

IX. DREAMWEAVER DASTURIDA WEB-SAHIFA YARATISH.

Reja:

IX.1. Dreamweaver dasturining asosiy oynasi elementlari. Dreamweaver dasturining imkoniyatlari. Dizayn, kod va aralash rejimlarda ishlash.

IX.2. