظرتان باشد باید از اسکریپت های پولی مناسب استفاده کنید.

پس از این مطلب پردازیم به پانل گزینه های فرم

توضیح پانل گزینه های فرم

Form name	Action	Target
form1	POST	
	Method	Enctype

form name : در این قسمت نامی برای فرم خود انتخاب کنید

action : در این قسمت باید آدرس فایل پردازشگر فرم را وارد کنید (مثلا همان فایل CGI)

هنگامی که دکمه submit توسط کاربر کلیک شود اطلاعات فرمتان به همین آدرسی که در این قسمت تایپ نمودید ارسال خواهد شد.

method : در این قسمت نوع ارسال اطلاعات توسط مرورگر به اسکریپت را تعیین می کنید

بهتر است در مورد این قسمت یک توضیحی را بدهم

برای ارسال اطلاعات به سرور دو روش وجود دارد ۱- روش get : در این روش اطلاعات بصورت بخشی از URL ارسال میشود مثلا اگر دو کادر برای ورود نام و نام خانوادگی در فرمی در سایت pcseven داشته باشیم اطلاعات پس از درج با روش get بصورت زیر به یک اسکریپت مثلا CGI با نام sample ارسال می شود

<http://pcseven.com/sample.cgi?firstname=NAME&lastname=LASTNAME>

این روش برای اطلاعات نه چندان محرمانه و البته کوتاه مناسب است

اما در روش دوم که روش post است اطلاعات بصورت محرمانه ارسال خواهد شد که این روش برای اطلاعات طولانی و محرمانه مناسب است

حال شاید بپرسید با بودن روش post چرا باید از روش get استفاده کنیم که در جواب باید گفت صفحاتی که با روش get ارسال می شوند قابلیت bookmark شدن را دارند اما صفحات ارسالی با روش post این قابلیت را ندارند

target : در این قسمت تعیین می کنید ارسال در همان پنجره صورت پذیرد یا در صفحه جدید (همانند لینکها)


این قسمت مثلا برای فرم های خرید که عملیات پرداخت وجه را سایت دیگری انجام می دهد مناسب است که بصورت blank (صفحه جدید) باشد تا بازدید کننده سایتتان را از دست ندهد اما در موارد دیگر که فرم و عمل پردازش را خودتان انجام می دهید همان حالت پیش فرض مناسبتر است


enctype : در این کادر نوع کد گذاری اطلاعات ارسالی را مشخص کنید اگر اطلاعات ارسالی معمولی هستند حالت پیش فرض و اگر اطلاعات ارسالی فایلی از سیستم کاربر است روش multipart مناسبتر است.

افزودن سایر اجزای یک فرم

تا اینجا ما کل اجزای اصلی یک فرم را بررسی کردیم و نحوه وارد کردن آنها را فرا گرفتیم منتها هستند اجزای دیگری که جزو اجزای اصلی به حساب نمی آیند منتها در بعضی موارد بکار می آیند یکی از این موارد فیلدهای آپلود فایل هستند که کاربران می توانند از آن طریق فایلی را از روی کامپیوتر خود به سرور شما آپلود کنند یا فیلدهای مخفی و ...

افزودن فیلدهای فایلی

برای این منظور شما ابتدا بر روی آیکن File Field  در نوار ابزار فرم کلیک کرده تا این مورد برای شما ایجاد گردد سپس به پانل گزینه ها رفته و گزینه های دلخواه خود را وارد کنید

	FileField name	Char width <input type="text"/>	Class <input type="text" value="None"/>
	<input type="text" value="file"/>	Max chars <input type="text"/>	

در قسمت گزینه ها می توانید نام فیلد ، عرض آن و حداکثر کاراکترها را مشخص کرده و اگر مایل بودید شیوه نامه ای که برای آن تعریف کردید را هم به این فیلد نسبت دهید.


<input type="text"/>	<input type="button" value="Browse..."/>
----------------------	--

البته برای دکمه های این گونه فرمها بجای submit بهتر است از عنوان upload استفاده کنید فقط فراموش نکنید اگر مایل بودید کاربران بتوانند فایلی را به سرور شما بفرستند باید مجوز پوشه ای که فایلها در آن قرار می گیرد را بصورت نوشتنی و در صورت لزوم خواندنی برای کاربران تعریف کنید مجوز نوشتن برای امکان آپلود ضروری است و مجوز خواندن هم اگر کاربر بتواند از فایلهای آپلود شده استفاده کند ضروری و اگر نتواند و فقط خود شما به فایلها دسترسی داشته باشید باید مجوز خواندن را غیر فعال کنید

ایجاد منوهای پرشی

منوهای پرشی به منوهایی گفته می شود که تعداد زیادی لینک در داخل یک منو قرار داشته و کاربر با انتخاب هر گزینه به صفحه مورد نظر خواهد رفت و نمونه های آن را در اکثر سایتهای دارای پیوندهای زیاد خواهید یافت همانند منوی پرشی سایت pcseven که کاربر می تواند با انتخاب یک گزینه به بخش مورد نظر خود منتقل شود.

منوهای پرشی به دو صورت وجود دارند ۱- منوهایی که به محض انتخاب عمل کرده و کاربر منتقل خواهد شد ۲- منوهایی که دارای دکمه go هستند و کاربر علاوه بر انتخاب صفحه باید بر روی این دکمه هم کلیک کند تا به صفحه مورد نظر برود این منوها با کد جاوا اسکریپتی همراه هستند که خود دریم ویور آن را برایتان ایجاد خواهد کرد

برای ایجاد منوی پرشی با کلیک بر روی گزینه jump menu از نوار ابزار فرم  کار را آغاز می کنیم یا می توانیم از طریق منوی insert و زیر منوی form این کار را انجام دهیم

در هر دو حالت پنجره زیر برایتان به نمایش در خواهد آمد

Insert Jump Menu

Menu items:

Text:

When selected, go to URL: Browse...

Open URLs in: Main window

Menu name: menu2

Options:

- Insert go button after menu
- Select first item after URL change

OK

Cancel

Help

با کلیک بر روی علامت + بالای پنجره کار را شروع کنید و هر عنوان جدیدی که مایل به ایجاد بودید باید یک بار بر روی این علامت کلیک کنید تا عنوان جدیدی برایتان ایجاد شود یا می توانید ابتدا هر تعداد عنوان که مد نظر دارید ایجاد کرده و سپس آنها را ویرایش کنید من ابتدا چند عنوان ایجاد کردم و اکنون قصد اصلاح عنوانها را دارم

Menu items:

- unnamed1
- unnamed2
- unnamed3
- unnamed4

Text: unnamed1

When selected, go to URL: Browse...

Open URLs in: Main window

Menu name: menu2

Options:

- Insert go button after menu
- Select first item after URL change

یک عنوان را سلکت کرده مثلا unnamed1 را و در قسمت text متنی را که قرار است در منو نمایش یابد تایپ کنید حال آدرس URL صفحه مقصد را در کادر پائین آن تایپ کنید (اگر صفحه خارج از سایت شماست) می توانید با کلیک بر روی Browse فایلی را از درون سایت خود انتخاب کنید.

۲ مثلث کوچک بالای پنجره برای این است که بتوانید ترتیب عنوانها را تعیین کنید مثلث رو به پائین عنوان انتخاب شده را یک مرحله پائینتر برده و مثلث رو به بالا عنوان منتخب را یک پله بالاتر می برد.

در انتهای همین پنجره تعدادی گزینه دیگر مشاهده می شود

Open URLs in: Main window

Menu name: menu2

Options:

- Insert go button after menu
- Select first item after URL change

گزینه open URL in برای تعیین چگونگی باز شدن لینکهاست که در همان پنجره یا در یک پنجره جدید باز شود
گزینه menu name هم نام منوی شماست که می تواند هر نامی باشد
تیک insert go button after menu برای شما دکمه go تولید می کند تا کاربر پس از انتخاب بر روی آن کلیک کرده تا به مقصد تعیین شده هدایت شود

گزینه آخر هم پس از هر تغییر آدرسی همان گزینه اول را به حالت انتخاب نمایش می دهد
این کل نحوه ایجاد این گونه منوها بود منتها پس از ایجاد اگر به پانل گزینه ها نگاه کنید گزینه های آن را همانند یک منوی معمولی مشاهده خواهید کرد که شاید ویرایش منو پس از درج آن کمی مشکل باشد اما به هر حال شدنی است منتها روش ساده تری هم برای ویرایش این گونه منوها وجود دارد که در جای خود خدمتتان عرض خواهم کرد

در قسمت نوار ابزار فرم ۳ گزینه دیگر هم وجود دارد که عبارتند از
۱ - hidden field: که مقدار منحصر بفردی را در آن قرار میدهند تا همراه با فرمتان ارسال شود که البته این فیلد نه در صفحه مشاهده می شود و نه قابل تغییر توسط کاربر است بلکه صرفاً برای خوانایی خودتان و مواردی است که در پردازش استفاده خواهد شد

۲ - label: که این گزینه برای درج لیبل یا برجسی به یک مجموعه از فیلدها و یا یک فیلد استفاده می شود که این هم جنبه خوانایی فرم برای خودتان را دارد

۳ - field set: این مورد برای گنجاندن تعدادی از فیلدها در یک مجموعه واحد بکار می رود که شما ابتدا باید فیلدهای منتخب خود را انتخاب کرده و این گزینه را اعمال کنید و برجسی هم برای آن تعیین کنید که در این صورت دور تا دور فیلدهای سلکت شده کادری قرار گرفته و برجسب شما هم در بالای کادر به نمایش در خواهد آمد.

گزینه دیگر jump menu یا منوهای پرشی هست که آن را در قسمت بعد شرح خواهم داد

خب مبحث فرمها هم در دریم ویور به پایان رسید منتها در انتها تمرینی برای شما در نظر گرفتم امیدوارم که انجام داده و مشارکت خوبی داشته باشید

تمرینی برای مبحث فرمها

فرض کنید سایتی برای یک موسسه انتشاراتی طراحی می کنید که از طریق این سایت این موسسه انتشارتی بتواند اقدام به فروش کتابهای منتشره خود کند و از شما خواسته در صفحه خرید این مشخصات را در نظر بگیرید

نام و نام خوانوادگی خریدار

جنسیت خریدار

شماره تلفن یا ایمیل خریدار

شهر محل سکونت خریدار

لیستی از کتابها که بتواند خریدار آنها را انتخاب کنید

این موسسه برای فرهنگیان ۲۰ درصد و برای دانشجویان و دانش آموزان ۲۵ درصد تخفیف قائل است پس باید طرح شما امکان انتخاب این نوع تخفیف را نیز داشته باشد و نیز در مقابل هر کدام اگر انتخاب شد شماره دانشجویی یا دانش آموزی نیز درج شود این موسسه از دو طریق کتابها را ارسال می کند ۱- پست عادی ۲- پست سفارشی پس امکان انتخاب برای کاربر باید مهیا باشد و نیز آدرس دقیق و کد پستی نیز باید درج شود ما فعلا به وجه و چگونگی پرداخت کاری نداریم

این اطلاعاتی است که در دنیای واقعی هم وجود دارد و شما باید با همین اطلاعات بتوانید سایت مورد دلخواه مشتری را طراحی کنید این طرح را تکمیل کنید و منتظر بمانید تا در قسمتهای بعدی این صفحه را تکمیل تر کنیم. البته در قسمت بعد طرحی را که خودم برای این مورد طراحی کردم برایتان قرار می دهم منتها خودتان سعی کنید این طرح را تکمیل کنید.

خدا نگهدار

طرحی که مربوط به قسمت قبلی و طراحی فرم ها بود را در قالب یک نمونه ایجاد نمودم و آن را برای اعضای فعال قرار دادم

The screenshot shows a web form with the following elements:

- Header:** Logo of 'انتشارات مهندسی رایانه' and navigation tabs: 'صفحه اصلی', 'لینک های پیمان', 'تکن های نشر', 'سازش خرید'.
- Text:** 'ضمن تشکر از خرید شما خواهشمند است به نکات زیر دقت فرمایید' and two numbered instructions regarding order numbers and contact information.
- Form Fields:**
 - Name (نام)
 - Address (نام خانوادگی)
 - Gender (جنسیت) with radio buttons for 'مرد' and 'زن'.
 - City (شهر) with a dropdown menu (currently showing 'تهران').
 - Postal Code (کد پستی)
 - Phone (تلفن تماس)
 - City (شهر) - second instance.
 - Course Selection (کتابهای درخواستی یا کد آنها) with a list of courses (1100-1109) and a dropdown menu.
 - Address (آدرس ایمیل)
 - Phone (تلفن شماره ایمیل)
 - City (شهر)
 - Subject (نوع تخفیف مشمولی) with radio buttons for 'عمومی' and 'سفارشی'.
 - City (شهر)
 - Phone (تلفن)
 - City (شهر)
- Buttons:** 'ورود کاربران', 'نام کاربری', 'پسورد', 'ورود', 'عضویت در خبرنامه', 'آدرس ایمیل', 'عضویت'.

البته با توجه به محدودیت زمان طرح کاملی نیست (این طرح کاملا آزمایشی است و نام و طرح آن وجود خارجی ندارد) منتها ما در این قسمت همین طرح را کاملتر خواهیم کرد. دوستان فعال می توانند فایل نمونه را با پسوردی که خدمتشان خواهم داد باز کرده و طرح را مرور کنند تا نحوه ایجاد فرم ها و چگونگی ایجاد فرمهای منظم با استفاده از جداول را بهتر درک کنند . این طرح بدلیل استفاده از جدولهای زیاد و مدت زمانی که از طراحی آن گذشته امکان آموزش نحوه طراحی آن برای بنده وجود ندارد . منتها اگر دوستان فعال در بعضی قسمتهای آن مشکلی داشتند بفرمایند تا راهنمایی کنم و اما مبحث این قسمت به اعتبار سنجی فرمها مربوط است

باز هم توجه کنید فایل نمونه دارای پسورد است و پسورد آن فقط به افراد فعال داده شده و تا قسمت ۳۰ و مخصوصا دوره حرفه ای آموزش دارای تعداد زیادی نمونه کار می باشد که اگر فعالیتتان به حد مطلوب نرسد پسورد به شما تعلق نخواهد گرفت

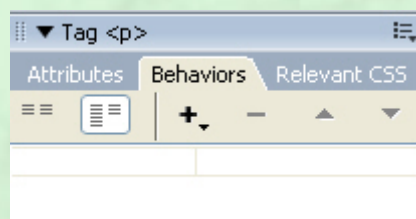
اعتبار سنجی فرمها

فرض کنید مواردی در فرم وجود دارد که حتما باید تکمیل شود همانند طرح ما که موارد ستاره دار باید تکمیل می شد حال اگر کاربری فراموش کرد یک قسمت را تکمیل کند و فرم را ارسال کند چه اتفاقی خواهد افتاد خب فرم ابتدا به سرور رفته و در آنجا پردازش شده و پیغام خطا داده شده مجددا به سمت کاربر ارسال می گردد این امر مدت زمانی طول خواهد کشید و هیچ چیز زجر آورتر از این نیست که پس از چند لحظه انتظار کاربر با پیغام خطا مواجه شود. پس ما باید بتوانیم فرم را در همان کامپیوتر کاربر اعتبار سنجی کرده و کاربر را یاری دهیم تا فرم تکمیل شده و بدن نقصی را به سرور ارسال کند که این کار از طریق جاوا اسکریپت انجام خواهد شد زیرا جاوا اسکریپت از جمله ، زبانهای سمت کلاینت است که مستقیما در کامپیوتر کاربر اجرا خواهد شد و زمانی برای رفت و برگشت فرم به سرور و کاربر تلف نخواهد شد.

با استفاده از جاوا اسکریپت می توان در صورتی که کاربر فیلد ضروری را پر نکرده فرم را ارسال کند پیغام خطایی صادر کنیم تا کاربر متوجه اشتباه خود گردد و حتی فراتر می توانیم کاری کنیم که در کادرهای مربوط به اعداد یا ایمیل اگر موارد نادرست تایپ شد هم پیغام خطا صادر شود

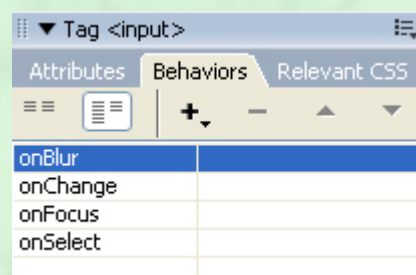
دریم و یور تمام این اعمال را با چند کلیک ساده برایتان انجام داده و کد مورد نیاز را تولید خواهد کرد و شما احتیاجی به حتی یک خط کد نویسی هم ندارید پس شروع می کنیم

برای آغاز کار پانل Behaviors (رفتارها) را باز کنید برای این کار گروه tag inspector را از گروه پانلها باز کرده و بر روی تب behaviors کلیک کنید تا باز شود



اگر هم این گروه از پانلها را کلا بسته بودید از طریق منوی window می توانید آن را فعال کنید یا مستقیما از کلید میانبر shift+F3 صفحه کلید استفاده کنید

پس از باز نمودن این پانل در صفحه بر روی فیلدی که مایلید عملیات تعیین اعتبار انجام گیرد کلیک کنید تا انتخاب شود حال به پانل behaviors نگاه کنید

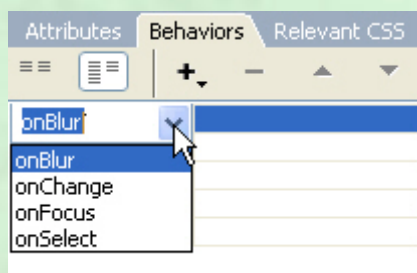


اولا عنوان پالت به `<input>` tag تغییر یافته که این به معنی انتخاب یک `input` یا کادر متنی است در حال حاضر ۴ گزینه هم در این پانل ظاهر شده است که ما در این قسمت فقط به گزینه `onBlur` کار داریم

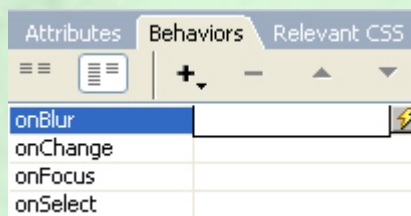
onBlur رویدادی است که به ترک فیلد اشاره دارد (ترک کردن فیلد می تواند کلیک بر روی فیلد دیگر یا زدن کلید Tab باشد) تا اکشن مورد نظر در اسکرپت اعمال شود

در این جا توضیحی در این مورد بدهم


کلا اسکرپتها زمانی عمل می کنند که رویدادی رخ دهد که این رویداد می تواند باز شدن پنجره ، بستن آن ، رد شدن ماوس از قسمتی ، کلیک ماوس و نظائر این را شامل می شود یا این گونه بگویم هر action برای event خاصی تعریف و عمل خواهد کرد که در این جا event همان رویدادها و action عکس العملی است تعریف شده در قبال آن رویداد در پنجره behaviors دو قسمت وجود دارد قسمتی که رویدادهای خاص آجکت منتخب را درج نموده (در این مورد ۴ رویداد برای کادرهای متنی درج شده) شما اگر بر روی هر کدام از این گزینه ها کلیک کنید آن کادر تبدیل به یک منو می شود که می توانید رویداد مورد نظرتان را انتخاب کنید

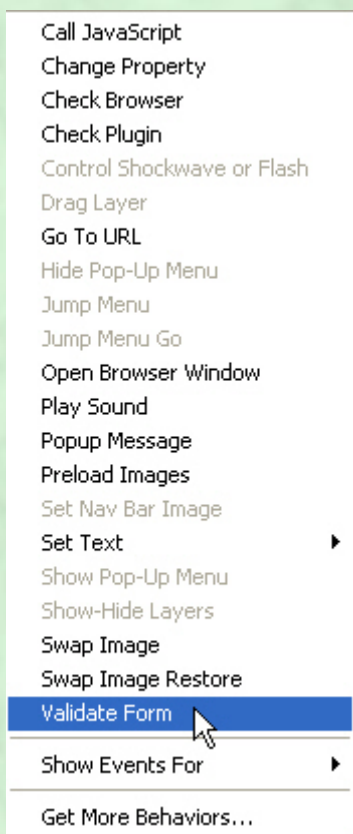


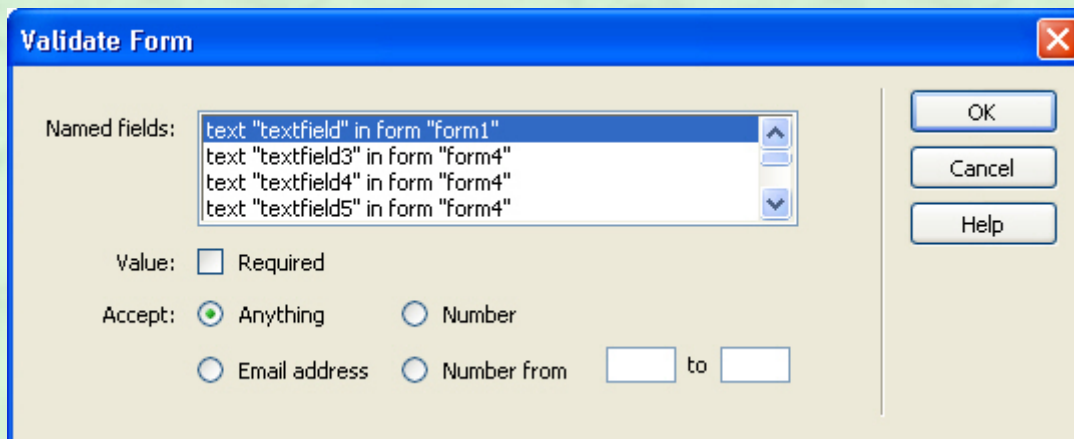
قسمت دوم مربوط به عکس العملی است که برای آن رویداد خاص باید تعریف شود این قسمت هم قابلیت تبدیل به منو را دارد مشروط به این که عکس العملهای بیشتر از یکی برای همان رویداد در نظر گرفته شود البته می توانید در این مورد خودتان مستقیما هم کد تایپ کنید برای این منظور در قسمت اکشن کلیک کنید تا تبدیل به یک کادر متنی شود



اما ما برای معتبر سازی احتیاجی به تایپ کد نداریم همانطور که فیلد مورد نظرتان انتخاب شده در این پانل رویداد onBlur را انتخاب کرده و در سمت مقابل آن کلیک کنید تا کادر اکشن هم فعال شود (همانند شکل بالا)

حال بر روی پیکان کوچک واقع در زیر علامت + بالا  کلیک کنید تا باز شود در این لیست تعدادی از اکشنهای متناسب با شیء و رویداد انتخابی قابل دسترسی است از این لیست گزینه validate form را انتخاب کنید تا با کادر زیر مواجه شوید





در این کادر نام فیلد مورد نظر تان را انتخاب کنید.

با تیک زدن گزینه value required پر کردن آن فیلد الزامی خواهد شد یعنی کاربر تا زمانی که این فیلد را پر نکرده حق ترک آن را ندارد

از قسمت accept نوع داده آن فیلد را مشخص کنید اگر گزینه Email address را انتخاب کنید اطلاعات ورودی کاربر باید منطبق بر آدرسهای ایمیل باشد (یعنی وجود @ mail server @ mailname ضروری است)

اگر number را انتخاب کنید کاربر فقط در این فیلد حق تایپ اعداد را دارد

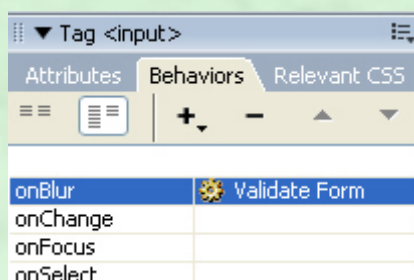
و اگر هم number from را انتخاب کنید کاربر می بایست اعدادی را در فیلد وارد کند که در محدوده اعداد منتخب شما باشد

پس از این انتخابها بر روی OK کلیک کنید تا دریم ویور عملیات اعتبار سنجی فیلد مورد نظر تان را با درج کدهای متناسب تکمیل کند.

به همین ترتیب سایر فیلدها را هم که لازم می دانید اعتبار سنجی کنید

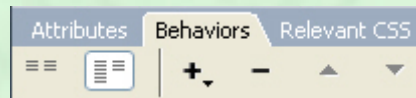
تغییر گزینه های فرم اعتبار سنجی شده





اگر شما یک فیلد را اعتبار سنجی نمودید و مایل بودید گزینه های آن را تغییر دهید نگاهی با پانل behaviors ببیندازید



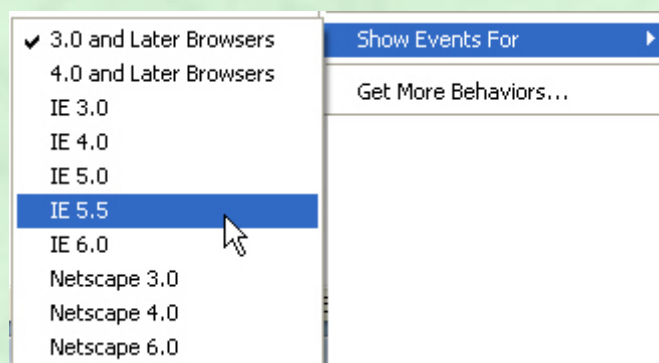
در این جا در قسمت اکشن رویداد onBlur عبارت Validate Form درج شده که به معنی این است که این فیلد قبلا اعتبار سنجی شده حال اگر بر روی همین قسمت اکشن دابل کلیک کنید باز کادر Validate Form ظاهر می شود و شما می توانید گزینه های قبلی خود را ویرایش نمائید

توضیحاتی پیرامون پانل behaviors



با نگاهی دوباره به این پانل گزینه هایی که در این جا وجود دارد را بررسی می کنیم
آیکن اول show set events  حالت نمایش رویدادها را مشخص می کند که در این مورد تمام رویدادها در داخل منویی قرار می گیرد که شما باید رویداد مورد نظران را از داخل این منو انتخاب کنید
گزینه show all events  همان حالتی بود که تا بحال بررسی کردیم یعنی لیست تمام رویدادها را در این پانل می دیدیم و برای تعریف اکشن در کادر روبروی آن کلیک می کردیم
آیکن بعد add behavior  می تواند رفتار جدیدی تعریف کند که در بالا با آن کار کردیم
آیکن remove event  می تواند اکشن یک رویداد را حذف کند که با پاک شدن اکشن در حقیقت خود رویداد حذف شده
۲ آیکن انتهایی هم برای ترتیب اکشنها است در صورتی که برای یک رویداد بیش از یک اکشن تعریف کرده باشیم.

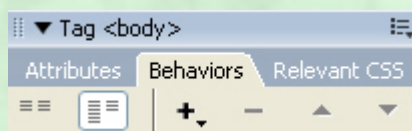
دریم ویور می تواند کدهای جاوا اسکریپت را متناسب با نوع مرورگری که شما برای آن طراحی می کنید ایجاد کند در حالت عادی تمام رویدادها بر مبنای اینترنت اکسپلورر ۳ در نظر گرفته شده اما اگر خواستید کدهایتان را بر مبنای مرورگرهای بالاتر ایجاد کنید این مسیر را طی کنید
از آیکن های بالای پانل behaviors آیکن add behavior را کلیک کرده و متعاقب آن بر روی گزینه show event for قرار بگیرید و از لیست مرورگرهای آن مرورگر دلخواهتان را انتخاب کنید



در حال حاضر شما می توانید برای مرورگر اینترنت اکسپلورر ۵,۵ کدهایتان را ایجاد کنید و مطمئن باشید ۹۵ درصد از بازدید کنندگانتان قادر به مشاهده صفحه تان آنطور که شما طراحی کرده اید هستند.
با انتخاب ورژن بالاتری از یک مرورگر لیست رویدادها در پانل behavior بیشتر شده و دست شما در طراحی بیشتر باز خواهد شد.

انتقال بازدید کننده به یک آدرس دیگر بطور خودکار

اگر شما سایت جدیدی ایجاد کرده اید و مایلید بازدید کنندگان از سایت قبلیتان مستقیماً به آدرس سایت جدیدتان هدایت شوند دریم ویور این قابلیت را دارد که این عمل را برایتان بسادگی انجام دهد. برای این منظور ابتدا در حالت کد نشانگر ماوستان را در تگ body قرار دهید تا عنوان پانلها به body tag تغییر یابد (برای این که کدام برای تگ body ایجاد شود)



حال از آیکنهای بالای پانل behaviors بر روی آیکن add behavior کلیک کنید و سپس از گزینه های آن گزینه go to URL را انتخاب کنید تا کادر زیر برایتان باز شود



در این کادر آدرس مورد نظرتان را در قسمت URL بطور کامل تایپ کنید و اگر آدرس مربوط به صفحه دیگری از سایتتان هست با کلیک بر روی browse آن را انتخاب کنید و در انتها ok را کلیک کنید اگر باز هم نگاهی به پانل behaviors بیندازید خواهید دید که دریم ویور اکشن go to url را به رفتار on load نسبت داده یعنی به همراه لود شدن صفحه اکشن go to url اجرا گشته و بازدید کننده به صفحه جدید هدایت شود حال با ذخیره صفحه هر بازدید کننده به محض ورود به صفحه مستقیماً به آدرس جدید منتقل خواهد شد.

هدایت بازدید کننده به صفحه دیگر مطابق با نوع مرورگر آن

در حال حاضر ۴ نوع مرورگر تقریباً معروف وجود دارد

۱ - اینترنت اکسپلورر ، ۲- نت اسکپ ناوگیتور ، ۳- اپرا و ۴- موزیلا

و البته به تازگی مرورگر فایرفوکس هم به جمع این ۴ مرورگر اضافه شده که از این تعداد دو مرورگر اینترنت اکسپلورر و نت اسکپ ازبیشترین مقبولیت برخوردارند اما همین دو مرورگر هم در هر ورژن خود از خصوصیات متفاوتی پشتیبانی نموده اند.

این مسائل باعث شده تا طراحی وب کاری دشوار گردد. بطوری که شما باید بتوانید صفحات خود را طوری طراحی کنید تا تعداد بیشتری از بازدید کنندگان قادر به بازدید آن هم به نحو احسن باشند.

بطور مثال نت اسکپ در پردازش لایه ها مشکل دارد و قادر به اجرای کدهای DHTML نیست ورژنهای قبلی آن حمایت ناقصی از شیوه نامه ها داشت و...

مرورگرهایی اپرا و موزیلا و جدیداً فایرفوکس در نشان دادن صفحات طراحی شده با شیوه نامه ها دچار مشکل هستند یا بهتر است بگوییم اصلاً حمایت نمی کنند.

پس چکار باید کرد ???

اگر سایتی که مشغول طراحی هستید سایت معمولی و شخصی هست اهمیت ندهید و با توجه به این که بیش از ۷۰ درصد کاربران از مرورگر اینترنت اکسپلورر استفاده می کنند شما هم سایتتان را برای همین مرورگر انجام دهید

اگر هم سایت در دست شما برای موسسه تجاری یا امثالهم است که بازدید کننده های زیاد و گوناگونی دارد یا باید سایت را طوری طراحی کنید که در غالب مرورگرها و ورژنهای آن درست نمایش یابد و یا این که صفحات جداگانه ای برای مرورگرها و ورژنهای مختلف آن طراحی کرده و با استفاده از کدهای جاوا اسکریپت هر بازدید کننده ای را با توجه به نوع و ورژن مرورگرش به صفحه خاصی هدایت کنید.

هر چند این روش دشوار است منتها روش خوبی برای این مشکل به شما می رود

برای این منظور باز هم بر روی آیکن add behavior در پانل رفتارها (behavior) کلیک کرده و گزینه check browser را انتخاب کنید تا با کادر زیر روبرو شوید (البته باز هم برای تگ body)

Check Browser

Netscape Navigator: 4.0 or later, Go to URL
otherwise, Go to alt URL

Internet explorer: 4.0 or later, Go to URL
otherwise, Go to alt URL

Other browsers: Go to alt URL

URL: Browse...

Alt URL: Browse...

OK
Cancel
Help

قسمت بالای این کادر برای مرورگر نت اسکپ در نظر گرفته شده

Netscape Navigator: or later,

در سطر بالا ورژن این مرورگر را انتخاب کرده و در قسمت روبرو یک گزینه را انتخاب کنید که عبارتند از

stay on this page: این گزینه اگر ورژن مرورگر نت اسکپ بازدید کننده ۴ یا بالاتر بود او را در همین صفحه نگه می دارد
go to URL: این گزینه اگر ورژن مرورگر نت اسکپ بازدید کننده ۴ یا بالاتر بود او را به آدرس جدید URL هدایت می کند
go to alt URL: این گزینه اگر ورژن مرورگر نت اسکپ بازدید کننده ۴ یا بالاتر بود او را به آدرس alt URL منتقل خواهد

کرد

لازم به ذکر است آدرسهای url و alt url در انتهای همین کادر از جانب شما تعیین خواهد شد

URL:

Alt URL:

و در کادر پائین شما تعیین می کنید که اگر ورژن مرورگر نت اسکپ بازدید کننده پائینتر از ۴ بود چه عکس العملی انجام گیرد

در همین کادر و در قسمت وسط گزینه هایی برای مرورگر اینترنت اکسپلورر وجود دارد که شبیه همان گزینه های مرورگر نت اسکپ است

Internet explorer: or later,

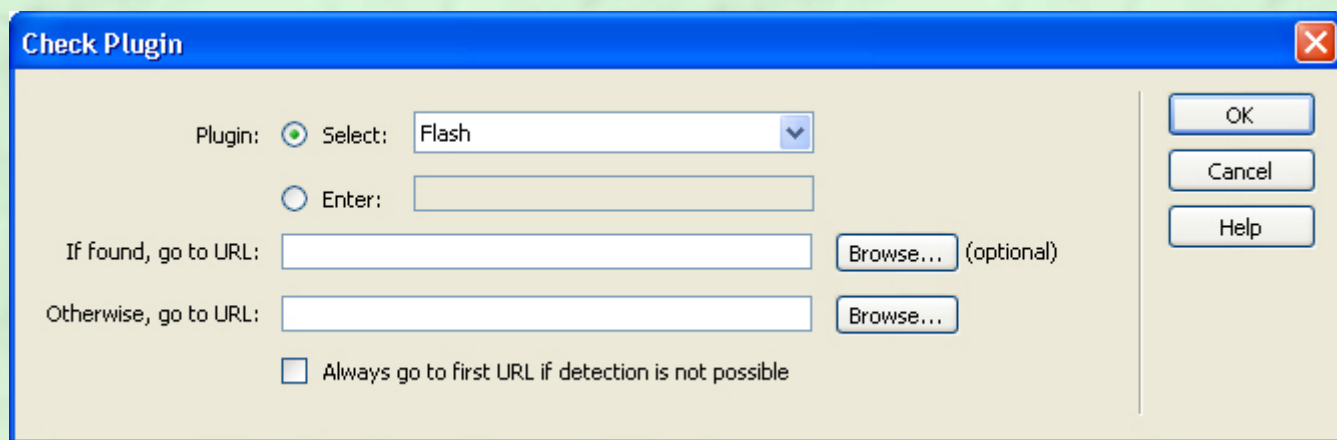
در قسمت سوم از این کادر گزینه ای برای مرورگرهایی بجز اینترنت اکسپلورر و نت اسکپ وجود دارد که نوع برخورد را برای این گونه مرورگرها نیز در صورت تمایل می توانید مشخص کنید

Other browsers

انتقال بازدید کننده مطابق با امکانات مرورگر

امکانات مرورگرها هم با هم متفاوت هستند و این به این معنی است که بدلیل گستردگی آجکتهای مورد استفاده در صفحات وب هر مرورگری باید برای یک سری از آجکتهای پلاگین مخصوص نمایش آن آجکت را در سیستم خود نصب شده داشته باشد. مثلا بازدید کننده برای دیدن آجکتهای فلش یا swf حتما باید فلش پلیر را نصب شده داشته باشد در غیر این صورت قادر به مشاهده این فایلها یا آجکتهای نیست یا برای دیدن فایلهای pdf باید نرم افزار acrobat reader را نصب شده باشند. فرض کنید شما با زحمت فراوان سایت فول فلشی طراحی نمودید منتها ایملهایی حاکی از عدم مشاهده سایتان دریافت می کنید چه باید کرد می توانیم در همان صفحه اصلی به بازدید کننده اعلام کنیم که برای مشاهده سایت باید فلش پلیر را نصب کند یا راه ساده تر صفحه ای طراحی کنیم بصورت معمولی و بازدید کنندگان فاقد این پلاگین را به آن صفحه ارجاع دهیم تا بازدید کننده نمای کلی سایت را ببینید و آنگاه در آن صفحه از او بخواهیم برای دیدن صفحه اصلی پلاگین را نصب کند (می توانیم لینک دریافت پلاگین را هم برای او قرار دهیم) آنگاه پس از نصب پلاگین لینکی هم در انتهای صفحه قرار دهیم تا بازدید کننده با کلیک بر روی آن به صفحه اصلی فول فلش وارد شود

برای انتقال بازدید کننده مطابق با پلاگینهای نصب نشده باز هم بر روی آیکن add behavior در پانل رفتارها کلیک می کنیم و این بار گزینه check plugin را انتخاب می کنیم تا با کادر زیر روبرو شویم



در بالای این کادر و در قسمت select لیستی از انواع پلاگینها وجود دارد ابتدا پلاگین مورد نظرمان را انتخاب می کنیم و اگر پلاگین مورد نظرمان وجود نداشت گزینه enter را انتخاب و نام پلاگین را تایپ می کنیم در کادر if found go to url مشخص می کنیم که اگر این پلاگین وجود داشت بازدید کننده به کجا منتقل شود در کادر otherwise... هم تعیین می کنیم که بازدید کننده فاقد این نوع پلاگین به کدام صفحه ارجاع شود

خب تا همین جا را تمرین کنید تا در قسمت بعد به ادامه مبحث رفتارها در دریم ویور پردازیم

با سلام

در این قسمت به ادامه مبحث رفتارها در دریم ویور می پردازیم

ایجاد پنجره های popup

حتما تا بحال با این گونه پنجره ها مواجه شدید پنجره هایی که همراه یک صفحه خود بخود باز شده و انواع و اقسام تبلیغات در آن ظاهر می شود.

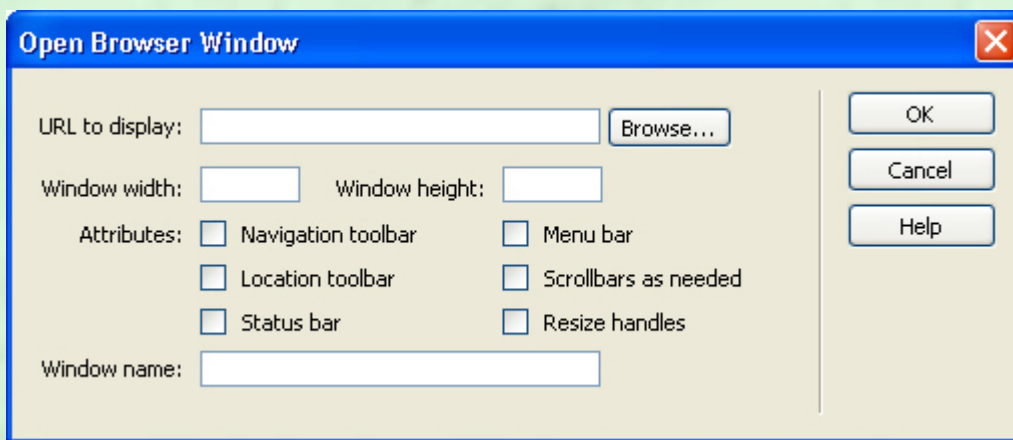
البته مشابه این پنجره ها در وبلاگها و در قسمت نظرات یا همان کامنت هم به چشم می خورد که با کلیک پنجره کوچکی باز می شود تا بتوان نظرات را در آن وارد کرد.

برای این کار اگر قرار است پنجره همراه با لود صفحه باز شود باید رفتار را برای body تعریف کنید یا می توانید متن یا تصویری را انتخاب کرده و رفتار را برای آنها ایجاد کنید.

ما از هر کدام یک روش را ذکر می کنیم و مابقی را به عهده خودتان می گذاریم.

باز شدن پاپ آپ به همراه صفحه

برای این منظور نشانگر ماوس را در تگ body کدهای صفحه قرار داده و پانل رفتارها را باز کنید و همانند مراحل قبل این بار گزینه open browser window را انتخاب کنید تا کادر زیر برایتان باز شود



در این کادر در قسمت URL to display آدرس صفحه ای که قرار است به همراه لود شدن صفحه باز شود را انتخاب یا تایپ کنید در دو کادر window width و height عرض و طول صفحه باز شده را تعیین کنید

از گزینه های attributes گزینه های دلخواه را که مایلید صفحه جدید دارا باشد را تیک بزنید که بسته به خودتان است هر گزینه را خودتان شخصا چک کنید تا کاربرد آن را دریابید

در قسمت window name هم نامی به پنجره خود اختصاص دهید

باز شدن پنجره جدید با قرار گرفتن ماوس در قسمتی خاص از یک تصویر

اگر بخواهید عمل باز شدن پنجره جدید با رد شدن ماوس از یک قسمت از صفحه صورت بگیرد یا کلیک بر روی لینکی باعث باز شدن صفحه جدید گردد دستورات زیر را دنبال کنید من در این جا رد شدن ماوس از یک قسمت از تصویر را عرض می کنم و سایر موارد را که آسانتر است را بعهد خودتان واگذار می کنم برای این منظور این اعمال را انجام دهید

ابتدا بر روی تصویر مورد نظر قرار بگیرید

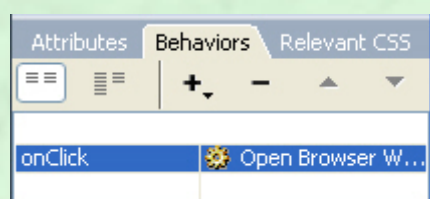
منطقه ای که قرار است با رد شدن ماوس عمل باز شدن صفحه جدید صورت بگیرد را توسط ابزارهای hot spot انتخاب کنید و سپس در پانل گزینه ها و قسمت link آن فقط نماد شارپ # را تایپ کنید البته این کار بطور خودکار صورت می گیرد منتها اگر گزینه های برنامه را تغییر داده باشید امکان دارد انجام نشود

به هر حال به پانل رفتارها بروید

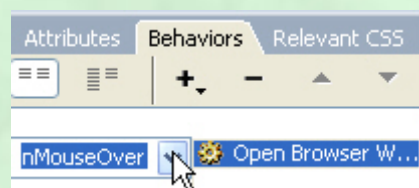
در این پانل از مد Show set events استفاده کنید

حال همان گزینه open browser events را انتخاب و گزینه های مورد نظر خود را ایجاد کنید

پس از پایان کار به پانل رفتارها نگاه کنید



در حالت پیش فرض عمل باز شدن پنجره به رویداد onClick نسبت داده شده یعنی باز شدن پنجره جدید منوط به کلیک بر روی آن نقطه داغ گردیده حال بر روی onclick یک بار کلیک کنید تا منوی آن ظاهر شود و از منوی آن رویداد onmouseover را انتخاب کنید



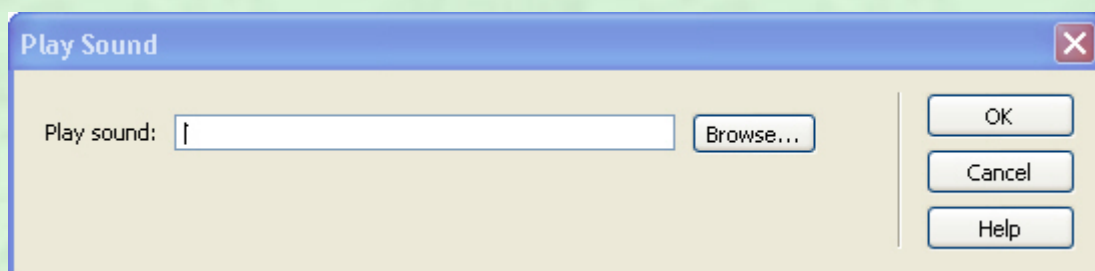
حال صفحه خود را چک کنید خواهید دید با رد شدن ماوس از همان قسمت پنجره جدید مورد نظرتان باز خواهد شد

سایر موارد را خودتان امتحان کرده و بدست آورید

پخش فایل صوتی همراه با لود شدن صفحه

شما از طریق پانل رفتارها می توانید فایل صوتی را در هنگام لود شدن صفحه اجرا کنید منتها دقت داشته باشید که چه نوع فایل صدایی و با چه حجمی مورد استفاده قرار می دهید بعنوان مثال هیچ کس در صفحات خود از فایلهایی با پسوند wav استفاده نخواهد کرد زیرا بدلیل حجم بالا زمان زیادی برای لود شدن آن صرف خواهد شد در عوض اکثر طراحان ترجیح می دهند از فایلهای midi استفاده کنند که از حجم کمی برخوردار بوده و بسادگی لود خواهد شد بحث کاملتر در مورد پسوندهای فایلهای صوتی را به قسمت دیگری موکول می کنیم

برای پخش فایل صوتی همراه با لود شدن صفحه ابتدا نشانگر ماوس را در تگ body قرار داده و از پانل رفتارها گزینه play sound را انتخاب کنید تا کادر زیر برایتان باز شود



آدرس فایل صوتی خود را در این کادر وارد کرده و بر روی ok کلیک کنید
از این پس همراه با لود صفحه فایل صوتی مورد نظرتان هم پخش خواهد شد

پخش فایل صوتی همراه با رویدادهای دیگر

شما می توانید برای سایر رویدادها همچون کلیک کردن بر روی لینک یا رد شدن ماوس از روی آن و سایر رفتارها را هم همراه با پخش فایل صوتی نمایش دهید برای این منظور یک لینک را بطور مثال انتخاب کرده و برای رویداد onClick پخش فایل صوتی را تعریف کنید.

نمایش پیغام با جاوا اسکریپت

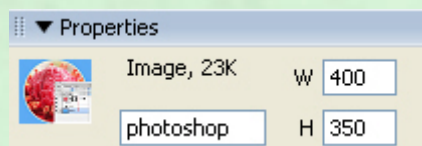
تا کنون دیده اید سایتهایی که به محض ورود به آنها کادری ظاهر شده و متنی را نمایش می دهد
شما با تعریف رفتار برای تگ body می توانید این عمل را انجام دهید
ابتدا نشانگر ماوس را در تگ body قرار داده و از پانل رفتارها گزینه popup message را انتخاب کنید کادری باز می شود و شما می توانید متنتان را در آن درج کنید
حال با لود شدن صفحه متنتان به نمایش در خواهد آمد
این عمل را برای سایر رویدادها همچون onClick و... می توانید تعریف کنید

نمایش متن در استتیوس بار

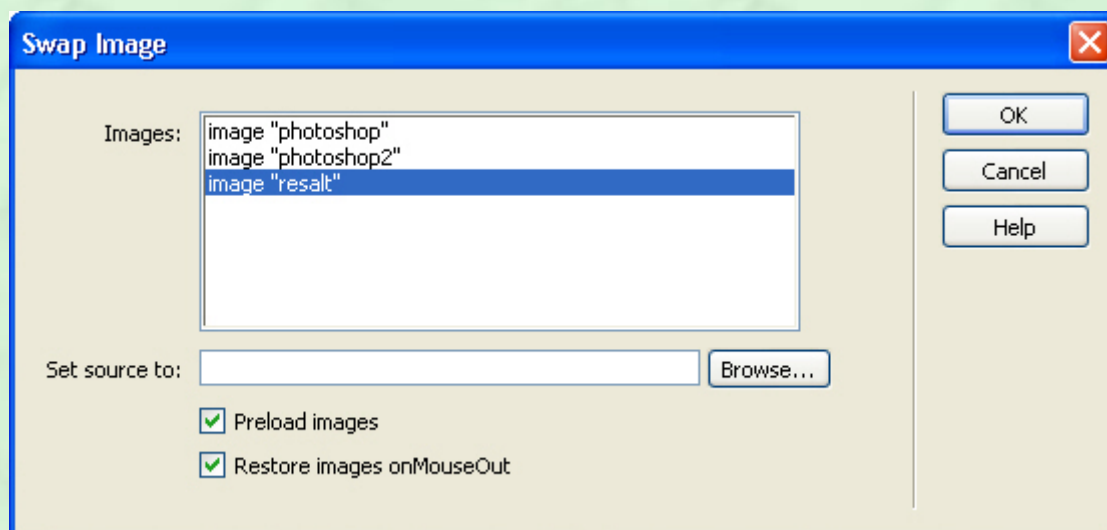
شما توسط پانل رفتارها می توانید متنی را در استتیوس بار مرورگر نمایش دهید
برای این کار باز هم رفتار را برای تگ body باید تعریف کنید و این بار از پانل رفتارها گزینه set text of ststus bar را انتخاب کنید تا کادری برایتان ظاهر شود و شما متن مورد نظرتان را باید در این کادر وارد کنید
این مورد اگر برای رفتار onload تعریف شود متن را بطور دائم نمایش خواهد داد منتها بیشتر استفاده این گزینه برای رویداد onmouseover هست که در مورد لینکها مصداق دارد تا شما بتوانید متنی در مورد آن لینک را با رد شدن ماوس از روی آن در استتیوس بار نمایش دهید.
البته این گزینه بسیار ساده است منتها شما میتوانید رفتارهای پیچیده تر را نیز به دریم ویور اضافه کنید که طرز این عمل را هم در پایان این قسمت ذکر خواهیم کرد

قرار دادن تصاویر حساس در صفحه

این گزینه بدین صورت است که شما تصویری در صفحه قرار می دهید که با رد شدن ماوس تصویر تغییر کرده و تصویر دیگری به نمایش می آید مثلا می توان از این قابلیت برای ایجاد لینکهای rollover استفاده کرد منتها ما در این جا کاری به این مطلب نداریم و روش ساده این عمل را توضیح می دهیم
ابتدا در صفحه یک تصویر وارد کنید در پانل گزینه ها در قسمتی که من photoshop را وارد کردم شما نام دلخواه خود را وارد کنید که به این نام به اصطلاح id آن تصویر گفته می شود فقط فراموش نکنید تمام id ها برای هر موردی که هست باید منحصر به فرد باشند یعنی نمی توانید در یک صفحه ۲ id همنام داشته باشید



حال به پانل رفتارها رفته و همانند قبل گزینه swap image را انتخاب کنید تا کادر زیر برایتان ظاهر شود



در این کادر در قسمت بالا تمام تصاویرتان با id هایشان نمایش می یابد اگر در قسمت فیل id برای تصاویرتان تعریف نکرده باشید نامهای عجیبی خواهید دید که در صورت وجود تصاویر زیاد تشخیص برایتان دشوار خواهد بود حال از قسمت بالا تصویری را که مایلید برای آن رفتار تعریف کنید را انتخاب کرده و در قسمت پائین هم تصویر دومتان را که با رد شدن ماوس باید جایگزین شود را انتخاب کنید

دو گزینه آخر را همانطور در حالت انتخاب شده قرار دهید گزینه اول عمل تغییر تصویر را فعال خواهد کرد و گزینه آخر با رد شدن ماوس باز هم تصویر اول را بر می گرداند

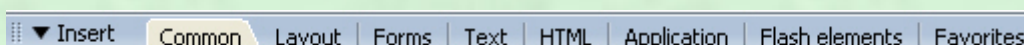
در این مورد در صورتیکه تصویر دوم از تصویر اول بزرگتر باشد برای هماهنگی تصویر دوم جمع شده تا به اندازه تصویر اول گردد و اگر تصویر دوم کوچکتر باشد کشیده خواهد شد تا باز هم هم اندازه تصویر اول گردد برای این موارد بهتر است از تصاویری با ابعاد یکسان استفاده کنید

خب تا این جا توضیحات این پانل هم به اتمام رسید منتها چیزی که هست شما می توانید از دریم ویور بعنوان محیطی بسیار عالی برای کد نویسی جاوا اسکریپت استفاده کنید سایر قابلیتها را تنها با تسلط بر جاوا اسکریپت می توان استفاده کرد که این مبحث از حوصله این مقاله خارج است.

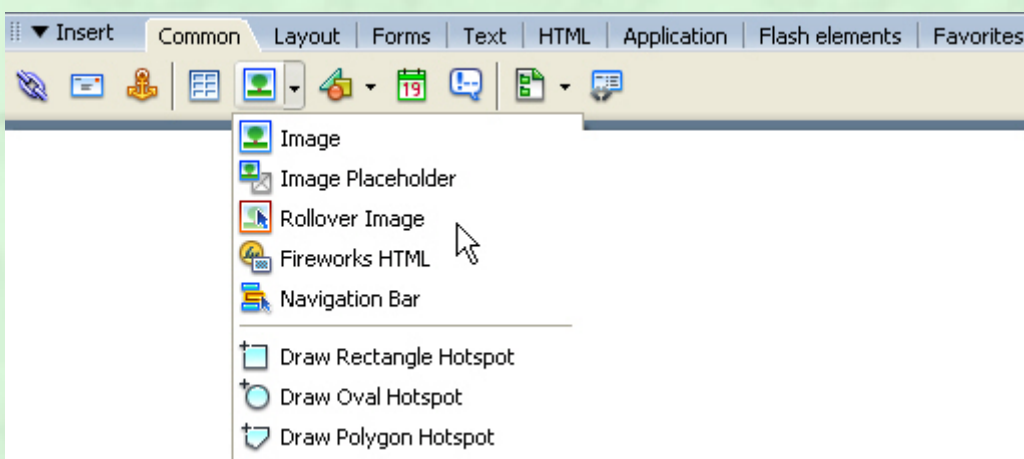
در ضمن توضیحات تکمیلی را می توانید از طریق پانل reference که قبلا شرح داده شد بیابید.
در انتها یک مطلب دیگر را شرح خواهیم داد

ایجاد لینکهای rolover

لینکهای rolover به لینکهایی گفته می شود که با رد شدن ماوس از روی آنها واکنش نشان داده و تغییر خواهند داشت حتما دیده اید لینکهایی که در نظر ابتدا خاموش هستند منتها با رد شدن ماوس از روی آنها به نظر روشن می شوند این گونه لینکها در حقیقت ۲ تصویر هستند تصویر اول برای حالت خاموش و تصویر دوم برای حالت روشن دریم ویور قادر است با کمک گرفتن از جاوا اسکریپت یک چنین لینکهایی را ایجاد نماید از نوار ابزار قسمت common را انتخاب نمایید



سپس از این قسمت بر روی مثلث کوچک کنار آیکن مخصوص درج تصویر کلیک کنید تا منوی آن باز شود و از زیر منوی ظاهر شده گزینه Rollover Image را کلیک کنید



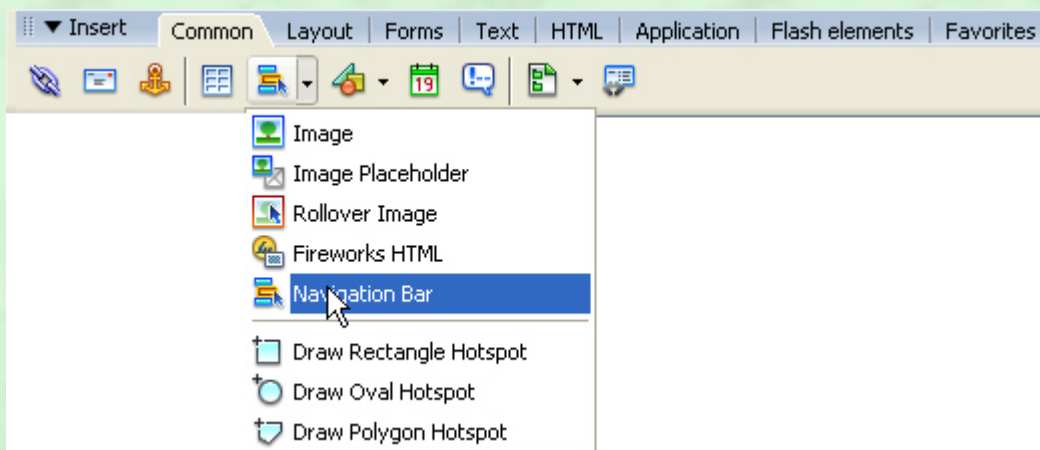
البته این گزینه از طریق منوی insert و زیر منوی image objects و rollover image نیز فعال خواهد شد در هر صورت با فعال سازی این گزینه کادری همانند زیر برایتان باز خواهد گشت



کلیه قسمتها را در خود تصویر توضیح داده ام و فقط گزینه preload rollover image اگر تیک خورده باشد باعث می شود هر دو تصویر به هنگام لود شدن صفحه بارگذاری شوند تا در هنگام rollover نمایش تصویر دوم با تاخیر همراه نگردد. از این خصوصیت می توانید به تعداد زیاد استفاده کنید به صورتی که ابتدا جدول بندی کنید و سپس در هر سلول یک تصویر و لینک rollover قرار دهید طوری که کلیه لینکها بصورت مجتمع دیده شوند به هر حال این مطلب را بعنوان تمرین در نظر می گیرم تا دوستان انجام داده و نمونه کار خود را در سایت قرار دهند (همانگونه که تا بحال انجام داده اند 😊) پس از ایجاد یک چنین لینکهایی اگر به کدهای صفحه و پانل رفتارها نگاه بیندازید مشاهده خواهید کرد که کدهای جاوا اسکریپت زیادی به صفحه اضافه شده و این همان قدرت دریم ویور است که تا کنون نا شناخته مانده

درج لینکهای پیمایشی نواری

در بالا ما روش لینکهای rollover را ذکر کردیم و گفتیم می توان با ترکیب چند rollover لینکهای نواری ایجاد کرد حال اگر بگویم که خود دریم ویور با امکانی این قابلیت را به سهولت در اختیارتان قرار داده شاید تعجب کنید. بله دریم ویور این امکان را دارد که نوارهای لینکی بصورت افقی یا عمودی ایجاد کند که عمل ایجاد لینک ، درج کدهای جاوا اسکریپت و نیز جدول بندی را خودکار به انجام می رساند برای این منظور از همان راههایی که گزینه rollover image را فعال می کردید این بار گزینه navigation bar را فعال کنید



با فعال سازی این گزینه کادر زیر برایتان باز خواهد شد
در کادر زیر ما قصد داریم لینکهای همان فایل نمونه قسمت قبل را به صورت navigation ایجاد کنیم

Insert Navigation Bar

Nav bar elements: HOME *
Contact
New
Order

Element name: HOME

Up image: Home_01.jpg Browse...

Over image: Home_02.jpg Browse...

Down image: Home_03.jpg Browse...

Over while down image: Browse...

Alternate text: go to home page

When clicked, Go to URL: home.html Browse... in Main window

Options: Preload images
 Show "Down image" initially

Insert: Horizontally Use tables

OK
Cancel
Help

به هر تعداد لینک که مایلیم می توانیم ایجاد کنیم برای این کار ابتدا لینک اول را ایجاد کرده و در بالای پنجره بر روی علامت پلاس + کلی کرده تا لینک دیگری ایجاد کنیم پس از ایجاد لینک در ۴ کادر زیری می توانیم تصاویری برای حالت های پیش فرض ، رد شدن ماوس ، صفحه جاری و رویت شدن لینک تعریف کنیم
در کادر alternate text متنی را که مایلیم به هنگام قرار گرفتن ماوس بر روی آن به نمایش درآید را تایپ می کنیم
و در کادر انتهایی هم مقصد لینک را درج میکنیم
انتخاب گزینه preload image سبب می شود کلیه تصاویر در هنگام لود صفحه در سیستم کاربر بارگذاری شود
در قسمت insert شما نحوه نمایش لینک ها را تعیین می کنید که می تواند بصورت افقی و یا عمودی قرار گیرد
تیک گزینه use table سبب می شود تمام لینکها بصورت خودکار در داخل جدولی جاسازی شود

وضعیت های مختلف دکمه ها

در این قسمت ما با ۴ اصطلاح روبرو هستیم که بهتر است آنها را توضیح دهم تا درک بهتر صورت بگیرد
up : این وضعیت حالت پیش فرض دکمه ها و لینکها است
over : حالتی است که ماوس را بازدید کننده از روی دکمه یا لینک عبور می دهد
Down : از این وضعیت برای نشان دادن صفحه ای که کاربر در حال حاضر در آن بسر می برد یعنی اگر ۴ دکمه داشته باشیم و کاربر در صفحه اول به سربرد اولین دکمه در وضعیت down و سایر دکمه ها در وضعیت up قرار می گیرند

در انتها بنده همان لینکهای طرح قبلی را با همین گزینه ایجاد کردم و در اختیار کاربران فعال قرار داده ام هر چند لینکها اشکالات اساسی دارد منتها برای درک مطلب و کاری در حد ۵ دقیقه مناسب به نظر می رسد کاربران فعال با همان پسورد می توانند فایل نمونه را بازکنند



در این مورد هم اگر توانستید طرحهای تکمیلی خود را در تایپیک قرار دهید تا از نظر اشکالات بررسی شود.

با سلام

در قسمت قبل ما نحوه ایجاد لینکهای rollover و navigation bar را فرا گرفتیم منتها ماکرومدیا برای این منظور برنامه پر قدرت دیگری دارد بنام macromedia fireworks که از امکانات و توانایی های بسیار بالایی در این زمینه برخوردار است. قصد دارم در این قسمت شما را با این خصوصیات در آخرین نگارش این برنامه یعنی MX 2004 آشنا کنم.

البته توضیحات کامل این برنامه خود به مقاله جداگانه ای احتیاج دارد چرا که فایر ورکس خود برنامه مفصل و کاملی است که هم قادر به کار بر روی تصاویر نقش بیتی است و هم تصاویر وکتور و هم می تواند تصاویرتان را برای نشر در وب از هر لحاظ آماده کند.

اگر تا کنون برای نشر و آماده سازی تصاویر خود از برنامه image ready استفاده می کردید بهتر است با قابلیتهای فایر ورکس آشنا شوید تا فکر استفاده از imageready را فراموش کنید

هر چند ما از ذکر جزئیات این برنامه خودداری می کنیم منتها اگر شما با برنامه فوتو شاپ کار کرده باشید کاملاً می توانید با ابزارهای فایرورکس کار کرده و توضیحات ارائه شده در این مقاله را دنبال نمایید.

ایجاد منوهای باز شو در فایرورکس

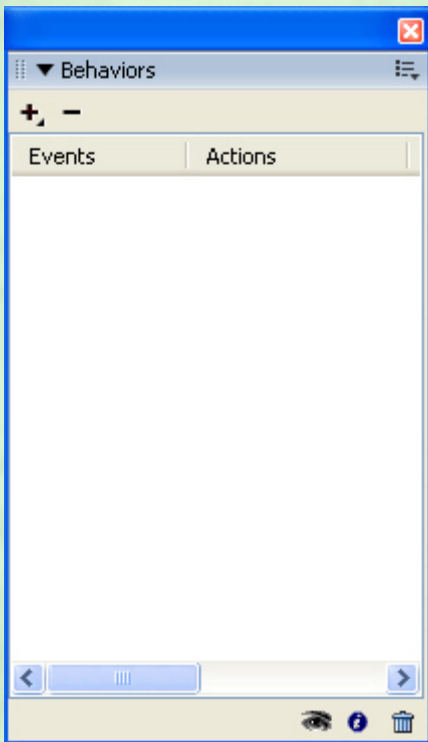
فایر ورکس قادر است منوهای باز شو و تو در تویی را برای شما ایجاد کند که براحتی بتوانید از آنها در دریم ویور و در صفحات خود استفاده کنید

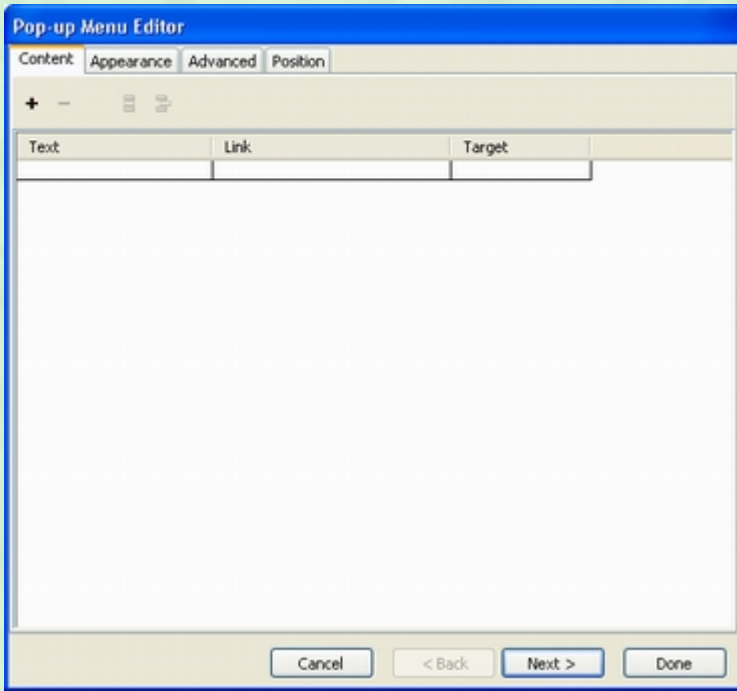
ما ابتدا یک منوی ساده را توضیح می دهیم تا شما با نحوه کار آشنا شوید منتها در ادامه شما می توانید با ترکیب swap image و منوهای باز شو ترکیبات زیباتری خلق کنید.

برای ایجاد منوهای باز شو ابتدا با ابزار slice یا hotspot منطقه ای را که مایلید منو را ایجاد کنید مشخص کنید

حال یا از منوی window یا کلیدهای shift+F3 پنل behaviors را باز کنید

اکنون با کلیک بر روی علامت پلاس + بالای پنل از منوی باز شده set pop-up menu را انتخاب کنید

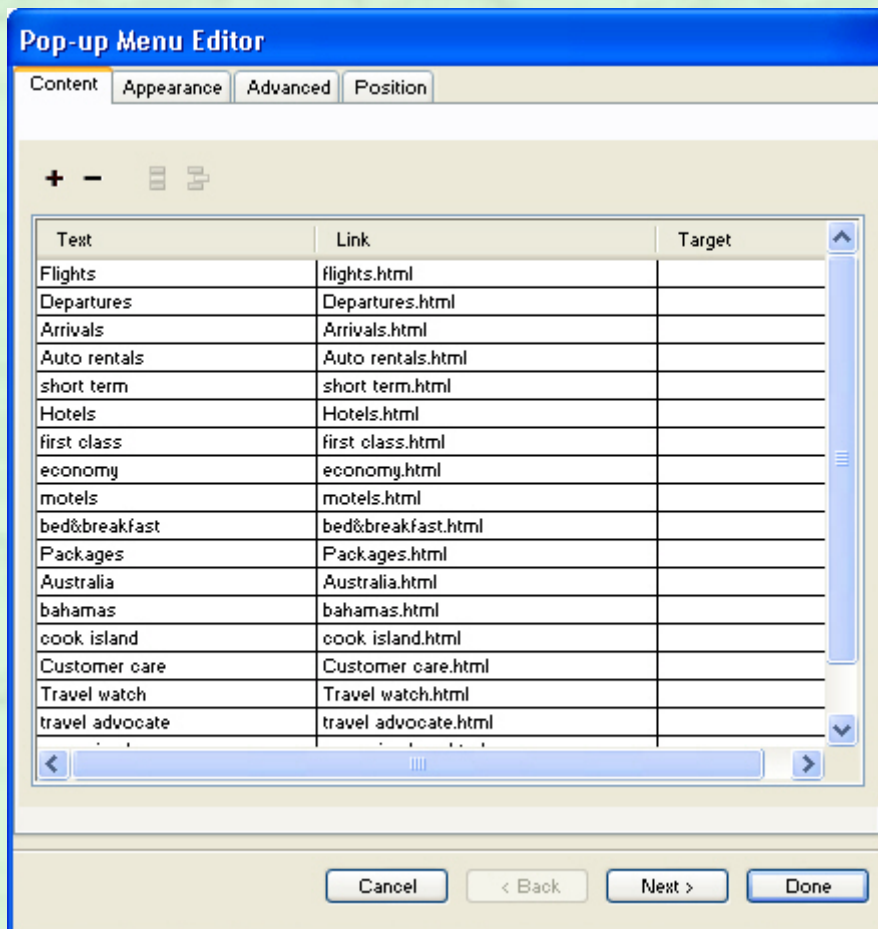




در این کادر ۴ تب وجود دارد که طی ۴ مرحله امکان ایجاد منوهای کشویی را به شما خواهد داد در اولین تب content شما عناوین و زیر گروه های هر منو و لینکهای هر کدام را تعریف خواهید کرد برای این منظور ابتدا در کادر زیر text کلیک کنید تا فعال شود حال عنوان منو را تایپ کنید کلید Tab را بزنید تا به کادر بعد بروید در کادر بعد لینک منو را ایجاد و با زدن دوباره کلید Tab به کادر target بروید که در آنجا نحوه باز شدن لینک را تعیین خواهید کرد که قبلا شرح داده شده

پس از کامل کردن اولین عنوان برای ایجاد عنوان بعدی

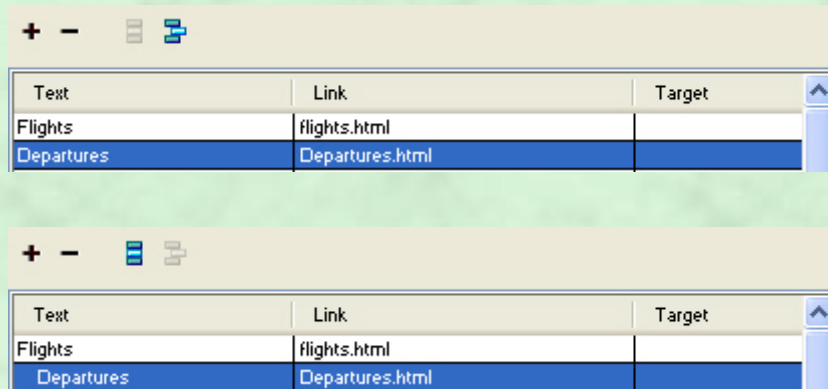
بر روی علامت + بالای کادر کلیک کنید تا عنوان جدیدی برایتان ایجاد شود و همانند قبل این عنوان را نیز کامل کنید در تصویر زیر من عنوانهایی را ایجاد کرده ام که ملاحظه می فرمائید (من تمام عنوانها و زیر گروه های آن را ایجاد کرده ام)



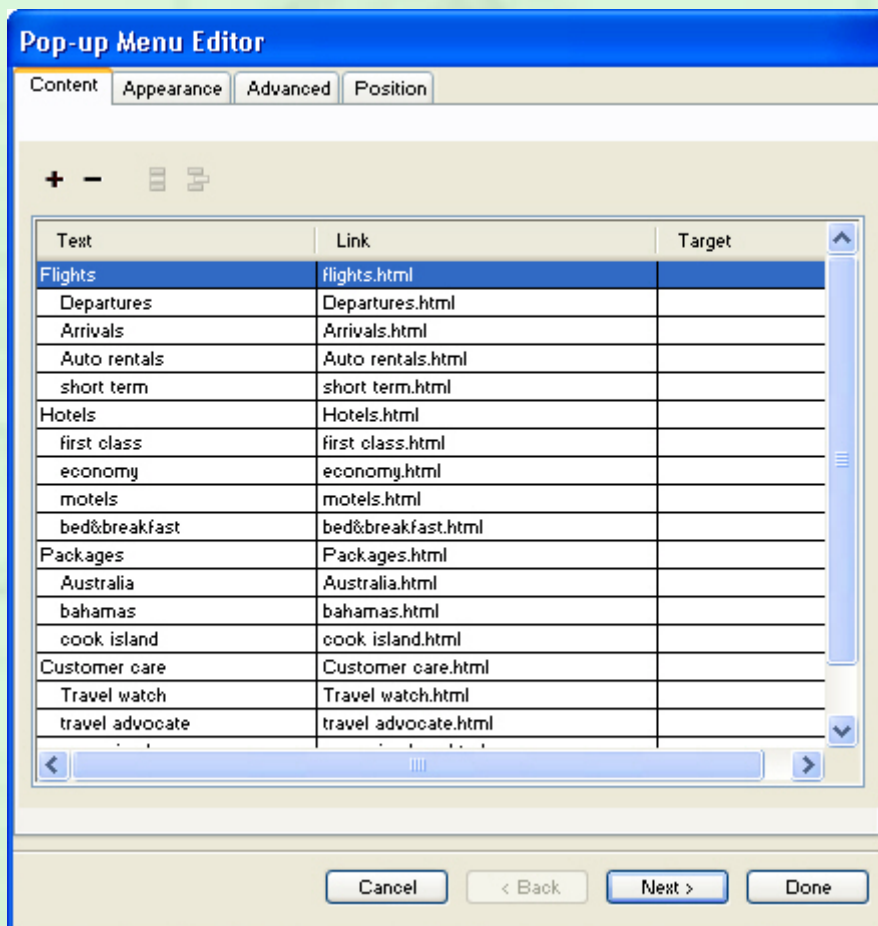
این عناوین هنوز کامل نیست چرا که من زیر منوها را مشخص نکرده ام و اگر همین طور ادامه دهم تمام زیر منوها هم بعنوان عنوان اصلی ایجاد می شود

برای ایجاد زیر منو ابتدا بر روی عنوانی که قصد دارم بعنوان زیر منو قرار گیرد کلیک می کنم تا انتخاب شود حال به بالای کادر نگاه کنید اکنون گزینه indent menu روشن شده که اگر بر روی آن کلیک کنم آن عنوان را به عنوان زیر منوی عنوان قبلی محسوب خواهد کرد

در دو تصویر زیر اولین تصویر حالتی است که گزینه indent menu فعال شده و تصویر زیر آن حالتی است که بنده departures را به عنوان زیر منوی flights انتخاب نمودم همان گونه که می بینید Departures مقداری به جلوتر آمده تا نشان دهد این عنوان زیر منویی از flights است

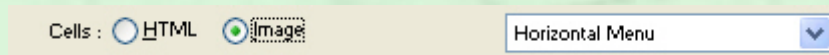


با این روش به هر تعداد که مایلید می توانید زیر منو ایجاد کنید
حال در شکل زیر کامل شده عناوین و زیر منوهای آزمایشی را می بینید

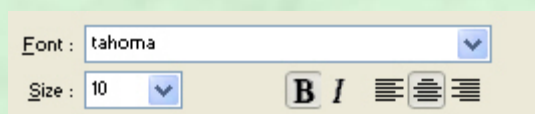


پس از تکمیل این قسمت یا بر روی next کلیک کنید یا از زبانه های بالای Appearance را کلیک کنید تا به مرحله بعد بروید

در مرحله بعد کادر ما به چند قسمت تقسیم می گردد که در هر قسمت می توان مشخصات لینک را تعیین کرد قسمت اول کادر بالای کادر است



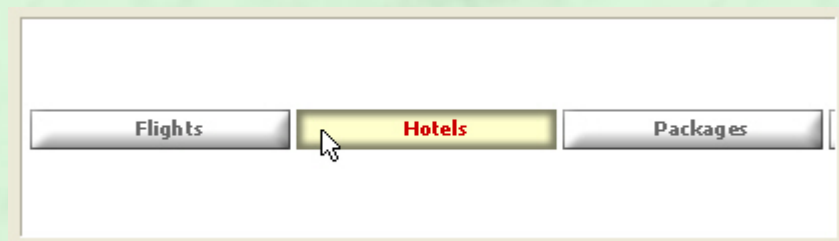
در این قسمت می توان نوع سلولهای عناوین را مشخص کرد که بصورت کدهای html باشد یا تصویر و در کادر روبرو تعیین می گردد که مایلیم لینکها بصورت افقی ایجاد گردند یا عمودی قسمت بعد که در زیر این قسمت قرار دارد بدین صورت است



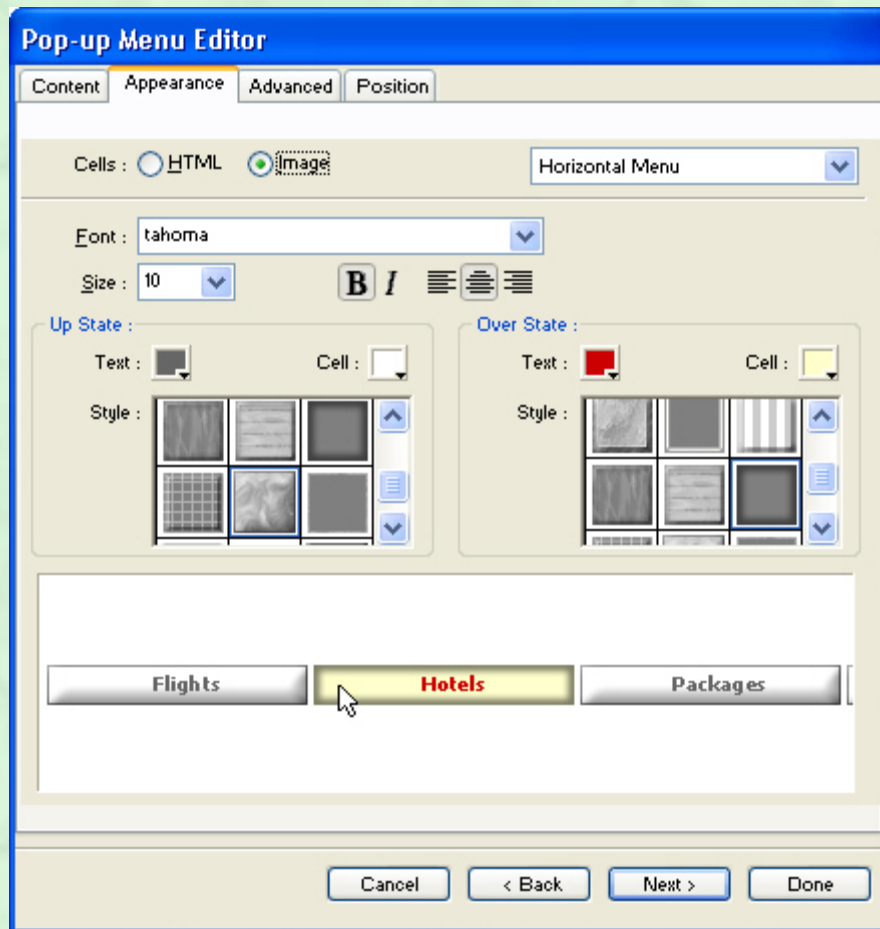
در این قسمت نوع فونت ، اندازه ، حالت و چیدمان را تعیین خواهیم کرد قسمت بعد همانند شکل زیر است



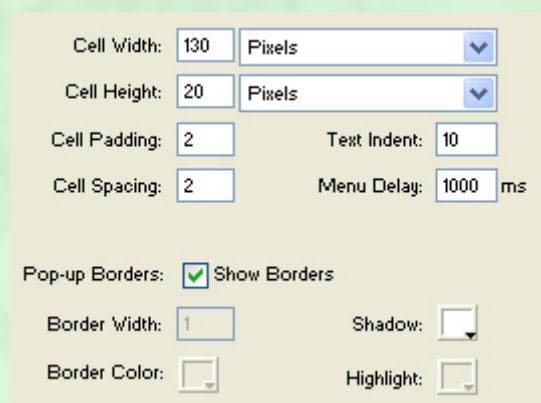
در این قسمت بسته به این که از قسمت اول حالت html یا image را انتخاب کرده باشید فرق خواهد داشت منتها چیزی که ثابت است این که دو کادر در کنار هم برای تعیین مشخصات حالت up و over منویتان قرار دارد از قسمت بالا اگر حالت html را انتخاب کرده باشید در این قسمت فقط می توانید حالتهای رنگ سلول و رنگ متن را تعیین کنید و اگر در قسمت بالا حالت image را انتخاب کرده باشید می توانید از استایلهای موجود (استایلهای پیش فرض یا استایلهایی که خودتان ایجاد نموده اید) برای بک گراند تصاویرتان استفاده کنید قسمت آخر هم پیش نمایشی از منویتان را مطابق با تنظیماتی که انجام داده اید به شما نشان خواهد داد که براحتی می توانید طرح نهایی منویتان را مشاهده کنید



در زیر هم این کادر را بطور کامل میبینید با تمام تنظیماتی که بنده برای منوی خودمان انتخاب نموده ام



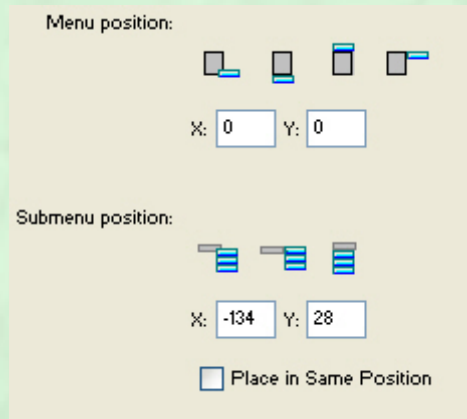
حال که تنظیمات این مرحله را هم به اتمام رساندیم به همان ترتیب که به این مرحله آمده ایم می توانیم به مرحله بعد برویم



مرحله بعد مرحله تنظیمات پیشرفته است

در این مرحله شما قادرید طول و عرض هر سلول کادر ها و حاشیه ها و مدت زمان باز شدن زیر منوها را تعیین کنید البته همانطور که می بینید کادر منو و سایه و رنگ آن هم از همین قسمت قابل تنظیم است

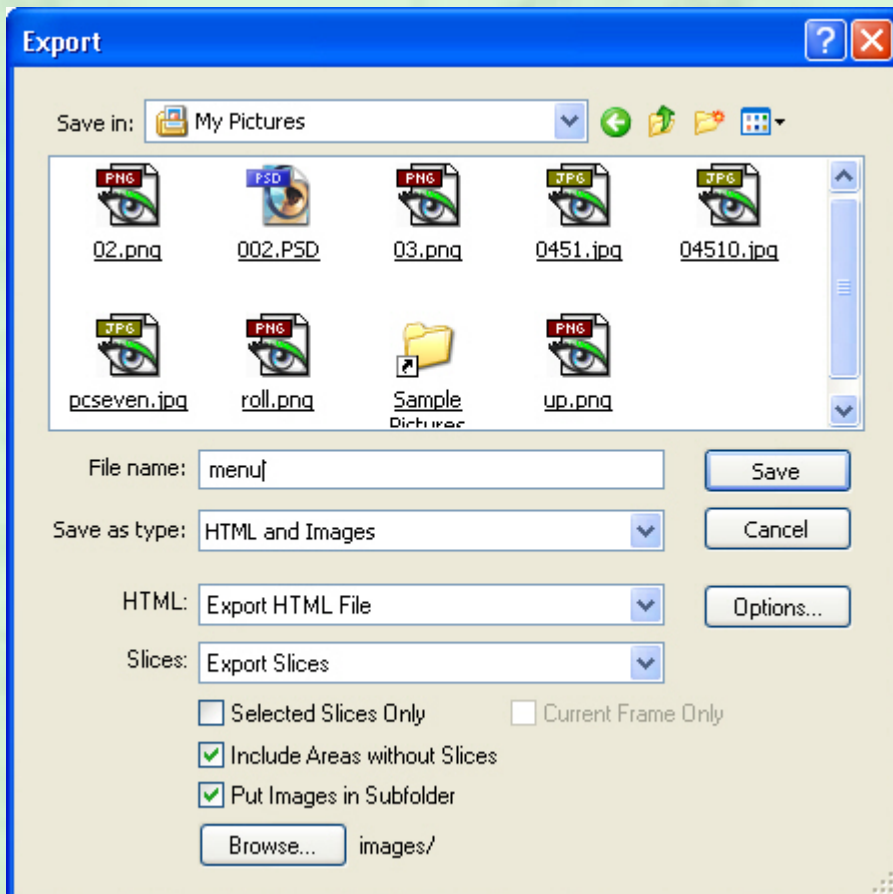
مرحله بعد مرحله position است



در این مرحله موقعیت قرار گیری منو و زیر منو را تعیین کرده که صد البته این مورد در نحوه باز شدن منو و زیر منو تاثیر گذار خواهد بود

برای رسیدن به نتیجه دلخواه شما می بایست با تمرین و کسب تجربه به این قسمت کاملا مسلط شوید که البته نحوه تنظیم این قسمت به تعداد منو و زیر منوی شما و چگونگی منویتان از نظر افقی و عمودی نیز مربوط می شود به هر حال این آخرین مرحله برای ایجاد منوهای باز شو در فایر ورکس بود حال می توانید برای اتمام کار و تولید کدهای مورد نیاز بر روی Done در انتهای کادر کلیک کنید حال که منوی خود را ساختید می توانید با زدن کلید F12 پیش نمایش کارتان را در مرورگر تان ببینید اگر هم قصد اصلاح داشتید باز به پانل behaviors رفته و بر روی گزینه موجود دابل کلیک کنید تا امکان تغییرات به شما داده شود در انتها باید بتوانیم از فایر ورکس خروجی html بگیریم تا در دریم ویور از آن استفاده کنیم

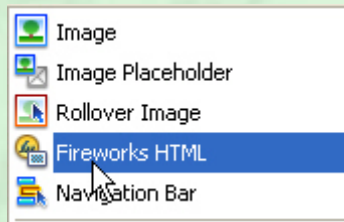
قبل از خروجی در حین کار کاملا مقصد لینکهایتان را اطلاع کنید



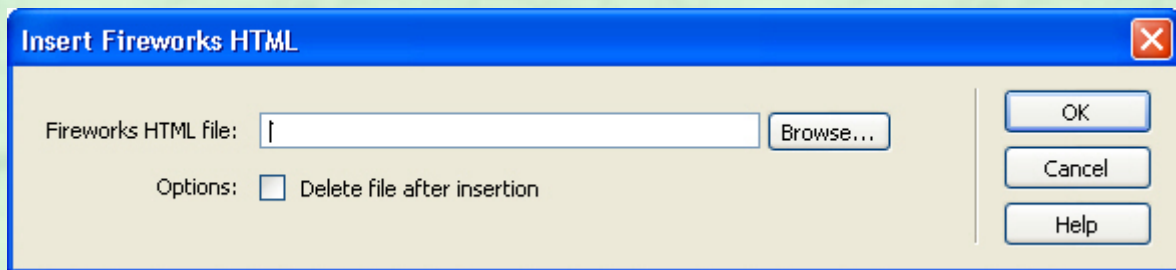
برای صدور ابتدا از منوی file گزینه Export را انتخاب کنید تا کادر روبرو برایتان باز شود

گزینه ها را همانند شکل تنظیم کرده و save را کلیک کنید فقط دقت کنید فایل را در پوشه سایتتان که در دریم ویور ایجاد نموده اید صادر کنید

حال دریم ویور را باز کرده و صفحه ای که قرار است فایل فایر ورکس در آن قرار گیرد را به حالت ویرایش در آورید و مکان نمای ماوس را در مکانی که قرار است آبجکت فایر ورکس قرار گیرد قرار دهید
اکنون از نوار ابزار common بر روی نماد درج تصویر کلیک کنید و از گزینه های آن گزینه HTML fireworks را انتخاب کنید



در این حالت کادر زیر برایتان باز خواهد گشت



با کلیک بر روی browse فایل HTML ساخت فایر ورکس را انتخاب و OK را کلیک کنید تا آبجکت فایر ورکس در سند جاریتان قرار گیرد

نکته : ممکن است به همراه فایل های ارسالی از فایرورکس فایل هایی با پسوند های دیگری نیز صادر شده باشند شما برای رسیدن به نتیجه مطلوب باید همان فایل اصلی HTML را وارد کنید

اگر بعد از ورود دیدید لینک هایتان عمل نمی کند بنا به هر دلیلی و یا نقصی در کارتان وجود دارد می توانید آن را در خود دریم ویور اصلاح کنید. برای این منظور پس از انتخاب منو به پانل behaviors رفته و بر روی گزینه onMouseOver دابل کلیک کنید تا با پنجره ای تقریباً مشابه همانی که در فایر ورکس دیدید مواجه شوید و بتوانید تغییرات دلخواهتان را انجام داده و فایل را ذخیره کنید

خب به انتهای این قسمت از مقاله رسیدیم هر چند ما تنها یک مورد را در فایر ورکس شرح دادیم منتها همان طور که عرض شد قابلیت های فایرورکس بسیار فراتر از آن است که بتوان تمام آن را در یک مقاله چند صفحه ای شرح داد. قابلیت هایی که در ارتباط مستقیم با سایر برنامه های ماکرومدیا مانند فلش ، دایرکتور و دریم ویور قرار دارند تا شما را در ساخت هر چه بهتر وب سایتتان یاری دهد.

در انتها چند نمونه از فایل هایی که در فایرورکس ایجاد شده اند را در ضمیمه این مقاله قرار می دهم تا درک هر چه بهتری نسبت به مزیت های این برنامه بیابید. فایل های نمونه تحت عنوان sample قرار گرفته اند

فایل نمونه ای که بنده در این مقاله آن را با هم انجام دادیم به همراه فایل png آن در پوشه my_menu قرار دارد

فایل png را باید توسط برنامه Macromedia Fireworks MX 2004 باز کنید

و نیز به منظور کار بیشتر شما چند تصویر دکمه ای برای حالت های مختلف نیز برایتان قرار می دهم

بینید می توانید با فایر ورکس و با ترکیب swap image و pop up menu منوی دیگری در فایر ورکس ایجاد کنید

از مزیت‌های دیگر این برنامه امکان بهینه سازی تصاویر ، امکان کار با تصاویر رستر و وکتور جهت برنامه فلش و ایجاد خودکار صفحات مبتنی بر Xhtml و Dhtml و XML از مزیت‌های دیگر برنامه است.

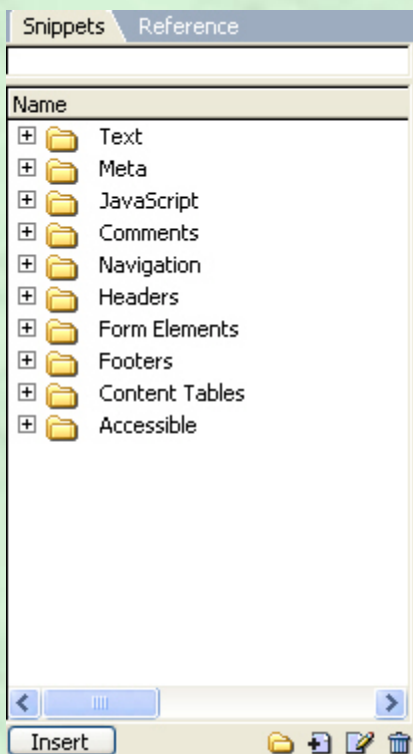
کار با دستورات شیوه نامه ایجاد حالت‌های گوناگون لایه ای و فریمی بر مبنای شیوه نامه ها و جاوا اسکریپت و از جمله برتری های این برنامه است.

به طور مثال همین منویی که ما در این قسمت ایجاد کردیم از حدود ۷۵۰ خط کد جاوا اسکریپت تشکیل گشته که اگر قرار بود خود ما این مراحل را با کد نویسی طی می کردیم به ساعتها زمان نیاز داشتیم ضمن این که احتمال خطا در کد نویسی نیز بشدت وجود داشت.

روش دیگر برای استفاده از رفتارها

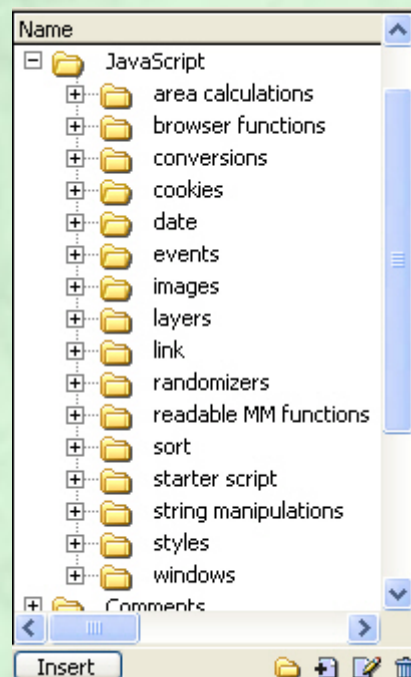
این روش بیشتر مخصوص کسانی است که تا حدودی به زبان جاوا اسکریپت آشنایی دارند و چون توضیحات این قسمت رابطه مستقیم با این مطلب دارد از توضیحات اضافی خودداری می گردد

ابتدا پانل snippets را از منوی window باز کنید



در این کادر یک سری کدهای آماده در هر زمینه وجود دارد که شما می توانید از آنها در صفحه خود استفاده کنید، کدها را ویرایش کرده و یا کدهای جدیدی را به این لیست اضافه کنید

سایر موارد را خودتان آزمایش کنید منتها در این قسمت شما بر روی علامت پلاس + Java Script کلیک کنید تا لیست آن باز شود

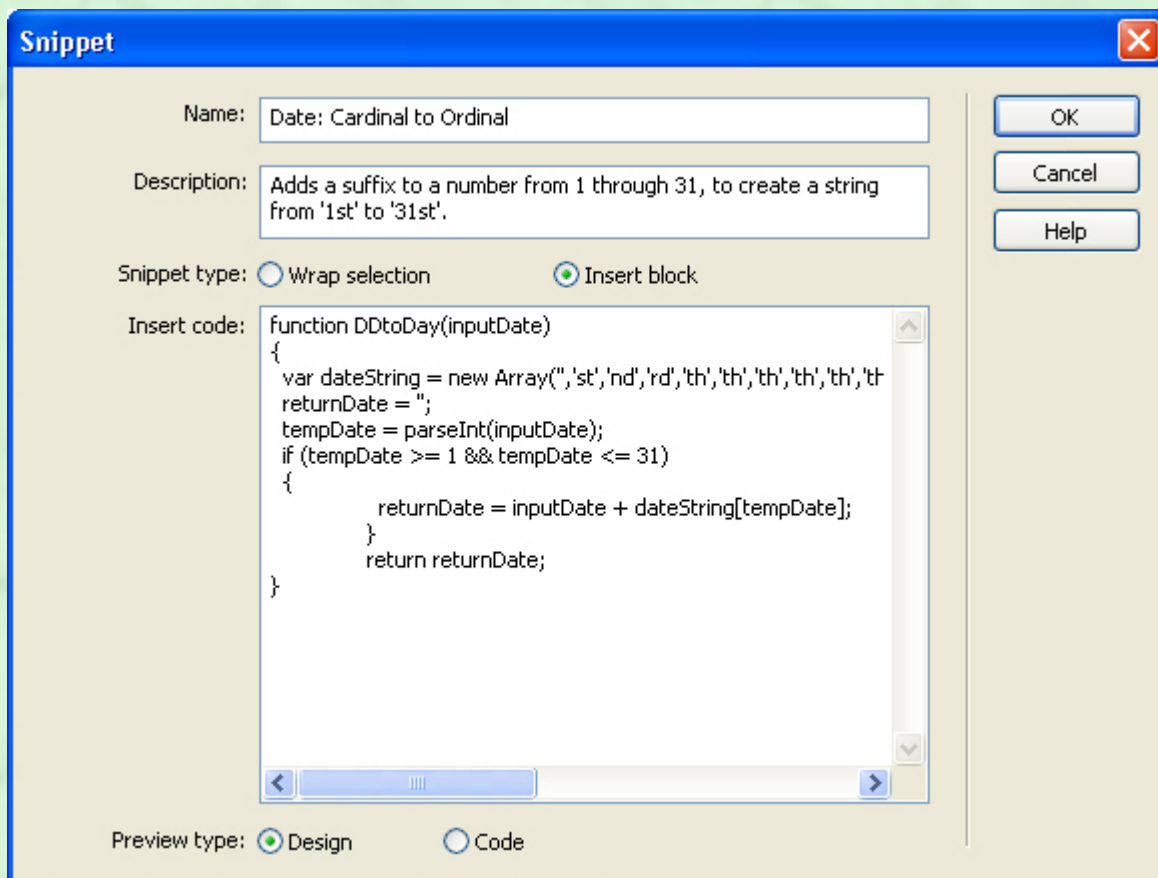


در این لیست تعدادی کدهای از قبل آماده شده بصورت دسته بندی شده وجود دارد شما در قسمت کدها ابتدا با تایپ قطعه کد `<script language="javascript">` و انتخاب یک قسمت در این پانل و کلیک بر روی گزینه insert در انتهای پانل آن کد را

درمیان تگ ابتدا و انتهای جاوا اسکریپت در صفحه درج کنید

البته در اکثر موارد توابعی تعریف شده اند که این گونه کدها غالبا بین تگهای head قرار می گیرند که پس از درج باید در صفحه در قسمت body فراخوانی نیز گردند

در این پانل با انتخاب یک قسمت و کلیک بر روی آیکن edit کادری همانند زیر برایتان باز خواهد گشت



در این کادر نام قسمت انتخابی و توضیحاتی در مورد کد در بالای کادر درج گردیده و خود کد هم در انتها آورده شده که شما می توانید آن کد را ادیت کنید که در پایان باید ok را کلیک کنید
اگر در همین پانل بر روی آیکن New کلیک کنید کادری مشابه کادر بالا برایتان ظاهر خواهد شد که شما می توانید کدهای خود را در آن وارد کرده و در صفحات یا سایتهای دیگر آن را بکار ببرید.
شما توسط این روش می توانید آرشیو بسیار غنی از کدهای زبانهای سرور شاید یا هر چیز دیگری را گرد آوری کنید

تمرینی برای پانل Snippets

در این تمرین ما قصد داریم کدی را به این پانل اضافه کنیم که قادر است کلیک راست را در صفحات مان غیر فعال کند. برای این منظور ضمن باز نموده پانل snippets زیر گزینه javascript را باز کنید و بر روی آیکن new snippet کلیک کنید. حال این کد را در قسمت insert before پیست کنید

```
<script language=JavaScript>
function clickIE() {
if (document.all) {
return false;
}
}
function clickNS(e) {
if (document.layers||(document.getElementById&&!document.all)) {
if (e.which==2||e.which==3) {
return false;
}
}
}
if (document.layers) {
document.captureEvents(Event.MOUSEDOWN);
document.onmousedown=clickNS;
}
else{
document.onmouseup=clickNS;
document.oncontextmenu=clickIE;
}
document.oncontextmenu=new Function("return false")
</script>
```

نوع را wrap selection و نحوه نمایش را code انتخاب کنید و نام Disable RightClick را برای آن برگزینید و کادر را ببندید. حال در صفحه قرار گرفته و بدون این که آبجکتی را سلکت کرده باشید بر روی آیکن insert در پانل snippets کلیک کنید و صفحه خود را در مرورگر ببینید. بله کلیک راست عمل نخواهد کرد.

حال این کد را به هر تعداد صفحه ای که مایل هستید می توانید به همین سادگی اعمال کنید. برای کاربران فعال این کد را هم قرار داده ام که می توانند استفاده کنند با همان پسورد قبلی که داشتند.

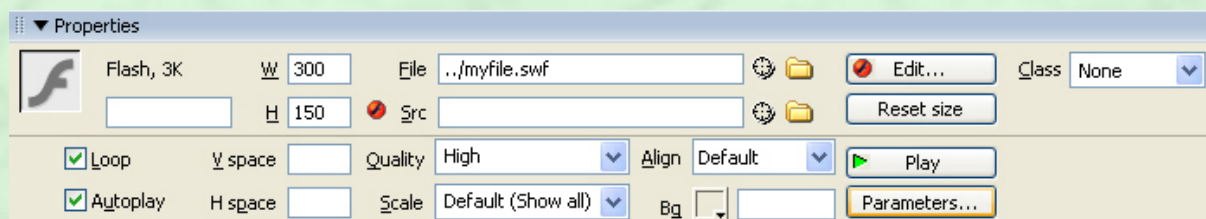
با سلام

یکی از جنبه های صفحات وب وجود صوت و تصویر و صد البته انیمیشنهای فلش است شما با برنامه دریم ویور می توانید براحتی این گونه آبجکتها را وارد صفحات خود کنید

وارد کردن صوت ، تصویر و انیمیشنهای فلش

ورود انیمیشنهای فلش

شما می توانید فایل های SWF خود را با سهولت و در هر کجا که مایلید وارد کنید برای این منظور نشانگر ماوس خود را در مکانی که قصد درج انیمیشنهای فلش را دارید قرار داده و از منوی insert و زیر منوی media گزینه flash را انتخاب نمائید یا از کلید میانبر Ctrl+Alt+F استفاده کنید در این هنگام کادریباز شده و شما با شناساندن فایل فلشتان برنامه را در قرار دادن آبجکت فلش دلخواهتان یاری می کنید فایل فلش شما دقیقا با همان طول و عرض اصلی خود وارد خواهد شد البته گزینه هایی هم در پانل گزینه ها دارد که به شرح آنها می پردازیم



در کادر های W و H طول و عرض مورد نظرتان برای قرار گرفتن انیمیشن را در این کادر ها تایپ کنید آدرس فایلتان در کادر file درج شده در کادر src آدرس فایل fla همان فایل swf خود را قرار دهید تا با کلیک بر روی گزینه edit برنامه فلش باز شده و بتوانید سورس فایلتان را ادیت کنید گزینه loop باعث پخش دائم فایلتان خواهد شد گزینه autoplay به محض بار گذاری صفحه پخش فایل فلش نیز آغاز خواهد شد در دو کادر V space و H space فاصله افقی و عمودی قرار گیری فایل را از موقعیت کنونی آن تعیین کنید دو گزینه quality و scale را پیشنهاد می کنم در حالت پیش فرض قرار دهید که اولی به کیفیت و دومی به اندازه و نوع پخش مربوط می شود در دو کادر align و bg می توانید نوع چینش و رنگ بک گراند را تعیین کنید

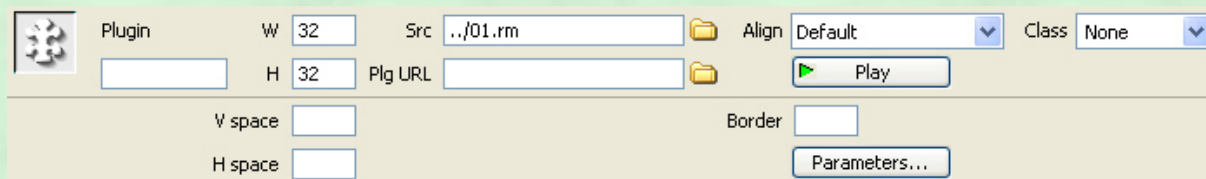
ورود فایل‌های صوتی و تصویری

در مورد فایل‌های صوتی و تصویری باید نهایت دقت را به خرج دهید زیرا حجم زیاد این گونه فایلها ممکن است صفحات شما برای بازدید کنندگان کسالت آور گشته و سایت شما را ترک کنند. در حال حاضر بهترین فرمت برای فایل‌های صوتی فرمت midi و rm و wma است فرمت میدی به لحاظ حجم کم مورد توجه هستند و دو فرمت بعدی به این دلیل که قبل از لود کامل قابلیت پخش شدن دارند و نیز می توان با قربانی کردن کیفیت حجم را کاهش دهیم در مورد فایل‌های تصویری فرمت mpg و wmv و mov از جمله پر کاربردترین فرمتها در وب هستند.

درج این گونه فایلها هم مستقیما به پلاگینی ارتباط دارد که باید در سیستم بازدید کننده وجود داشته باشد و نیز نوع کمپرسوری که در فایل‌های تصویری بکار می برید نیز کاملا در نمایش آن تاثیر گذار است بعنوان مثال بازدید کنندگان برای گوش دادن به فایل‌های rm باید نرم افزار real player را نصب شده در سیستمشان داشته باشند و یا فرمت mov برای نمایش مستلزم نصب برنامه quick time در سیستم بازدید کننده است.

البته سایر فرمتها بدلیل استفاده اکثر بازدید کننده گان از سیستم عامل ویندوز و با نرم افزار مدیا پلیر قابلیت پخش دارند

به هر حال برای ورود هر نوع فایل صوتی و تصویر می توانید به این صورت عمل کنید از منوی insert و زیر منوی media گزینه plugin را انتخاب کنید و در کادر باز شده فایل مورد نظرتان را انتخاب کنید در پانل گزینه ها شما با این موارد روبرو هستید



Plugin	W	32	Src	../01.rm	Align	Default	Class	None
	H	32	Plg URL		Play			
V space			Border					
H space			Parameters...					

در کادر های w و H اندازه طول و عرض پلاگینی که قرار است فایل را پخش کند وارد کنید در این قسمت چون شما نمی دانید بازدید کننده برای پخش از چه پلاگینی استفاده می کند کارتان کمی مشکل است به هر حال در این اندازه ها به دلخواه خودتان اندازه مورد نظرتان را درج کنید در کادر plg URL آدرس پلاگین مورد نظر را درج کنید تا در صورت نداشتن پلاگین بازدید کنندگان بتوانند آن را دریافت کنند

اگر آدرس وجود داشته باشد در صورتی که بازدید کننده پلاگین مورد نظر را نداشته باشد کادری در صفحه برای او ظاهر شده و از او خواهد خواست که برای نمایش فایل پلاگین مربوطه را دریافت کند و با ok دانلود پلاگین خودکار آغاز و نصب خواهد شد.

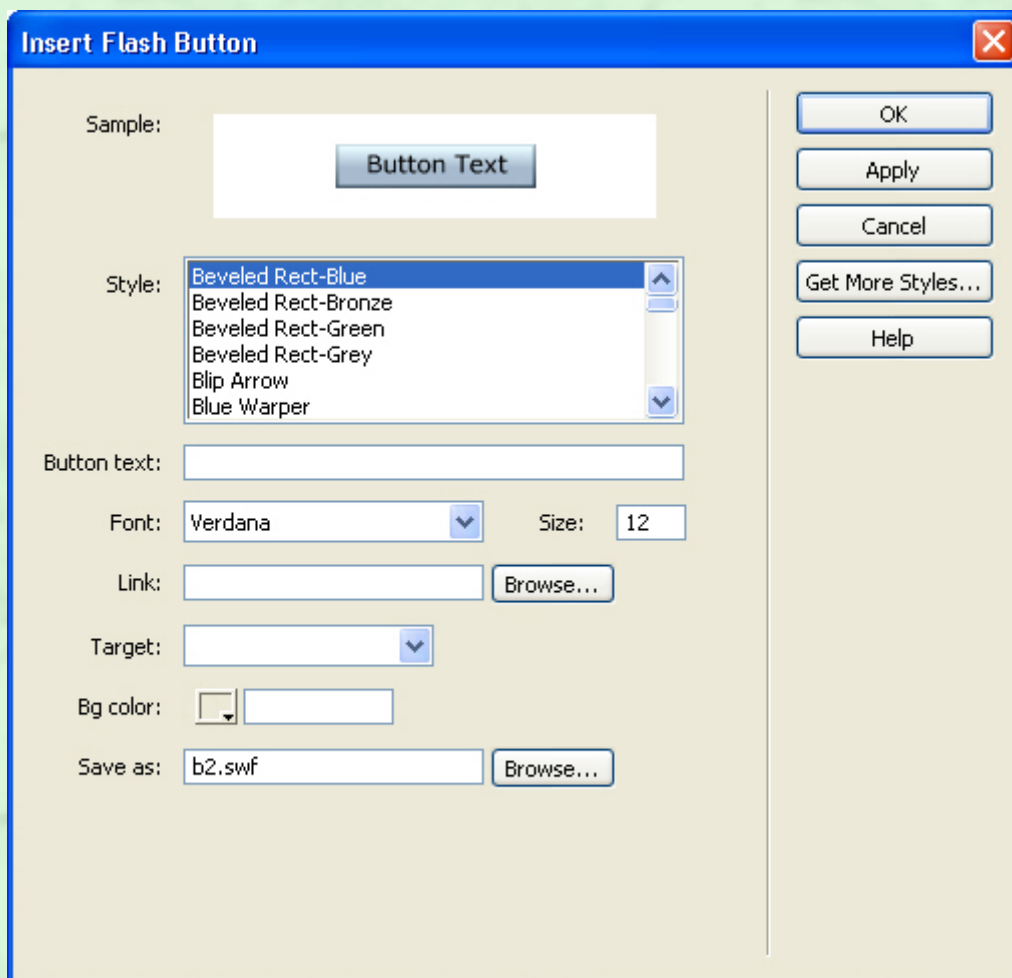
ایجاد فایل‌های فلش

هر چند ماکرومدیا برای این مورد نرم افزار پر قدرت Flash را ارائه کرده منتها موارد جزیی برای ایجاد فایل‌های فلش را در این نرم افزار هم فراهم کرده تا شما را نسبت به استفاده از برنامه فلش ترغیب کند و برای خارجی‌ها هم آنها را ترغیب به خرید برنامه فلش کند

شما در دریم ویور می‌تواند دکمه‌ها و متون فلش را ایجاد کنید دریم ویور آبجکتهای فلش را با فرمت swf ایجاد می‌کند و فایلی با پسوند fla که مخصوص برنامه فلش است در اختیارتان قرار نمی‌دهد شما نام فایل‌های فلش تولیدی دریم ویور را می‌توانید تعیین کنید منتها نمی‌توانید مکان ذخیره این فایلها را تغییر دهید یا تغییر نام دهید زیرا در این صورت لینکها گسسته گشته و عمل نخواهند کرد برای ایجاد آبجکتهای فلش صفحه شما باید ذخیره شده باشد حتی اگر صفحه جدیدی ایجاد کرده اید ابتدا آن را ذخیره کرده و سپس اقدام به ایجاد آبجکتهای فلش نمائید

ایجاد دکمه های فلش

از منوی insert و زیر منوی media گزینه flash button را انتخاب کنید تا با کادر زیر مواجه شوید



برای ساخت دکمه های فلش شما نوع دکمه خود را از نمونه های آماده موجود در کادر style انتخاب نمائید متنی که مایلید بر روی دکمه درج شود را در کادر button text تایپ کنید

نوع فونت و اندازه آن را در کادرهای font و size تایپ کنید
 لینکی که مایلید با کلیک دکمه باز شود را در کادر link درج کنید (به عنوان یک تجزیه عرض می کنم بهتر است
 لینکهایتان را بصورت کامل <http://...> درج کنید)
 نحوه باز شدن لینک در کادر target باید تعیین گردد
 از قسمت bg color رنگ پس زمینه دکمه هایتان را انتخاب کنید
 در کادر save as نام دکمه یتان را برای ذخیره انتخاب نمایید باز هم پیشنهاد می کنم از تغییر دادن محل ذخیره
 پیش فرض خودداری نمایید)
 پس از تکمیل بر روی OK کلیک کنید
 نکته : اگر قصد ایجاد چندین دکمه مشابه را دارید میتوانید دکمه اول را کپی کرده و در مکانهای مورد نظر پیست
 کنید فقط مراقب باشید بعد از ویرایش هر دکمه نام مناسبی برای دکمه های کپی شده انتخاب کنید زیرا همان بودن
 باعث از بین رفتن یکی از دکمه های همانم در هنگام سیو کردن خواهد شد

ایجاد متون فلش

دریم ویور قادر است لینکهای متنی با قابلیت واکنش به رفتارها را با فرمت فلش ایجاد کند
 برای این منظور ابتدا بر روی flash text که جزو زیر گزینه media از منوی insert است کلیک کنید تا کادر زیر
 برایتان باز شود.

Insert Flash Text

Font: Titr Size: 30

B *I* U ~~ABC~~

Color: #000000 Rollover color:

Text: متن مورد نظر

Show font

Link: لینک متن Browse...

Target:

Bg color:

Save as: text2.swf Browse...

OK Apply Cancel Help

فکر نمی کنم این کادر و این مطلب توضیح خاصی را احتیاج داشته باشد و شما بسادگی قادرید این نوع متون را ایجاد کنید

افزودن قابلیت‌های دریم ویور

دریم ویور هر چند امکانات بسیار عالی دارد منتها راهی هم در نظر گرفته است تا شما بتوانید هر روز قابلیت‌های بیشتری را به دریم ویور خود اضافه کنید

این قابلیت‌های اضافه عبارتند

۱- افزودن کدهای بیشتر به پانل snippets

۲- افزودن قابلیت‌های فراوان به پانل behaviors

۳- افزودن قابلیت‌های کار با صفحات پویا و زبانهای سرور سایید

۴- افزودن استایل‌های آماده برای دکمه های فلش

و چندین و چند قابلیت دیگر را که می توانید از طریق سایت ماکرومدیا دریافت کنید این قابلیت‌ها را علاقه مندان به دریم ویور و حرفه ای های این برنامه آماده می کنند و در سایت ماکرومدیا قرار می دهند تا سایر کاربران نیز از آنها استفاده کنند

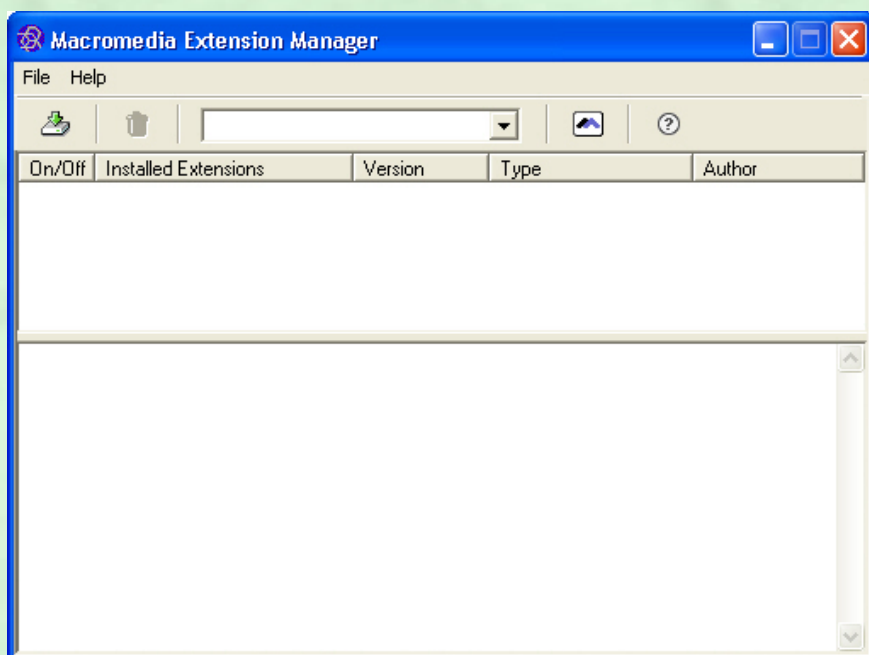
برای دریافت لیست و فایل‌های مربوطه

ابتدا در دریم ویور و از منوی command گزینه get more commands را انتخاب کنید در این لحظه به سایت ماکرومدیا وصل شده و لیستی از امکانات اضافه را در این سایت مشاهده خواهید کرد که برای هر قابلیت توضیحی نیز ذکر شده

هر قابلیت‌ی را که مایل بودید با ثبت نام در سایت دریم ویور می توانید دانلود کنید

پس از دانلود فایل از منوی commands گزینه manage extension را کلیک کنید

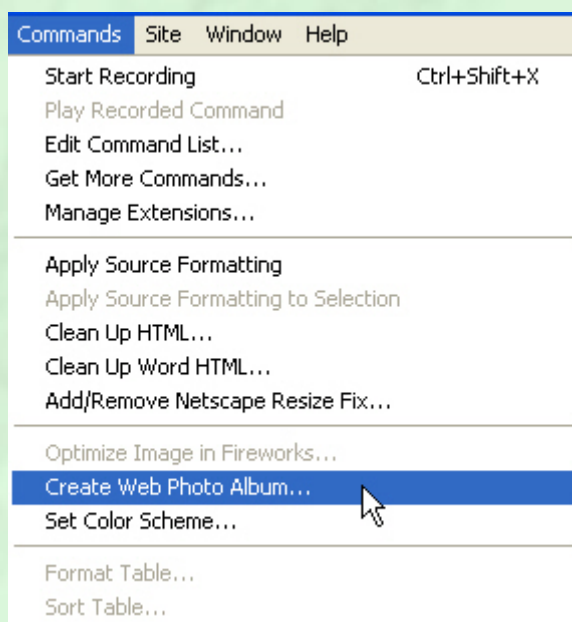
در این لحظه پنجره macromedia extension manager باز خواهد شد



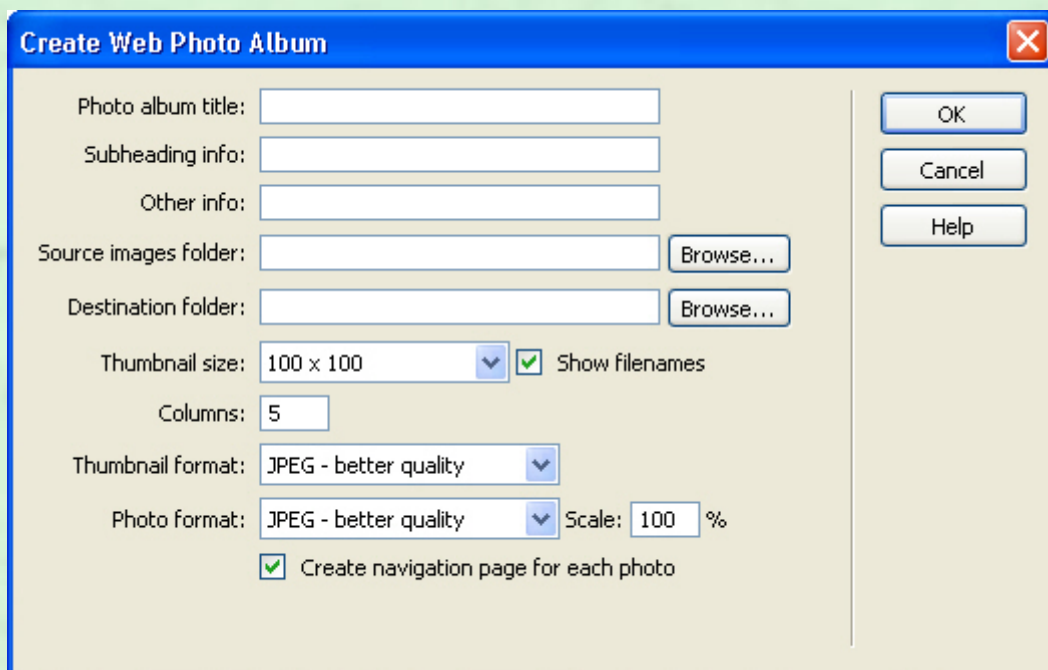
با زدن کلیدهای Ctrl+I کادری باز می شود و شما باید فایل الحاقی با پسوند mxp را که داوولود کرده بودید انتخاب کنید تا عملیات نصب تکمیل شود حال برای استفاده از آن قابلیت می توانید از منوی insert استفاده کنید زیرا لیست قابلیت‌های الحاقی به این منو اضافه خواهد شد

ساخت آلبوم عکس در دریم ویور

دریم ویور با کمک برنامه Fireworks خود قابلیت ایجاد آلبوم های عکس را برایتان پدید می آورد و آن هم براحتی و با سهولتی بی نظیر این گونه بگویم شاید بیش از ۵۰ درصد سایت‌هایی که عکس های رایگان ارائه می دهند از دریم ویور برای ساخت آلبوم خود استفاده نموده اند البته شاید در ظاهر با هم تفاوت نمایند منتها اصل آن با دریم ویور انجام شده که در ادامه چگونگی انجام و تغییرات آن را خدمتتان عرض خواهم نمود برای ساخت آلبوم تصاویر حتما باید برنامه Fireworks در سیستم‌تان نصب شده باشد ابتدا صفحه خالی در سایت‌تان باز نمائید سپس از منوی Command گزینه Create Web Photo Album را انتخاب نمائید



پس از انتخاب این گزینه کادری همانند شکل زیر برایتان باز خواهد گشت



در ۳ کادر بالا که واضح است چه اطلاعاتی را باید وارد کنید

در کادر Source images folder آدرس فولدري که تصاویرتان در آن واقع شده را به برنامه بدهید
 در کادر Destination folder آدرس فولدري که مایلید فایل‌های مربوط به آلبومتان در آن ذخیره گردد را مشخص کنید

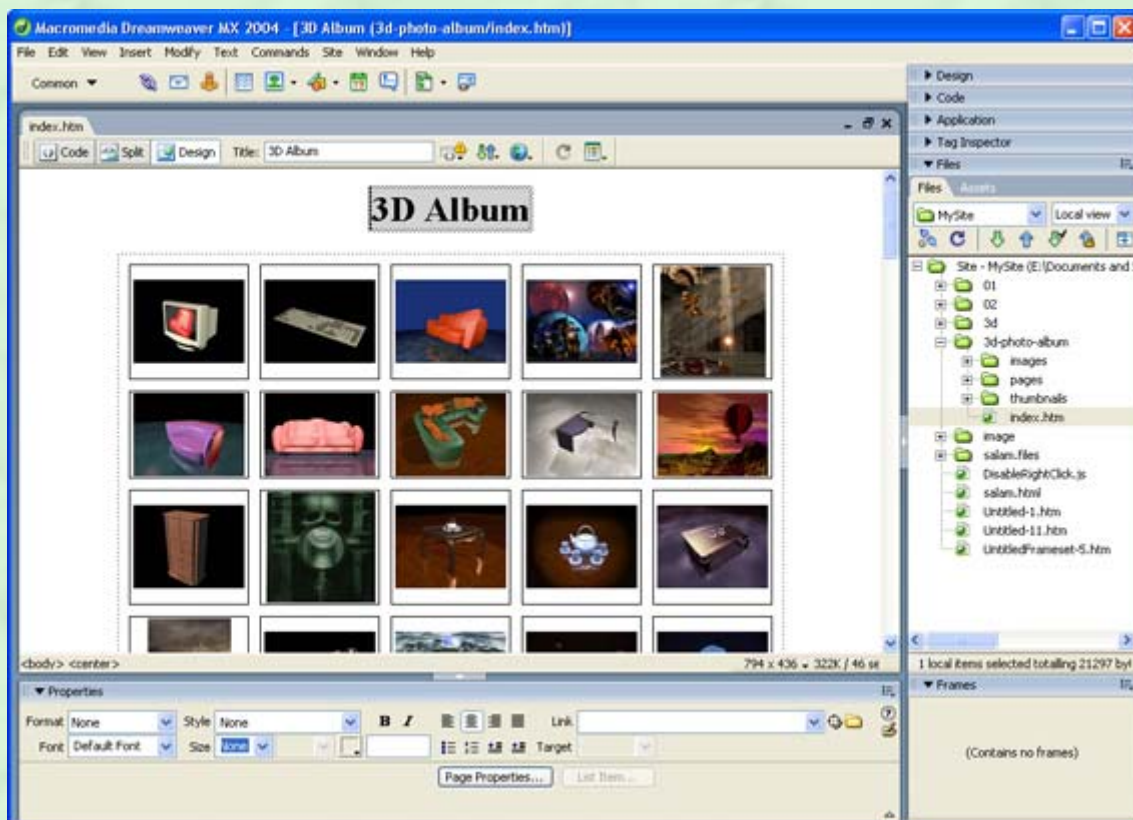
در کادر Thumbnail size سایزی را که مایلید تصاویر پیش نمایشان به نمایش در آید را مشخص کنید
 در حالت عادی تیک خوردن گزینه Show filename باعث می شود نام فایل‌تان هم در صفحه زیر هر تصویر درج شود که این گزینه باعث نا زیبا شدن آلبوم خواهد شد پس آن را از حالت انتخاب خارج کنید.

در کادر Columns تعداد ردیف‌های آلبومتان را که مایلید داشته باشید را مشخص کنید
 در دو کادر زیر آن هم فرمت فایل‌های اصلی و پیش نمایشتان را تعیین کنید
 تیک زدن گزینه انتهایی هم باعث خواهد شد برای هر تصویر صفحه راهنما ایجاد شود بدین صورت که در تمام صفحاتتان لینکهایی برای رفتن بازدید کننده به صفحه قبلی ، بعدی یا صفحه اصلی درج خواهد شد (بهتر است این گزینه را هم بدون تیک بگذارید)

حال که تمام گزینه ها تنظیم شد کافی است بر روی ok کلیک کنید در این لحظه برنامه فایر ورکس خودکار باز شده و تمام مراحل کار را خودکار به انجام رسانده به پوشه مورد نظرتان منتقل و دریم ویور هم صفحات را بدون هیچگونه دخالت شما ایجاد خواهد کرد

بدین گونه آلبوم شما ساخته خواهد شد
 اما هنوز مواردی مانده که شاید لازم به تغییر باشد مثلا عکسهای طولی با عکسهایی که به صورت عرضی گرفته شده اند در جدولی که دریم ویور ترسیم نموده همخوانی ندارد برای این منظور بهتر است بعد از انتخاب ستون ها vert=middle قرار دهید

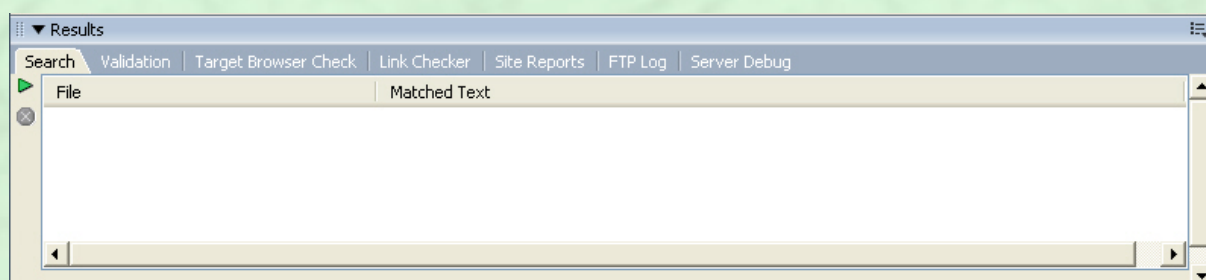
در ضمن می توانید هر نوع تغییر دیگری نیز اعمال کنید



در انتها می توانید این جدول را با ترکیب متون دلخواه و... به یک آلبوم زیبا و شکیل تبدیل نمائید.

تست سایت

همواره بعد از طراحی هر سایتی تست کارایی سایت از اهمیت بالایی برخوردار است و هم از این رو دریم ویور امکانات بسیار خوبی را برای تست سایت در اختیاران قرار داده است. برای دست یابی به این امکانات باید پانل Result را از منوی Window یا با زدن کلید F7 باز کنید. این پانل به طور پیش فرض در زیر پانل گزینه ها واقع شده است.



در این پانل با چند تب روبرو هستید که مهمترین آنها عبارتند از

تب Search

در این تب شما می‌توانید متنی را در سایت یا صفحات دلخواه خود جستجو نموده آنها را بیابید و با متن دلخواه خود تغییر دهید

تب Validation

در این تب شما می‌توانید کدهای تولیدی را اعتبار سنجی کنید فقط کافی است در این تب بر روی پیکان سبز رنگ سمت چپ صفحه کلیک کرده و گزینه دلخواه را انتخاب نمایید می‌توانید از منوی باز شده گزینه settings را برگزیده و استانداردهای مورد نظر خود را انتخاب نمایید پس از این که اعتبار سنجی انجام گرفت با سایر آیکونهای سمت چپ می‌توانید ارور ها را چاپ کنید بصورت دسته بندی شده در یک فایل html مشاهده نمایید یا ...

تب link cheker

در این تب می‌توانید تمامی لینکهایی را که داده اید در یک صفحه یا در تمام سایتتان چک کنید فرقی ندارد اعم از لینکهای داخلی یا خارجی و برنامه هم گزارش کاملی از لینکهای نا معتبر یا شکسته به شما ارائه خواهد نمود

با این مباحث به انتهای این قسمت و انتهای سطح پیشرفته می‌رسیم دلیل تاخیر هم این بود که مطالب انتهایی این قسمت را تازه تهیه کردم و وقت برای نگارش نداشتم از این رو در فرصتی کوتاه مطالب را بصورت مختصر بیان نمودم تا هم بتوانم این قسمت را ارائه کنم و هم مسیر برای ارائه قسمت بعدی فراهم باشد.

پیشاپیش پوزش بنده را که بدلیل ذیغ وقت نتوانستم آن گونه که باید و شاید مطالب این قسمت را تهیه کنم بپذیرید. در قسمتهای بعد سطح حرفه ای را با هم آغاز خواهیم کرد که در آن سطح مباحث مربوط به بانکهای اطلاعاتی و کار با زبانهای سرور ساید و تولید صفحات دینامیک توسط دریم ویور مطرح خواهد شد.

با سلام

از این قسمت به بعد سطح حرفه ای را آغاز خواهیم کرد در سطح حرفه ای کار با بانکهای اطلاعاتی access ، SQL server و My sql را فرا گرفته نحوه ایجاد سایتهای دینامیک توسط زبانهای Asp.net و PHP را فرا می گیریم امیدوارم با همراهی و پشتکار این سطح را هم با موفقیت پشت سر بگذاریم

مطالب این سطح برگرفته از دو کتاب **Macromedia Dreamweaver MX 2004 Web Application Recipes** و **Macromedia Dreamweaver MX 2004 and Databases** می باشد که در کل حجمی بیش از ۱۰۰۰ صفحه مطلب را شامل می شود و بدیهی است کل مطالب در این سری مقالات نمی گنجد منتها سعی کردم شمه ای از مهمترین مطالب را خدمتتان تقدیم کنم تا علاوه بر تسلط شما بر دو مقوله سایتهای دینامیک و بانکهای اطلاعاتی مطالب تا حد امکان موجز ، خلاصه و در عین حال گویا باشد

سطح حرفه ای

مقدمات بانکهای اطلاعاتی

بانک اطلاعاتی در کل مجموعه ای از اطلاعات مختلف است که این اطلاعات بطور دائمی نگه داری می گردند اطلاعاتی از قبیل نام افراد یا یوزر و پسورد هر عضو در سایت ، شرکت ، اداره و ...

موارد استفاده از بانکهای اطلاعاتی بسیار گسترده و همه جانبه است و مهمترین مزیت بانکهای اطلاعاتی این است که می توان از طریق صفحات وب با آن تعامل برقرار کرد و اطلاعات درج شده را اخذ یا ویرایش کرد

در مورد این موارد در طول این سطح کاملا آشنا خواهیم شد منتها مطلبی که در این جا باید ذکر گردد این است که بطور ساده هر بانک اطلاعاتی از جداولی تشکیل شده و می تواند حاوی فیلدها و رکوردهایی باشد

فیلدها گروه های اطلاعات هستند مانند نام ، جنسیت ، سن و ...

رکوردها هم اطلاعات تک به تک فیلدها را تشکیل می دهد

مثلا در فیلد نام می توانیم صدها رکورد داشته باشیم که نام تمام اعضای یک سایت ثبت شده باشد

یا این گونه توضیح دهم بانک اطلاعاتی یک فایل یا مجموعه ای از فایل های منظم و مرتبط با هم است که از جدول تشکیل شده اند

در این جدول ردیفها رکوردهای اطلاعات هستند و هر ستون نیز یک فیلد است.

این مطلب را در زیر بهتر درک خواهید کرد

اگر شکل زیر را یک بانک اطلاعاتی در نظر بگیریم که از ۳ فیلد نام ، نام خانوادگی و سن تشکیل شده و هر فیلد از ۵ رکورد تشکیل شده است که اطلاعات خاص هر فیلد در آن درج شده

سن	نام خانوادگی	نام
۲۰	حسینی	محمد
۲۱	محمدی	علی
۲۲	حسینی	حسن
۲۲	محمدی	حسین
۲۴	حسینی	رضا

اکثر بانکهای اطلاعاتی از ساختار زبانی بنام SQL استفاده میکنند که توسط شرکت IBM در دهه ۷۰ میلادی عرضه و تکمیل شد البته دستورات در هر بانک امکان دارد با دستورات بانک اطلاعاتی دیگر مقداری تفاوت داشته باشد منتها اساس یکی است بانکهای اطلاعاتی انواع مختلفی دارند که در مورد ۳ بانک اطلاعاتی مورد نظر ما هر ۳ از نوع رابطه ای هستند ایجاد بانکهای اطلاعاتی access و SQL server که محصول مایکروسافت هستند از طریق رابط گرافیکی بسادگی صورت می گیرد منتها ایجاد بانکهای اطلاعاتی مبتنی بر my sql را باید با کد نویسی و دستورات این بانک انجام داد این توضیحات بسیار مقدماتی از بانکهای اطلاعاتی بود اگر مایل هستید در این مورد بیشتر بدانید به سایر منابع مراجعه کنید ما در ادامه به نحوه ایجاد بانکهای اطلاعاتی هم تا حدودی می پردازیم منتها توضیحات تکمیلی در قالب این مقاله نمی گنجد و خود شما باید با این بانکهای اطلاعاتی آشنا باشید.

بانک اطلاعاتی Microsoft Access

این بانک اطلاعاتی یکی از سیستم های مدیریتی پایگاه داده ها (DBMS) در سطح Entry-level است که توسط مایکروسافت ارائه گشته و چون برنامه Access که قادر به ایجاد و مدیریت این بانک اطلاعاتی است در قالب بسته نرم افزاری آفیس مایکروسافت گنجانده شده اکثر مردم با این پایگاه آشنا هستند و به همین لحاظ انتخاب اول شرکتهای کوچک است زیرا هم ساده و هم ارزان است.

البته این پایگاه داده ها محدودیتهایی نیز دارد که از آن جمله این که در آخرین نگارش تعداد اتصالات هم زمان به پایگاه داده نمی تواند بیش از ۲۵۵ اتصال باشد و نیز حجم این پایگاه نمی تواند بیش از ۲ گیگا بایت باشد.

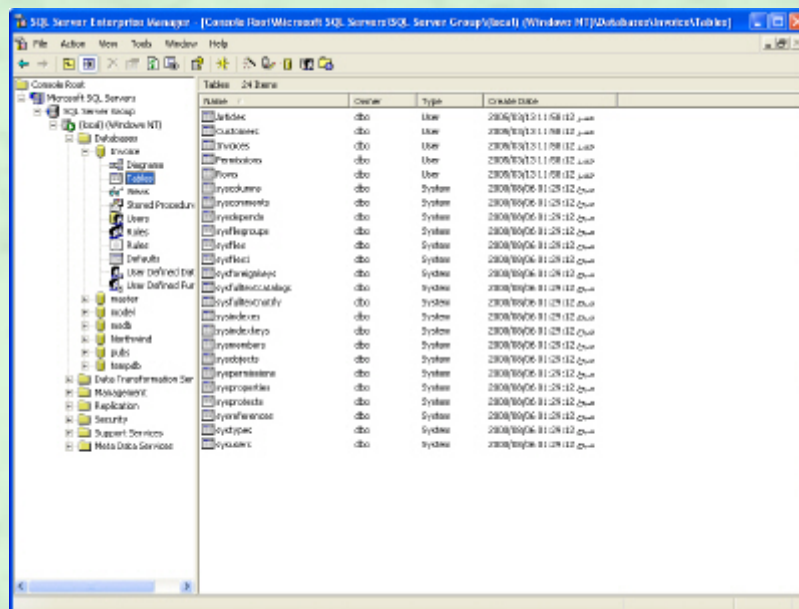
البته همین هم عالی است و کاملا جوابگوی نیاز یک شرکت کوچک خواهد بود زیرا تعداد کاربران هم زمان با اتصالات هم زمان با پایگاه داده تفاوت دارد و باید ترافیک سایت این گونه پایگاه های داده بسیار زیاد شود تا احتمال اتصال هم زمان ۲۵۵ نفر به پایگاه داده برود

بانک اطلاعاتی Microsoft SQL Server

این بانک اطلاعاتی هم محصول مایکروسافت است و انطباق پذیری عالی با اکسز دارد بطوری که محتویات هر دو بانک را می توان به یکدیگر تبدیل کرد.

قدرت این بانک بسیار بالاست و هیچ محدودیتی هم در حجم بانک اطلاعاتی ندارد و هم زمان می توان تا سقف ۴۰۹۶ اتصال را به این بانک بطور هم زمان برقرار کرد که این مقدار بسیار زیاد است شاید نتوان هیچ سرور معمولی را یافت که این همه اتصال هم زمان را به بانک اطلاعاتی برقرار کند و خود سرور از لحاظ سخت افزاری فلج نشود

ایجاد و مدیریت این بانک هم با رابط SQL Server Enterprise Manager بسادگی صورت می گیرد



از معایب این بانک هزینه بالا و تا حدودی کندی عملیات است که مخصوصا با اتصالات هم زمان زیاد رخ می دهد
مهمترین ایراد تمام محصولات مایکروسافت هم این است که صرفا برای محصولات خود مایکروسافت طراحی می گردند و از این
رو نمی توان هر دو بانک اطلاعاتی ذکر شده این شرکت را در سرورهایی غیر از ویندوز استفاده کرد.
از این دو بانک می توان در زبان asp و asp.net استفاده کرد که این هم محصول خود مایکروسافت است.

بانک اطلاعاتی my sql

این بانک اطلاعاتی هم سهل استفاده و هم دارای سرعت خوبی به نسبت اکسس و sql server است و مزیت رایگان و open
source بودن و نیز قابلیت استفاده بر روی سرورهای گوناگون از جمله ویندوز ، یونیکس و لینوکس را داراست و از همه مهمتر
پشتیبانی بسیار عالی که زبان PHP از این بانک اطلاعاتی بعمل آورده باعث شده مشتاقان آن روز بروز اضافه شوند
از معایب آن هم این است که هنوز برنامه جامعی برای ایجاد و مدیریت این نوع پایگاه داده همانند دو بانکی که در بالا بدانها اشاره
شد وجود ندارد

انتخاب نحوه کار

قبل از کار با بانک اطلاعاتی در دریم ویور باید نحوه کار خود را بدانید
اگر قرار است نتیجه را در کامپیوتر خود مشاهده کنید باید سیستمتان را مجهز کنید
اگر قرار است نتیجه را آنلاین ببینید کار زیادی لازم نیست انجام دهید
منتها پیشنهاد می کنم سیستمتان را آماده کار با صفحات دینامیک کنید تا بتوانید نتیجه کارهایتان را در سیستم خودتان مشاهده
کنید تا مجبور نباشید صفحات خود را بطور تجربه و خطا ایجاد کنید ضمن این که اگر سایتتان بزرگ باشد این گونه کار کردن به
هیچ عنوان به صرفه نیست البته اگر نحوه کار در لوکال هاست را بدانید بسادگی می توانید سایتتان را در محیط واقعی هم به اجرا در
آوردید و این کار هم با آپلود سایت و فایل بانک اطلاعاتی صورت می گیرد

آماده سازی سیستم

قبل از هر چیزی باید سیستمتان را به سرور تبدیل کنید برای این منظور می توانید از IIS خود ویندوز استفاده کنید یا از سرورهای دیگر مانند apache استفاده کنید. (اگر قصد ایجاد سایت با تکنولوژی asp یا asp.net را دارید حتما باید از سرور iis استفاده کنید و از سرور آپاچی هم برای PHP البته صفحات ایجاد شده با زبان PHP قابلیت اجرا بر روی سرور iis را نیز دارند) مرحله بعد نصب بانکهای اطلاعاتی مورد نیازتان است تا سیستمتان قادر به شناسایی فایلهای بانک اطلاعاتی تولید شده باشد و خود نیز بتوانید آنها را ایجاد کنید.

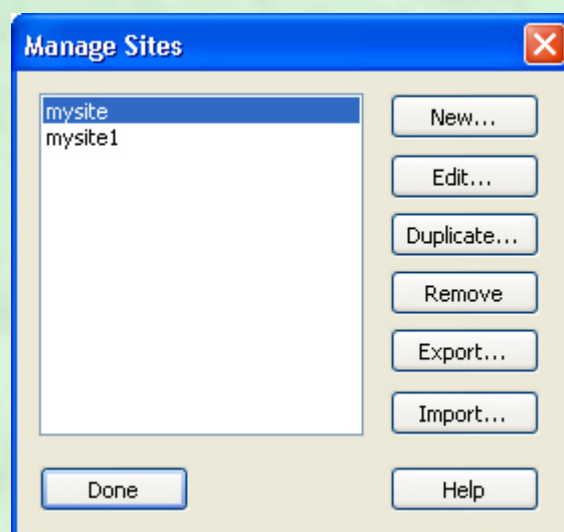
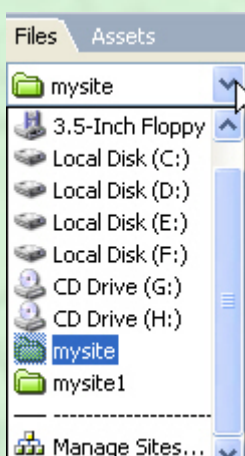
اگر مایلید با صفحات asp.net هم کار کنید پیشنهاد نصب .Net Framework را می کنم (این قابلیت در ویندوز سرور ۲۰۰۳ نصب خواهد شد منتها در سایر سیستم عاملها باید نصب شود که آن را می توانید دانلود کنید یا از طریق بسته Visual Studio.net می توانید آن را نصب کنید)

البته قبل از نصب my sql پیشنهاد می شود PHP را نیز نصب کنید

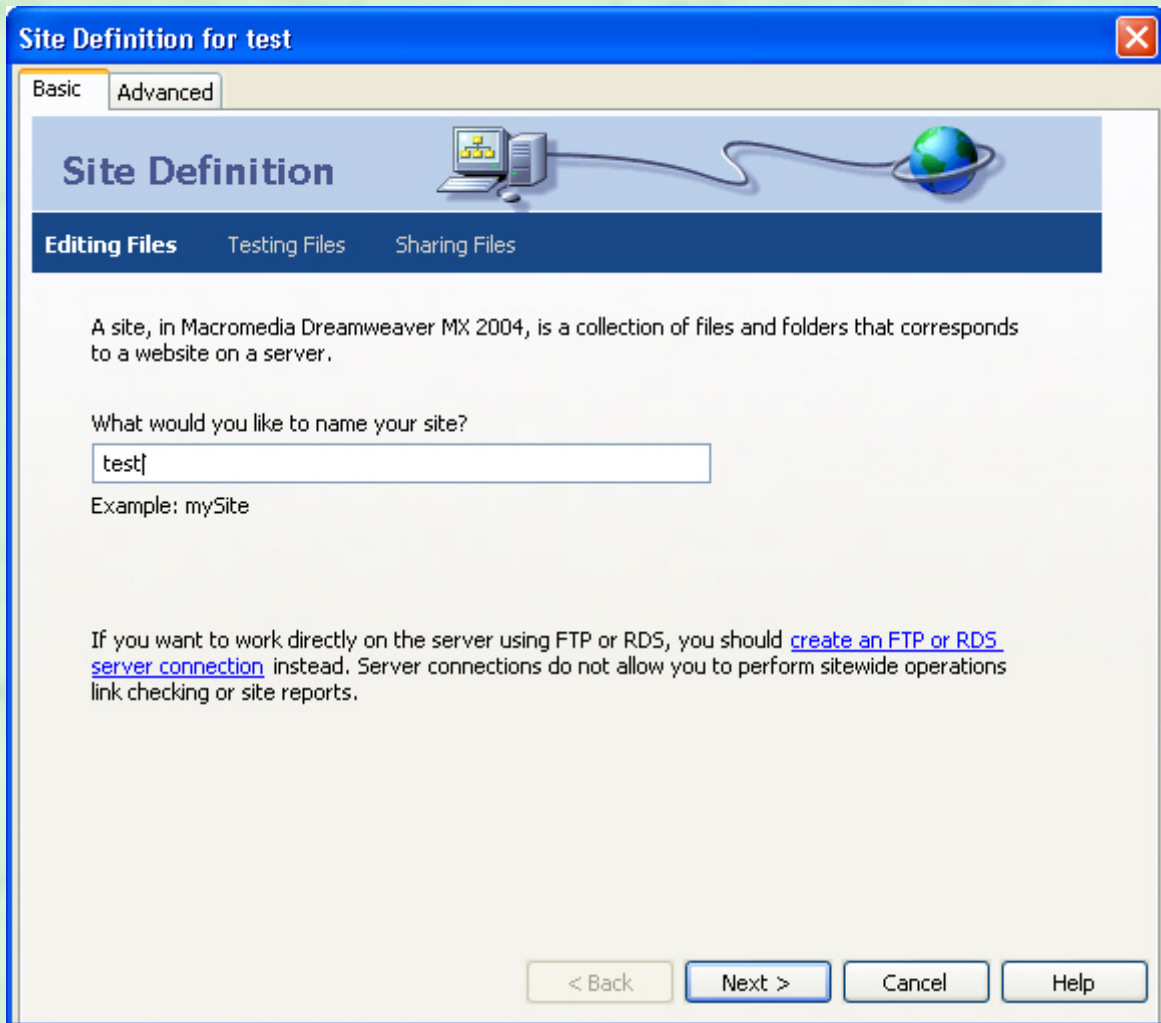
نحوه نصب IIS ، PHP و my sql را قبلا در مقاله مفصلی توضیح داده و در سایت قرار داده ام که می توانید از آن استفاده کنید

ایجاد سایت دینامیک در دریم ویور (ASP.Net)

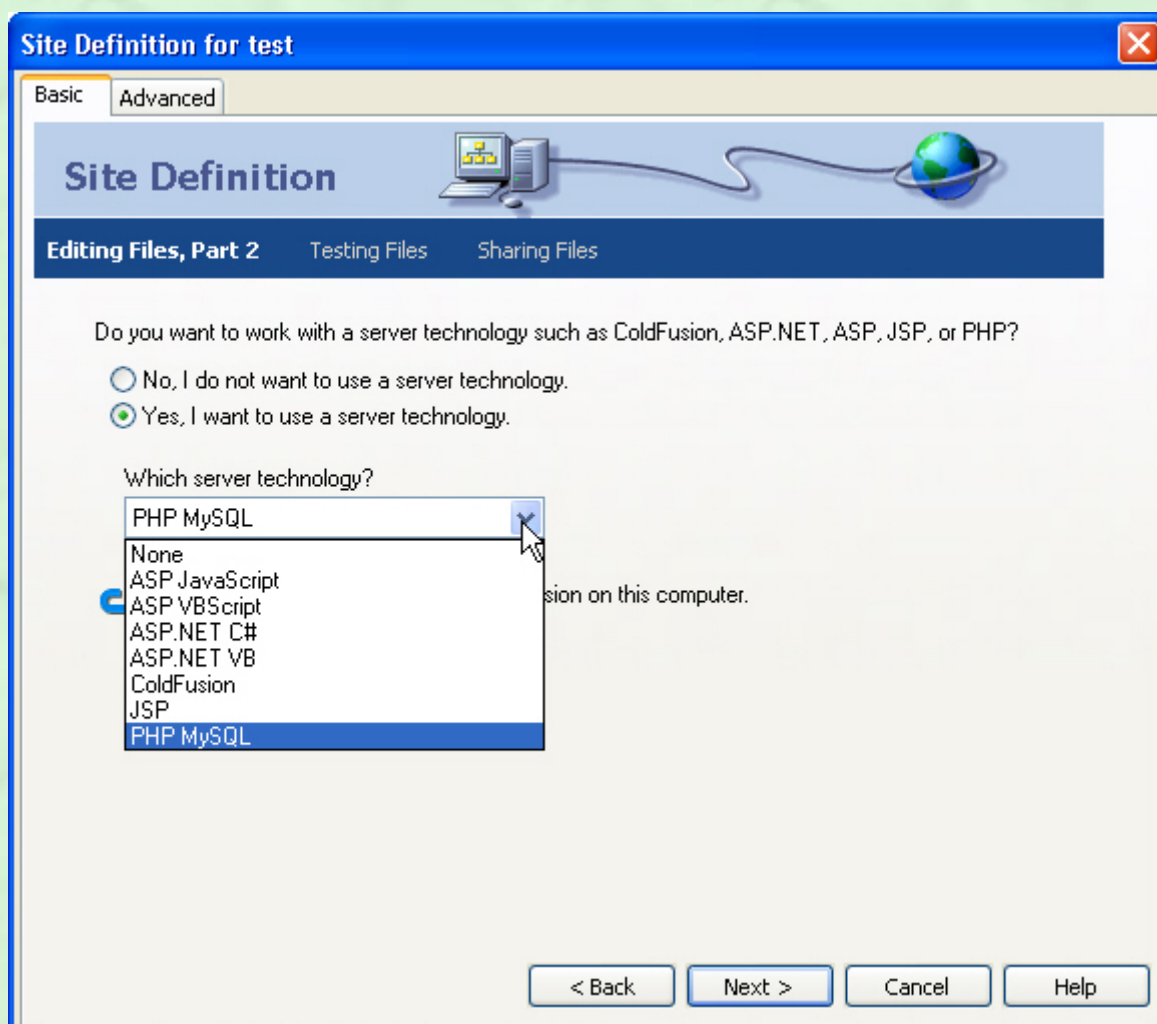
در این جا بنده نحوه پیکره بندی یک سایت دینامیک را در دریم ویور شرح خواهم داد ابتدا در لوکال هاست خود پوشه خالی با هر نامی که دوست دارید ایجاد کنید سپس پانل سایت را باز کرده و از منوی گشودنی که نام سایت جاریتان درج شده گزینه manage sites را کلیک کنید کادر زیر برایتان باز خواهد گشت



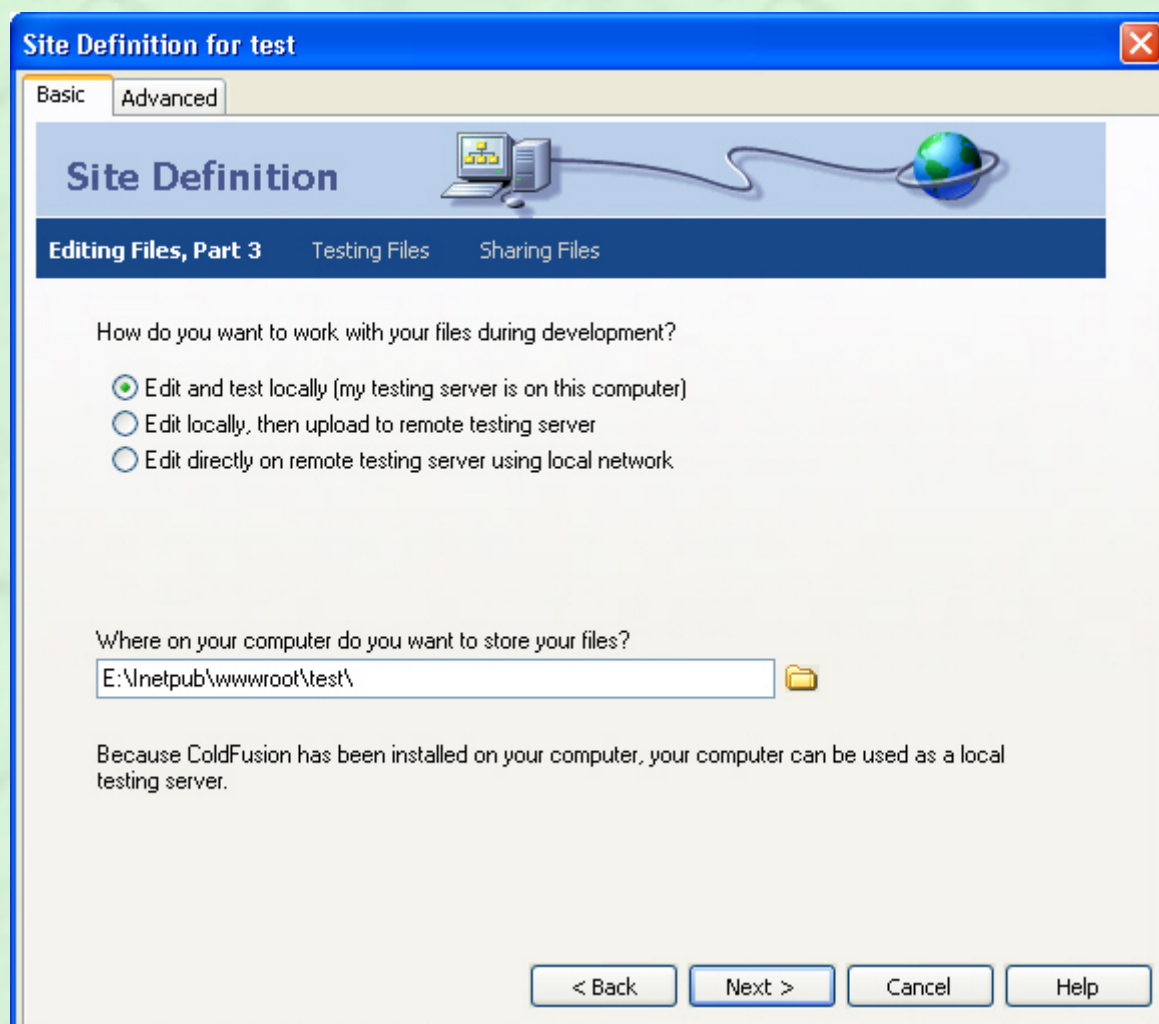
اگر مایلید گزینه های سایتهای قبلی خود را تغییر دهید نام سایت را انتخاب و بر روی edit کلیک کنید منتها اگر مایل به ایجاد سایت جدیدی در کنار سایر سایتهایتان هستید گزینه new را انتخاب نمایید



در این لحظه پنجره site definition باز خواهد گشت (شکل بالا)
شما می توانید از برگه basic یا advanced سایت جدیدتان را ایجاد کنید که من در این جا برگه basic را شرح می دهم که شما با
یادگیری این مراحل در قسمت advanced هم مشکلی نخواهید داشت
در اولین قسمت از برگه basic نام سایتتان را تایپ کنید و بر روی Next کلیک کنید تا به مرحله بعد بروید (تصویر بالا)

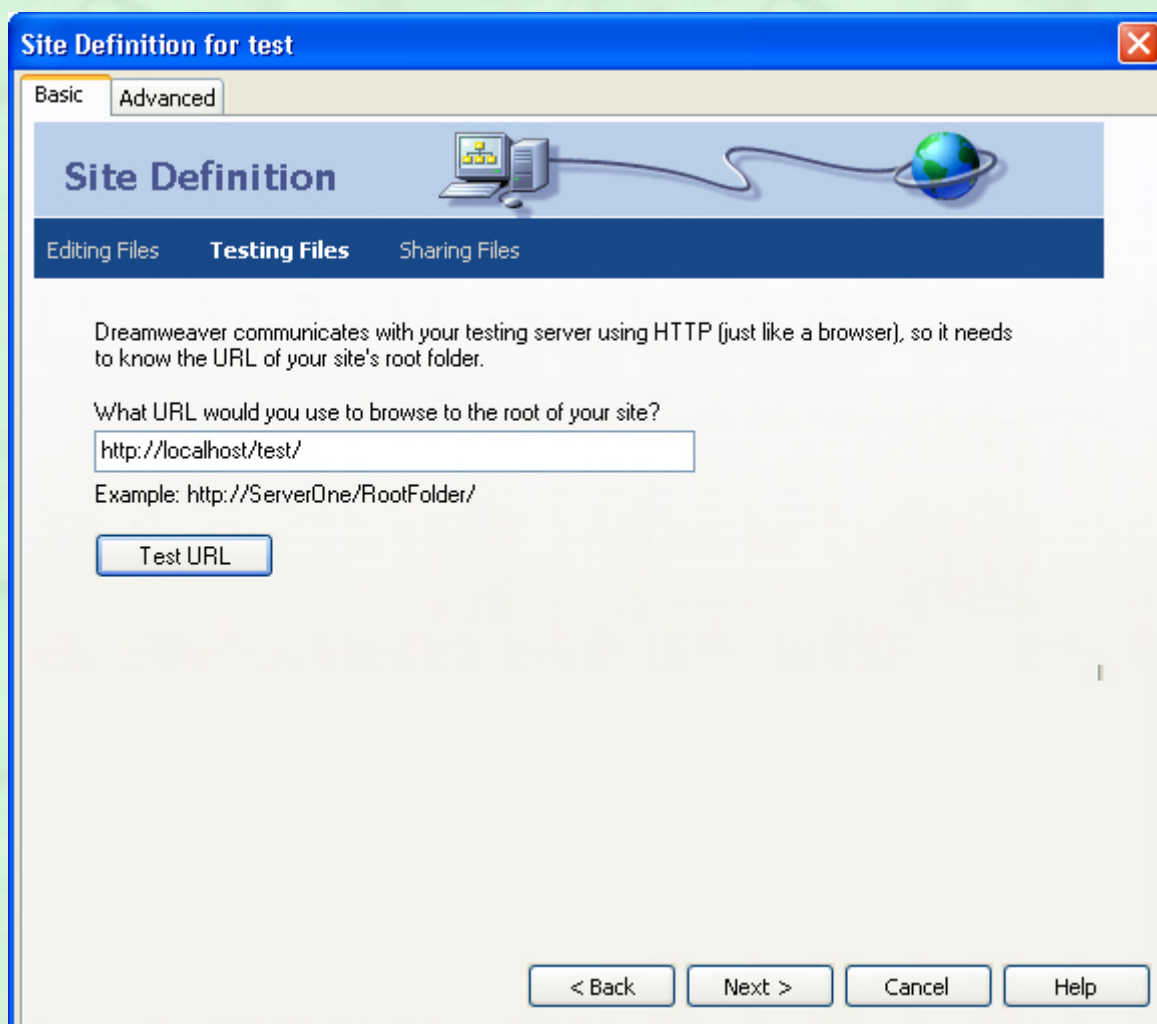


در این مرحله از قسمت بالا گزینه Yes I want to use a server technology را انتخاب کنید و از کادر Which server technologie تعیین کنید صفحات شما با چه زبانی ایجاد خواهد شد من گزینه ASP.Net VB را انتخاب نمودم حال بر روی next کلیک کنید تا به مرحله بعد بروید



در این مرحله چون ما قصد داریم ادیت و تست صفحات در سیستم خودمان صورت گیرد از قسمت بالا گزینه Edit and test locally را انتخاب می کنیم و در قسمت where on your computer do you want to store your files آدرس پوشه سایتمان در لوکال هاست را که ایجاد نموده بودیم وارد می کنیم

پس از این کارها بر روی next کلیک کنید تا به مرحله بعدی بروید

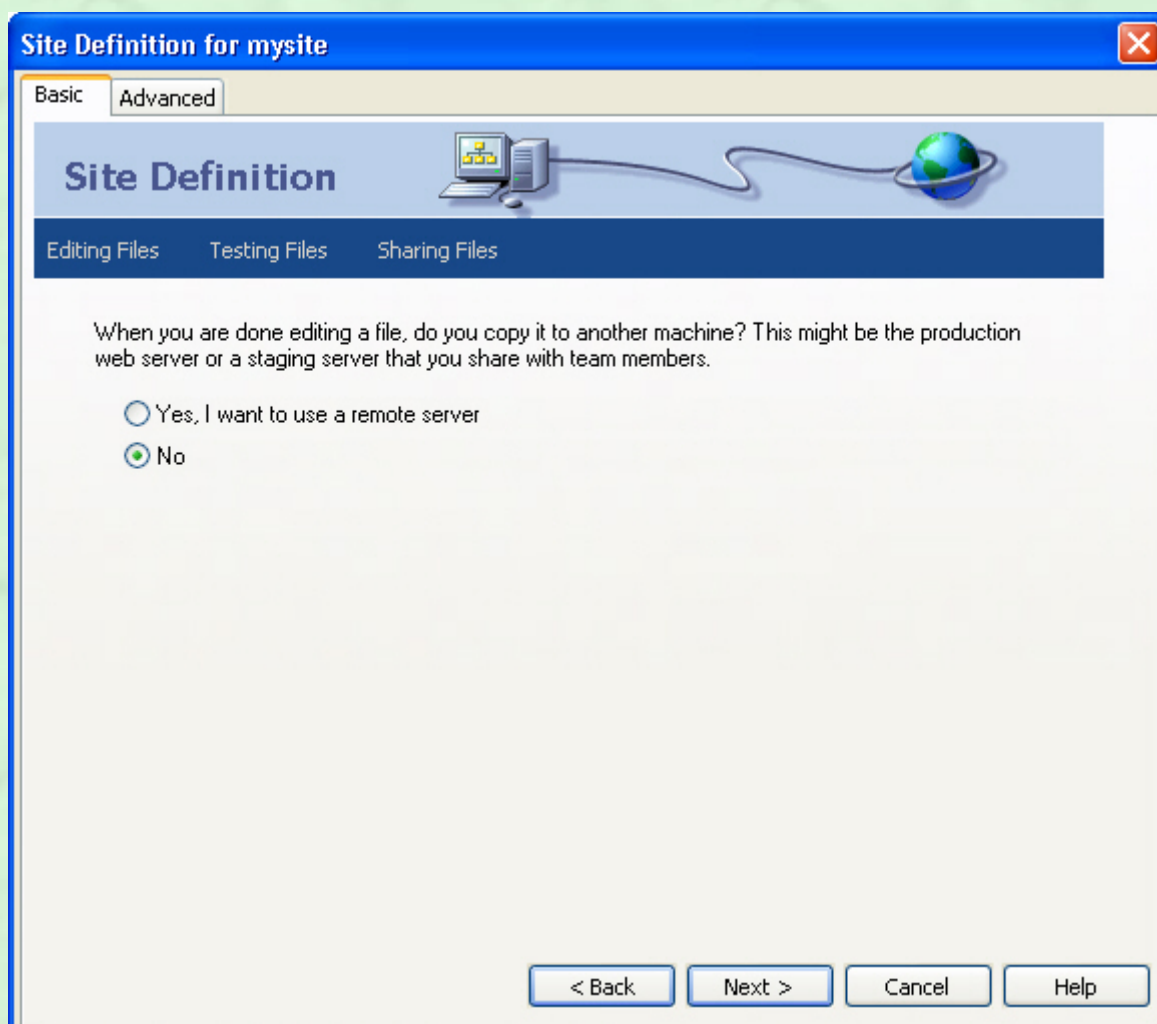


در این مرحله آدرسی را که مرورگر باید صفحات شما را نمایش دهد وارد کنید که اگر تا این جا با من همراهی کرده باشید همانی است که من درج نمودم اما برای اطمینان می توانید گزینه test URL را کلیک کنید که اگر آدرستان درست باشد این پیام صادر خواهد شد

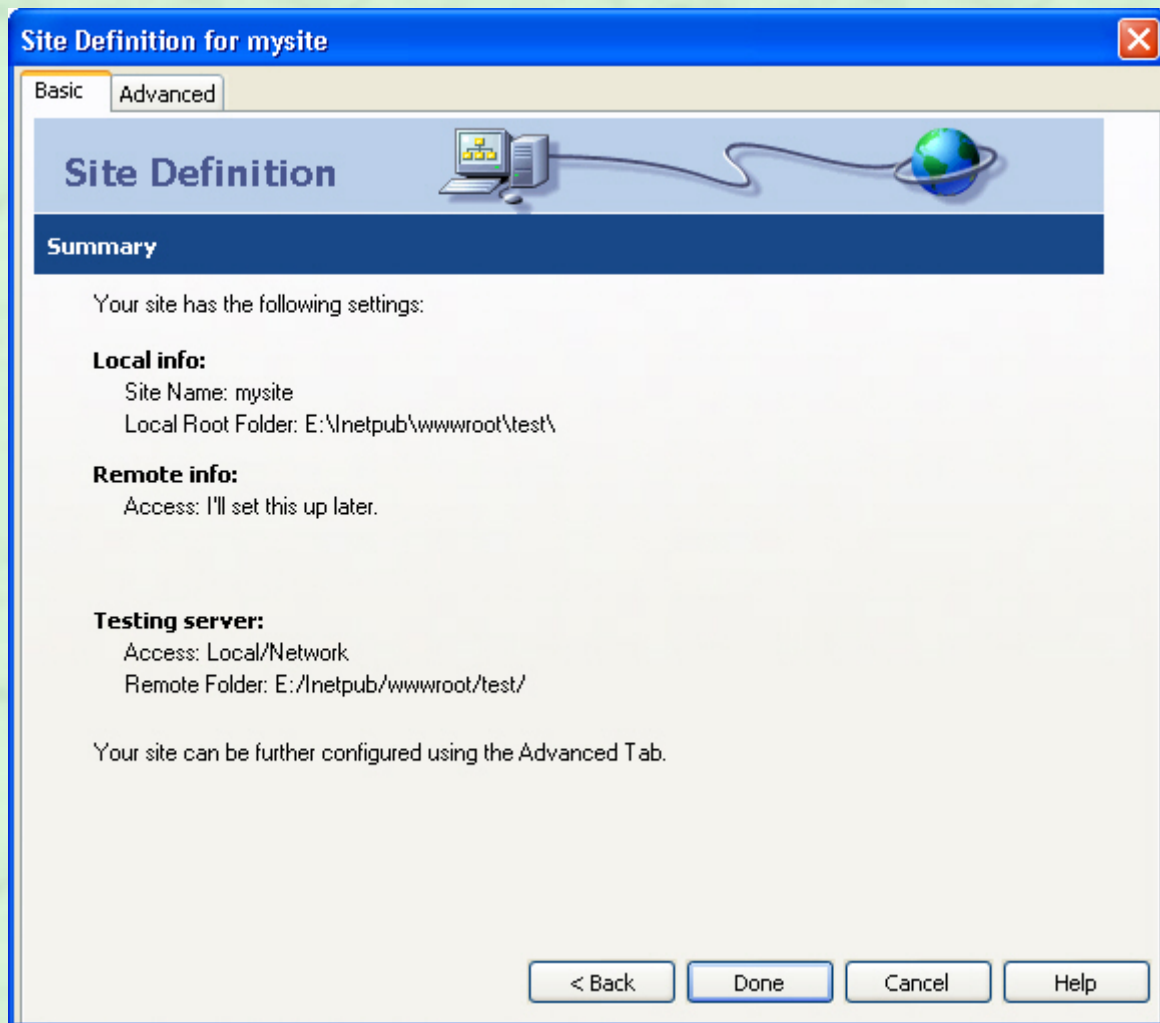


و اگر آدرستان صحیح نباشد دریم ویور این پیام را صادر خواهد کرد





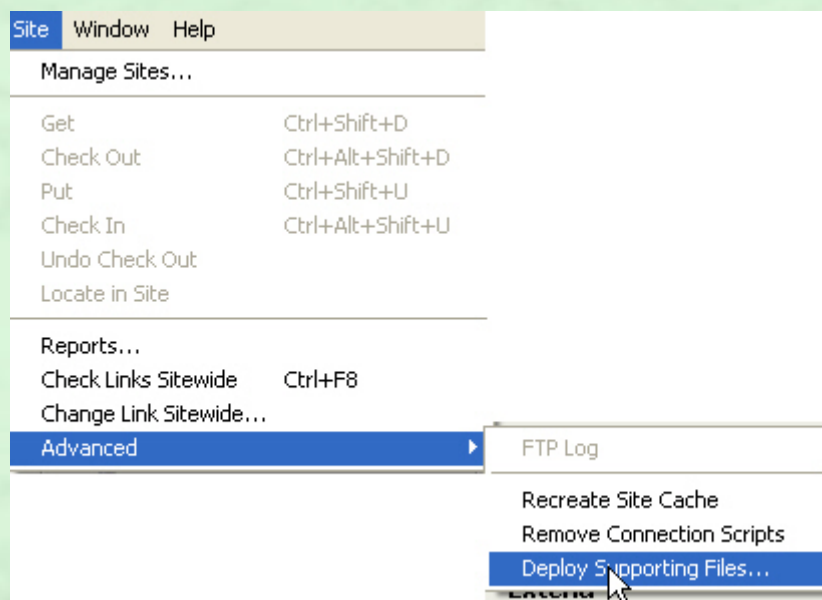
در این مرحله همانند شکل گزینه عدم استفاده از سرور راه دور را انتخاب کنید
اگر گزینه مربوط به استفاده از سرور راه دور را انتخاب کنید در مرحله بعد باید اطلاعات مربوط به سرور راه دور خود را درج کنید
و اگر گزینه no را انتخاب کنید مراحل ایجاد سایت دینامیک در همین جا به اتمام خواهد رسید
(البته برای انتقال سایت به سرور باید اطلاعات سرورتان را درج کنید)
حال بر روی next کلیک کنید تا به پنجره بعد بروید



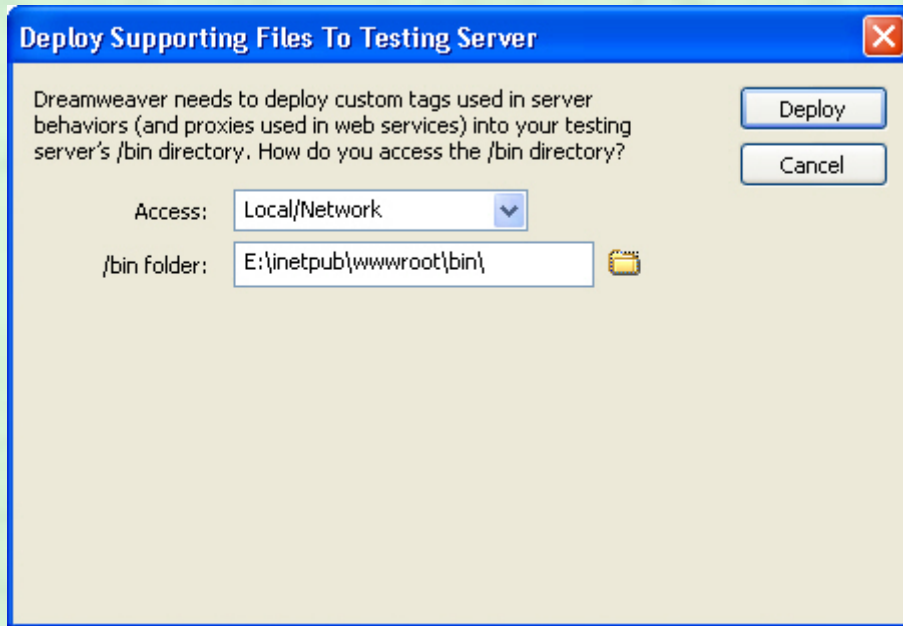
در این پنجره اطلاعات مربوط به سایت جدیدتان درج شده اگر مایل به تغییر گزینه ها هستید یا به عقب برگردید یا از تب advanced استفاده کنید

به هر حال بر روی done کلیک کنید تا سایت جدید با مشخصات تعیین شده تان تثبیت گردد.

در انتها برای عملکرد صحیح سایت ASP.Net مان باید فایل‌های پشتیبانی شده را در سایتمان قرار دهیم برای این منظور از منوی site و زیر منوی Advanced گزینه Deploy Supporting Files را انتخاب کنید



در این لحظه کادر زیر برایتان ظاهر خواهد شد



حال بر روی Deploy کلیک کنید
پیغام زیر را نیز در انتها دریافت خواهید کرد



اکنون سایتتان کاملا آماده شده تا بتوانید صفحات ASP.Net خود را ایجاد کرده در آن ذخیره کنید و در خود سیستم آن را تست کنید.

خب تا همین جا را بیاد داشته باشید تا قسمت بعد

با سلام

پس از آماده سازی اکنون نوبت این است که کار عملی با بانکهای اطلاعاتی را آغاز کنیم
از این پس ما در چند قسمت و قدم به قدم سایتی را با ASP.net طراحی می کنیم تا هم نحوه کار با صفحات پویا و هم نحوه ارتباط
با بانکهای اطلاعاتی را فرا بگیریم در مرحله اول ما از بانک اطلاعاتی اکسز استفاده می کنیم در مرحله دوم ما به بانک اطلاعاتی
مایکروسافت SQL Server می پردازیم و در مرحله سوم تا حدودی کار با صفحات PHP و بانک اطلاعاتی My SQL را فرا
می گیریم.

پروژه کاری

قدم اول در طراحی این است که اهداف و فعالیتهای مورد نظر مدیر سایت را بدانید و سپس تصمیم گیری کنید برای روش کار و در
مرحله سوم کار را به انجام برسانید پس به اطلاعات زیر دقت کنید
ما قصد داریم برای شرکتی بنام sample site یک اینترنت داخلی طراحی کنیم این شرکت کارمندی دارد که مایل است کارمندان
از اینترنت داخلی شرکت استفاده کنند از این طریق بتوانند اطلاعات مربوط به سایر کارمندان را یافته و در مورد کارکرد هر بخش
اطلاعاتی کسب کرده و بتواند برای درخواست خدمات پشتیبانی و تکمیل فرم های مربوط به مزایای کارمندان یا ... که قبلا از طریق
مکاتبه صورت می گرفته را از طریق اینترنت داخلی شرکت انجام دهد
ریاست شرکت از ما خواسته است در ابتدا این صفحات را ایجاد کنیم
۱- صفحه ای برای مدیریت پرسنل در بخش منابع انسانی : این صفحه به مدیران بخش منابع انسانی اجازه می دهد اطلاعاتی را
مدیریت کنند که مربوط به هر کدام از کارمندان است (همانند فرم خودمان و اختیاراتی که مدیر دارد)
۲- صفحه ای برای انبار داری تا لیستی از اقلام موجود انبار که وارد یا خارج شده اند را ثبت کرده و مشخص کنند اقلامی مانند
کامپیوتر ، تلفن همراه و یا پیجرهای متعلق به شرکت در اختیار چه کسانی است
۳- صفحه مدیریت بخشها که هر بخش بتواند اطلاعات مخصوص به خود را مدیریت کند

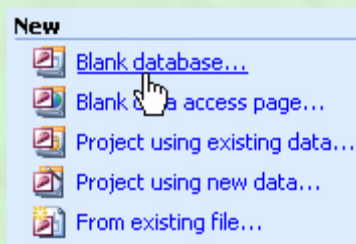
خب این از اطلاعات کلی از سایتی که برای این شرکت باید طراحی شود حال باید نحوه اجرا را تعیین کنیم برای این منظور ما باید
از بانک اطلاعاتی بهره بجوییم که در این بانک برای هر قسمت از یک جدول استفاده کنیم و چون قرار است دسترسی ها یکسان
نباشد (کارمندان عادی و مدیران) باید جدولی هم برای نام کاربر و کلمه عبور ایجاد کنیم تا بتوانیم سطح دسترسی را تعیین نماییم.

ایجاد بانک اطلاعاتی مورد نیاز

ما بانک اطلاعاتی سایتمان را pc_sample_0318.mdb نامگذاری میکنیم زیرا به دلائل امنیتی باید نامی برای بانک اطلاعاتی خود انتخاب نمائیم که منحصر به فرد بوده و حدس زدن آن توسط دیگران مشکل باشد. تمام توضیحات مربوط به برنامه access2003 می باشد برای ایجاد بانک اطلاعاتی ابتدا برنامه access را باز نموده و در ابتدا بر روی گزینه Create a new file کلیک می کنیم

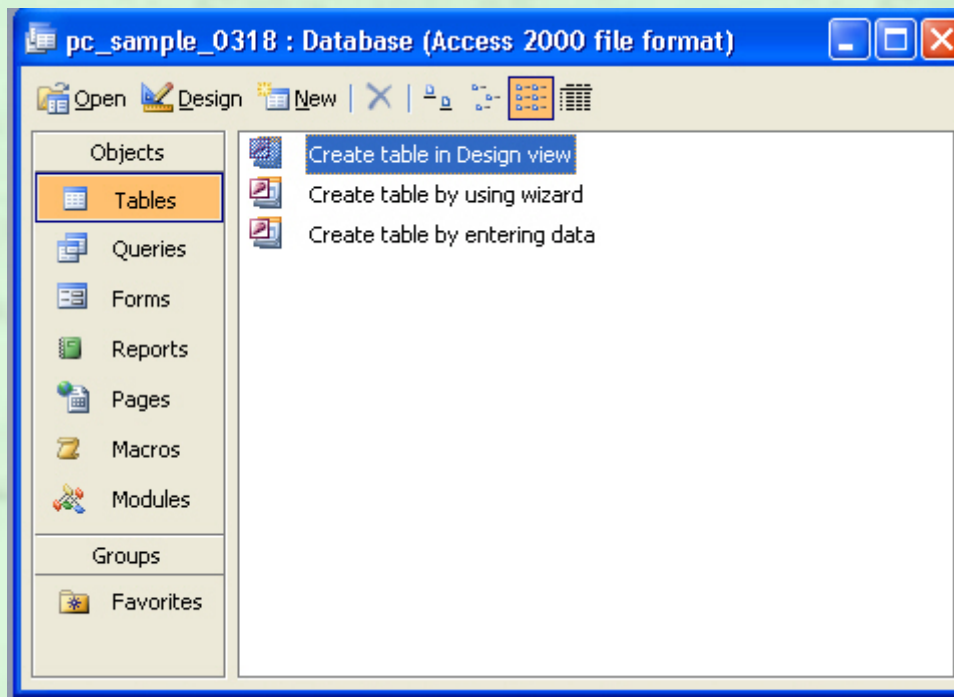
 Create a new file...

در پانل باز شده بر روی Blank database کلیک می کنیم تا بانک اطلاعاتی جدیدی برایمان ایجاد شود



در پنجره باز شده نام pc_sample_0318 را تایپ کرده و محل ذخیره شدن فایل را تعیین می کنیم که در هر کجا می تواند باشد منتها بعدا به داخل فولدر سایت می بایست انتقال یابد

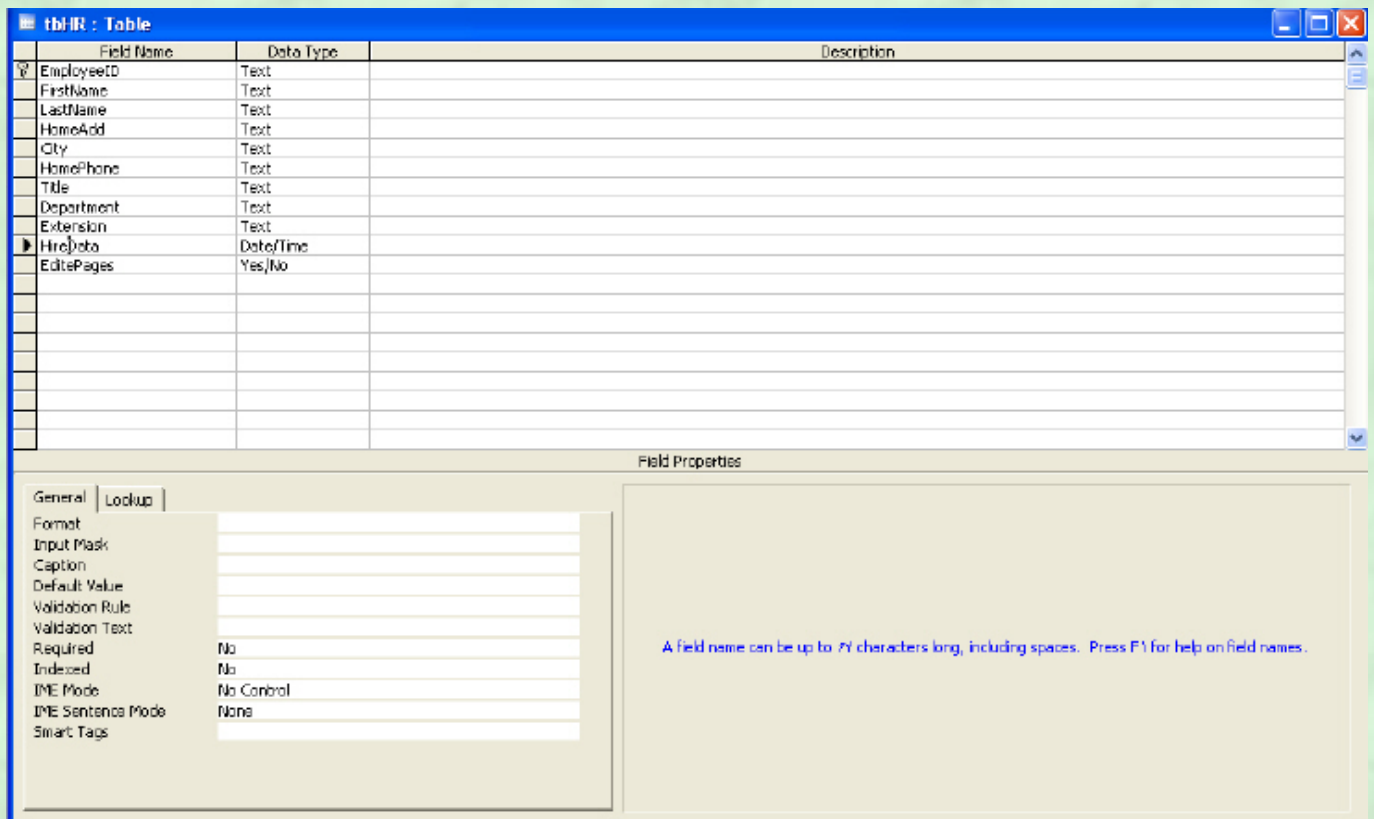
در این مرحله از کادر باز شده گزینه Create table in design view را کلیک می کنیم



حال با توجه به جدول زیر پارامترها را اضافه کنید

Field Name	Data Type	Field Size	REQUIRED	ALLOW ZERO LENGTH	INDEXED
EmployeeID	Text	11	YES	No	Yes (No Duplicate)
FirstName	Text	50	No	Yes	No
LastName	Text	50	No	Yes	No
HomeAdd	Text	50	No	Yes	No
City	Text	25	No	Yes	No
HomePhone	Text	50	No	Yes	No
Title	Text	50	No	Yes	No
Department	Text	50	No	Yes	No
Extension	Text	10	No	Yes	No
HireData	Date/Time	N/A	No		No
EditePages	Yes/No		No		No

در تصویر زیر هم نمای تکمیل شده این جدول را ملاحظه می فرمائید



حال فیلد EmployeeID را بصورت Primary key تعریف کرده و جدول را با نام tbHR ذخیره کنید.

باز هم تاکید بر روی نحوه نامگذاری دارم باید نامهایتان طوری انتخاب شود که بعدها در طول کدها بدانید هر جدول مربوط به کدام قسمت است

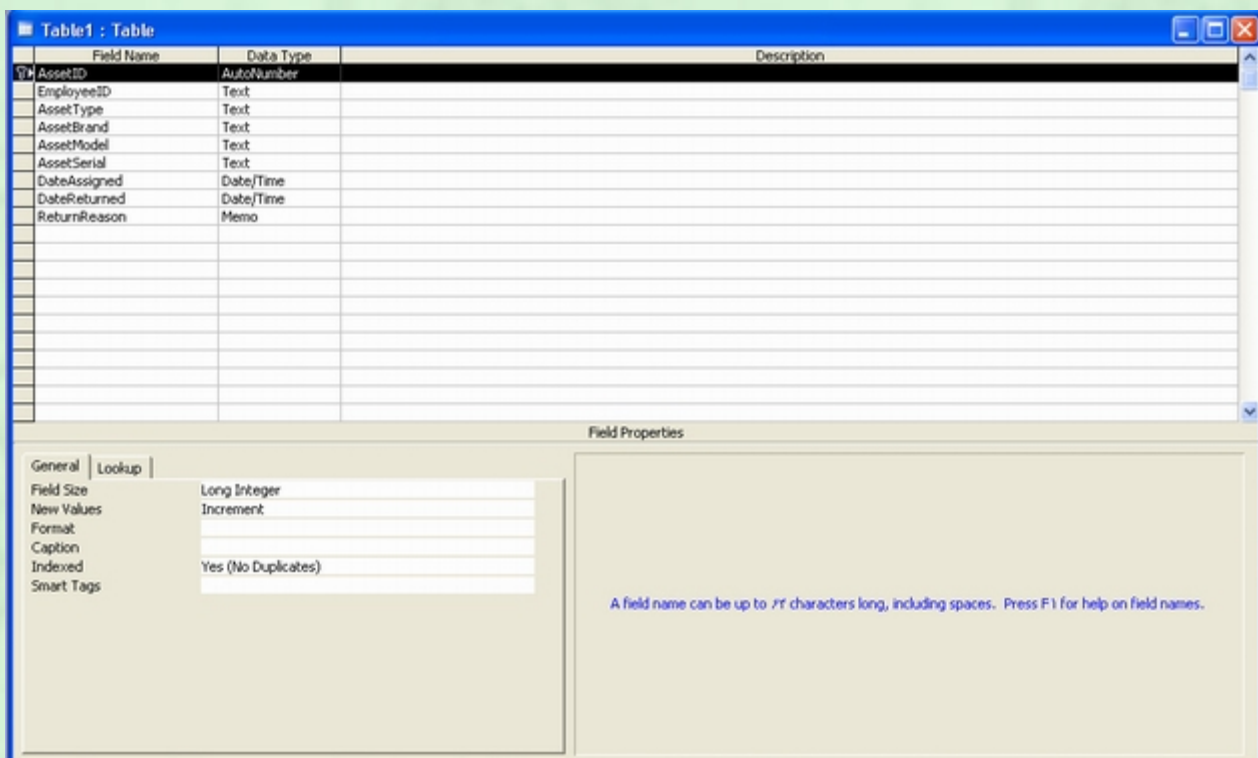
در این جدول تمام فیلدها مشخصات دلخواه میباشند منتها فیلد EditPages با توجه به درخواست مدیر شرکت ایجاد شده تا مدیر بخش منابع انسانی تعیین کند چه کسانی می توانند صفحات را ویرایش کنند
 زمانی که این فیلد با فیلد Department همراه شود نه تنها مشخص می شود کدام کارمند صفحات را ویرایش کرده بلکه مدیر در می یابد برای کدام بخش این کار انجام شده

ایجاد جدول انبار

دومین مرحله از کار ایجاد جدول انبار است تا این قسمت اطلاعات بخش خود را سازماندهی نماید
 اکنون جدول دیگری را در نمای design و طبق مشخصات جدول زیر آن را ایجاد نمائید

Field Name	Data Type	Field Size	REQUIRED	ALLOW ...	INDEXED
AssetID	AutoNumber	Long integer	N/A	N/A	Yes (no duplicate)
EmployeeID	Text	11	No	Yes	No
AssetType	Text	25	No	Yes	No
AssetBrand	Text	25	No	Yes	No
AssetModel	Text	50	No	Yes	No
AssetSerial	Text	50	No	Yes	No
DataAssigned	Date/Time	N/A	No	N/A	No
DateReturned	Date/Time	N/A	No	N/A	No
ReturnReason	Memo	N/A	No	Yes	No

حال جدولتان باید مطابق شکل زیر باشد



در این جدول فیلد AssetID را بصورت Primary key تعریف کنید و سپس جدولتان را با نام tbIS ذخیره کنید

ایجاد جدول مدیریت سایت مربوط به هر بخش

سومین جدول مربوط به مدیریت سایت توسط هر بخش خواهد بود بنابراین این جدولی با مشخصات داده ای زیر ایجاد کند

Field Name	Data Type	Field Size	REQUIRED	ALLOW ...	INDEXED
PageID	AutoNumber	Long integer	N/A	N/A	Yes (no duplicate)
Department	Text	50	No	Yes	No
PageTitle	Text	100	No	Yes	No
NavLink1Text	Text	50	No	Yes	No
NavLink1URL	Text	50	No	Yes	No
NavLink2Text	Text	50	No	Yes	No
NavLink2URL	Text	50	No	Yes	No
NavLink3Text	Text	50	No	Yes	No
NavLink3URL	Text	50	No	Yes	No
MainPageDate	Memo	N/A	No	Yes	No
LastUpdated	Date/Time	N/A	No	N/A	No

در این جدول فیلد PageID را بصورت Primary تعریف کنید

این جدول را در زیر می بینید

The screenshot shows the Microsoft Access interface for the 'tbPageMgmt' table. The table design view is displayed with the following fields and data types:

Field Name	Data Type	Description
PageID	AutoNumber	
Department	Text	
PageTitle	Text	
NavLink1Text	Text	
NavLink1URL	Text	
NavLink2Text	Text	
NavLink2URL	Text	
NavLink3Text	Text	
NavLink3URL	Text	
MainPageDate	Memo	
LastUpdated	Date/Time	

The 'Field Properties' pane for the 'PageID' field is open, showing the following settings:

- Field Size: Long Integer
- New Values: Increment
- Indexed: Yes (No Duplicates)
- Smart Tags: Yes

A note at the bottom of the Field Properties pane states: "A field name can be up to 64 characters long, including spaces. Press F1 for help on field names."

این جدول را با نام tbPageMgmt ذخیره کنید

ایجاد جدول مربوط به نام کاربر و رمز عبور

آخرین جدولی که ما باید ایجاد کنیم مربوط به ذخیره نام کاربر و رمز عبور کاربران است. پس برای این منظور جدولی با مشخصات زیر ایجاد کنید

Field Name	Data Type	Field Size	REQUIRED	ALLOW ...	INDEXED
UserID	AutoNumber	Long integer	N/A	N/A	Yes (no duplicate)
EmployeeID	Text	11	No	Yes	No
Username	Text	50	No	Yes	No
Password	Text	50	No	Yes	No
LastLogin	Date/Time	N/A	No	N/A	No

در این جدول فیلد UserID را بصورت Primary تعریف کرده و جدول را با نام tbUserID ذخیره کنید.
نمای این جدول را در زیر می بینید

The screenshot shows the Microsoft Access Table Design view for a table named 'Table1'. The table structure is as follows:

Field Name	Data Type	Field Size	REQUIRED	ALLOW ...	INDEXED
UserID	AutoNumber	Long integer	N/A	N/A	Yes (no duplicate)
EmployeeID	Text	11	No	Yes	No
Username	Text	50	No	Yes	No
Password	Text	50	No	Yes	No
LastLogin	Date/Time	N/A	No	N/A	No

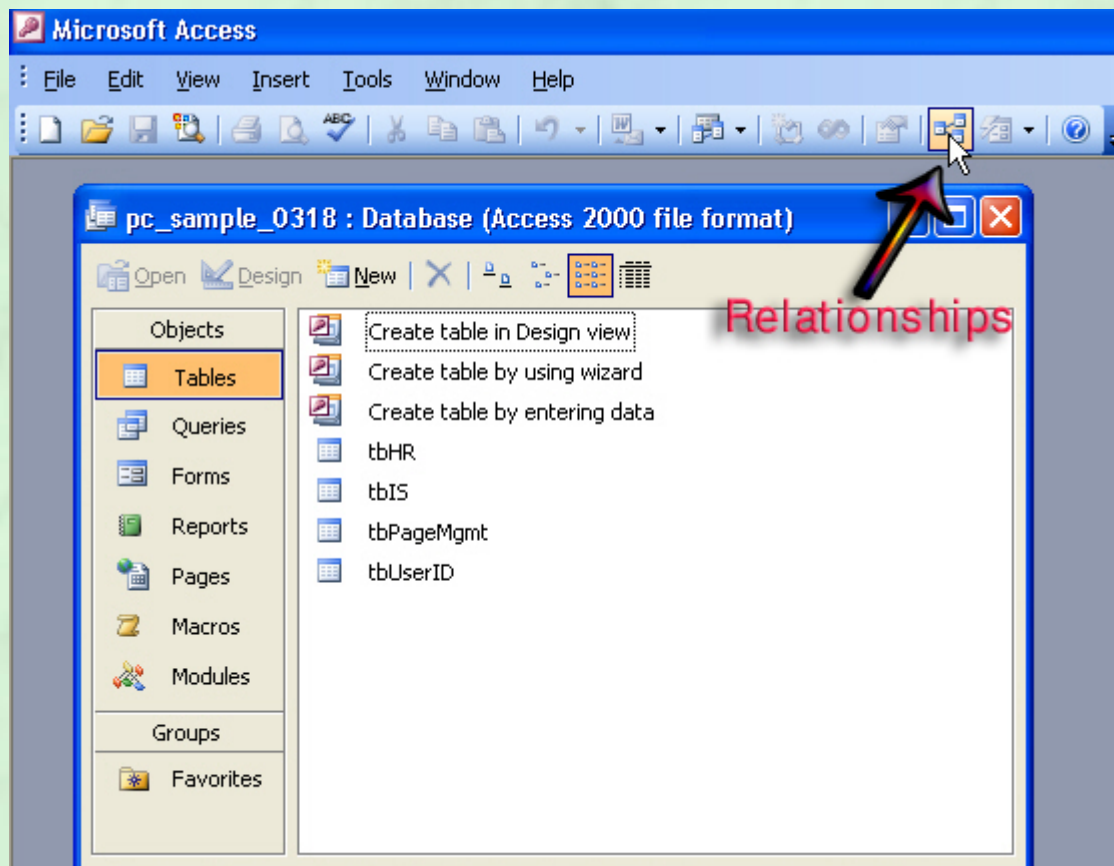
The Field Properties window is open for the selected field, showing the following properties:

- General: Format, Input Mask, Caption, Default Value, Validation Rule, Validation Text, Required (No), Indexed (No), IME Mode (No Control), IME Sentence Mode (None), Smart Tags
- Lookup: (Empty)

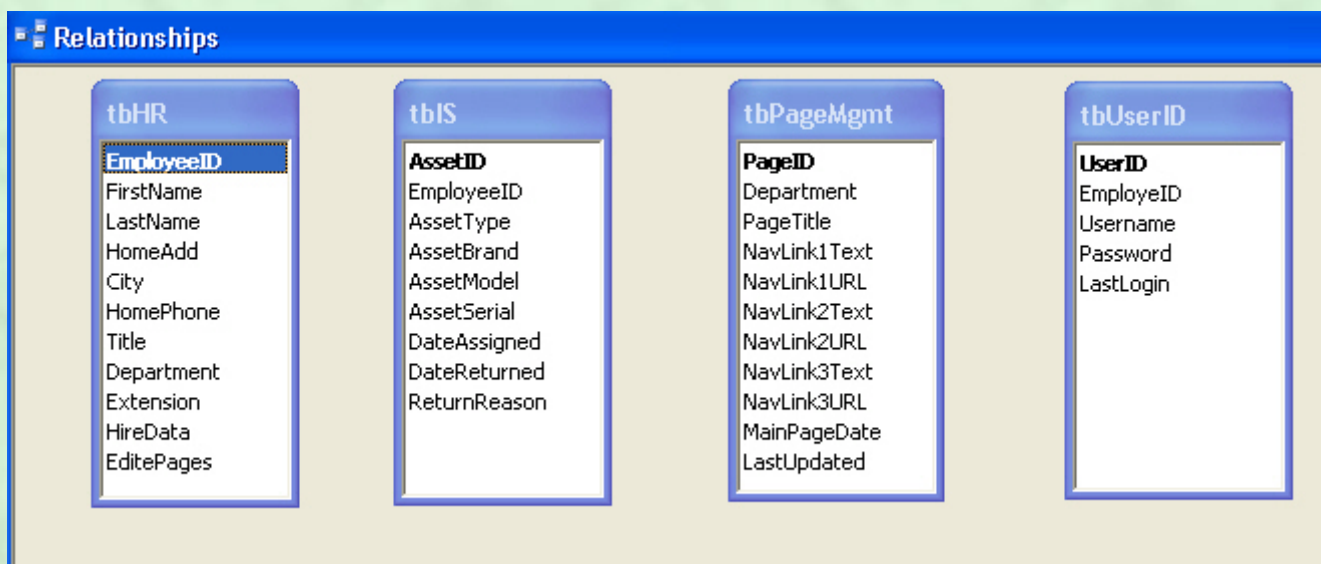
A message in the Field Properties window states: "A field name can be up to 64 characters long, including spaces. Press F1 for help on field names."

ایجاد ارتباط بین جدولها

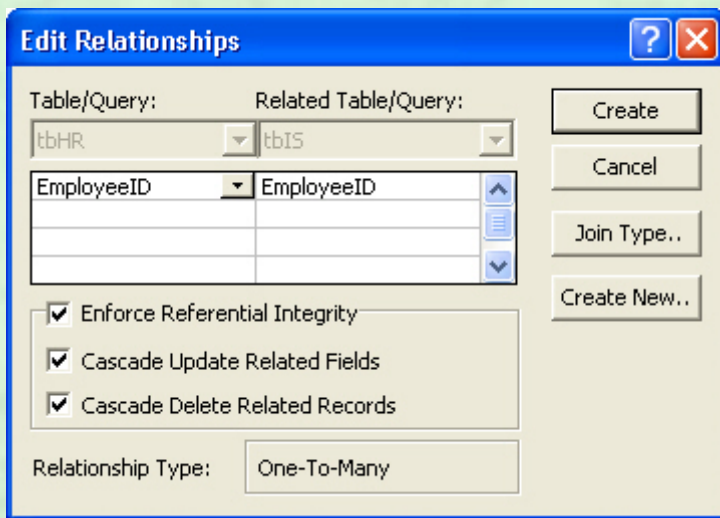
آخرین کاری که باقی مانده ایجاد رابطه بین ۴ جدول موجودمان است. برای این منظور در حالی که بانک pc_sample_0318 باز است از نوار ابزار بر روی گزینه relationships که در تصویر زیر نمایش داده شده کلیک کنید.



سپس در کادر show table تمام جدولها را انتخاب و بر روی Add کلیک نمائید و کادر Show table را ببندید اکنون هر ۴ جدولتان را در اختیار دارید



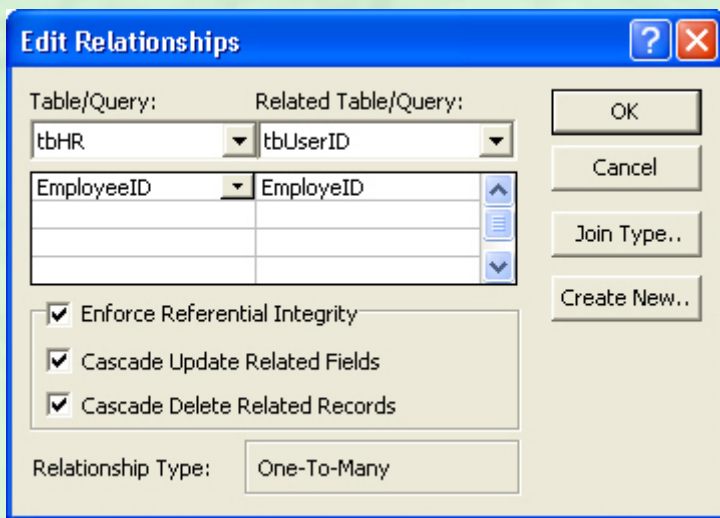
حال بر روی employeeID در کادر tbHR کلیک کرده و آن را بر روی EmployeeID در کادر tbIS بیندازید تا کادر زیر برایتان گشوده شود



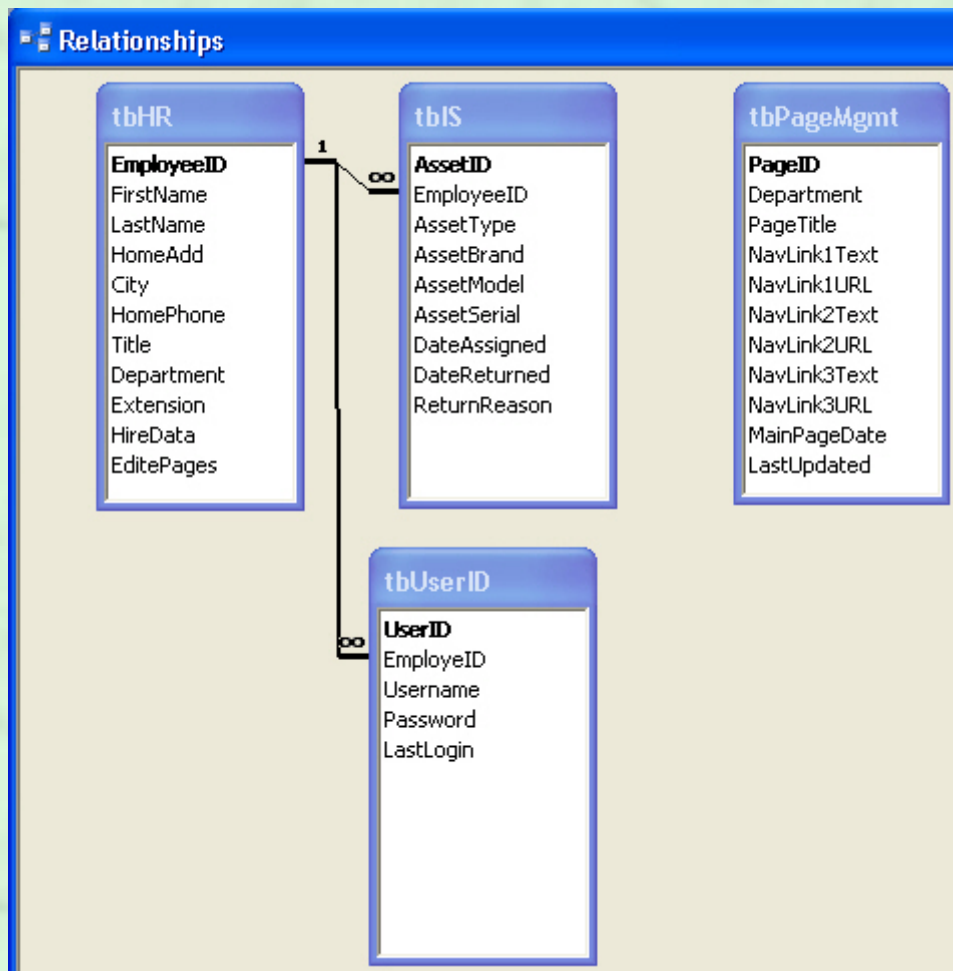
گزینه ها را همانند شکل تنظیم و بر روی create کلیک کنید تا یک رابطه یک به چند ایجاد شود که این به معنی این است که یک رکورد در جدول tbHR می تواند چندین رکورد در جدول tbIS داشته باشد یعنی یک کارمند می تواند چندین قلم جنس از انبار تحویل بگیرد مانند کامپیوتر ، تلفن همراه ، پیجر و ...

تیک گزینه Referential integrity شما را مطمئن می کند که با رفتن کارمندی از شرکت و حذف آن از جدول tbHR رکورد وی در جدول tbIS نیز حذف خواهد شد و داده های پراکنده ایجاد نخواهد شد

قدم بعدی ایجاد رابطه بین جدولهای tbUserID و tbHR است پس بر روی employeeID در کادر tbUserID کلیک کرده و آن را بر روی employeeID در کادر tbHR بیندازید باز هم در کادر باز شده گزینه ها را همانند شکل انتخاب نموده و بر روی create کلیک کنید.



حال در صفحه تان شما ۲ رابطه ۱ به چند دارید که بین جدول tbHR و جداول tbIS و tbUserID ایجاد نمودید که این روابط را در شکل زیر می بینید



در نهایت روابط خود را ذخیره و جدولتان را ببندید زیرا کار طراحی بانک اطلاعاتیتان تکمیل گشته و آماده استفاده است. دوستان فعال می توانند تکمیل شده این بانک را با پسوردی که دارند از داخل فایل زیپ استخراج نمایند.

تست چهار چوب .net

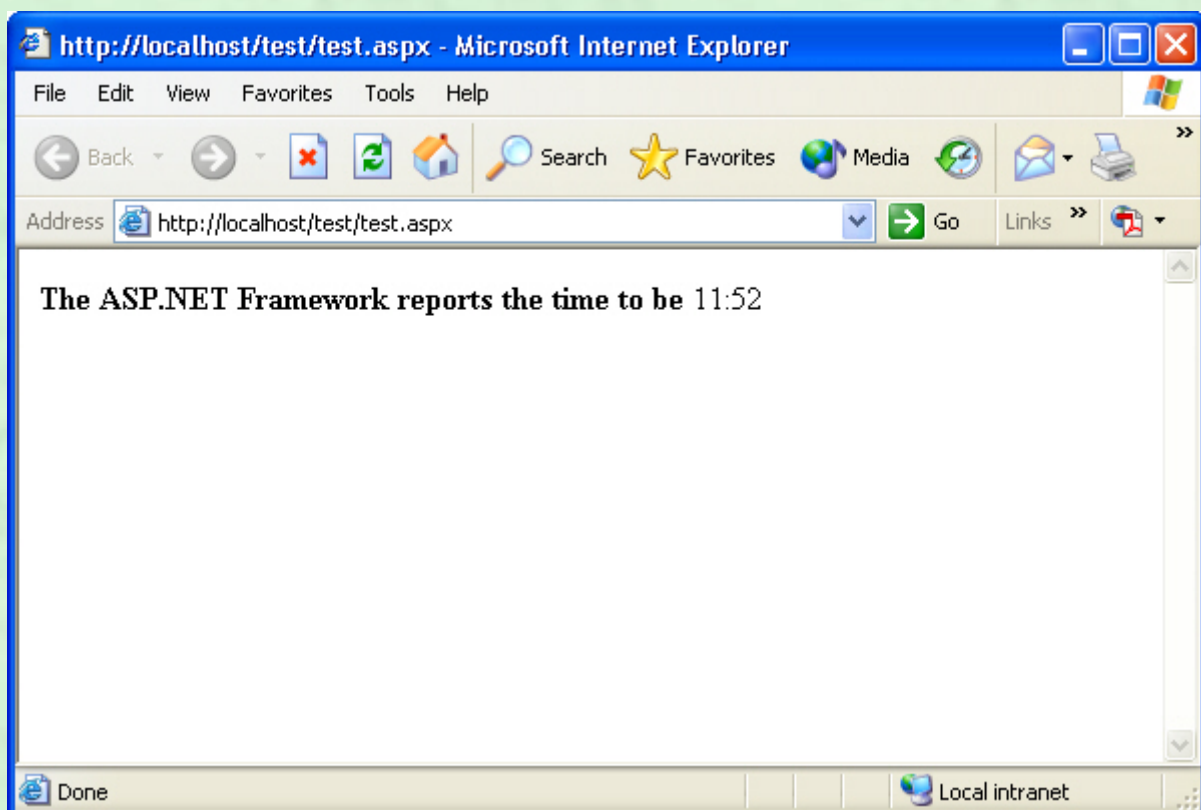
حال آماده ایم تا کارمان را شروع کنیم منتها هنوز یک کار کوچک باقی مانده و آن این که ببینید سیستمتان چهارچوب .net را پشتیبانی می کند یا نه؟

برای این که پی ببرید سیستمتان از چهارچوب .net حمایت می کند یا نه ابتدا کدهای زیر را در یک فایل بنام test و با پسوند aspx تایپ نموده و در داخل سایتتان (سایت دینامیکی که در جلسه قبل ایجاد نمودیم) ذخیره کنید

```
<script language="vb" runat="server">  
Sub Page_Load()  
Time.text=hour(Now)& ":" & Minute(Now)  
End Sub  
</script>  
<html>  
<body>  
<b>The ASP.NET Framework reports the time to be</b> <asp:Label ID="time" runat="server" />  
</body>  
</html>
```

کاربران فعال می توانند این فایل را در ضمیمه مقاله با پسوردی که دارند بیابند

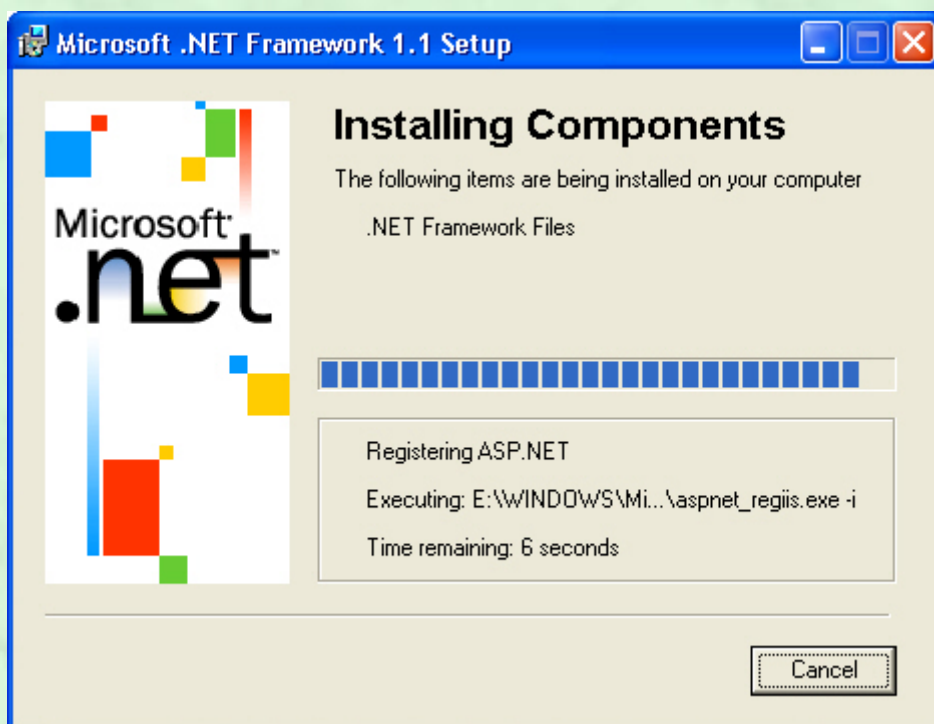
پس از ذخیره کلید F12 صفحه کلید را بزنید



اگر مرورگر شما همانند بالا بود بدین معنی است که چهار چوب .net بر روی سیستم شما نصب شده (ویندوز سرور ۲۰۰۳) و سیستمتان می تواند فایل های asp.net را پردازش کند
منتها اگر به جای نمایش ساعت کد آن را نمایش داد بدین معنی است که سیستم شما قادر به پردازش فایل هایی با پسوند aspx (پسوند فایل های asp.net) نیست و می بایست چهار چوب .net را نصب نمائید (چهار چوب .net بر روی xp وجود ندارد)

نحوه دریافت و نصب چهار چوب .net

اگر بسته نرم افزاری Visual studio.net را در اختیار دارید در CD کامپوننت های آن می توانید فایلی با نام dotnetfx.exe را بیابید و اگر هم این بسته در اختیارتان نیست می توانید با مراجعه به آدرس <http://msdn.microsoft.com/netframework/> فایل نصب .net framework را دانلود نموده و اقدام به نصب آن نمائید (سعی کنید نسخه اجرایی را دانلود نمائید که حجمی در حدود ۲۳ مگا بایت دارد و نه فایل SDK)
پس از دانلود با دوبار کلیک بر روی آن فایل اجرا شده و چهار چوب .net بر روی سیستمتان نصب خواهد شد



در انتها اگر باز هم فایل test.aspx را اجرا کنید کار کرد صحیح و پردازش شده آن را مشاهده خواهید کرد.

با این مطالب به انتهای این قسمت از مقاله رسیدیم تا قسمت بعد تمرین نموده و اشکالات خودتان را می توانید در فروم مطرح کنید.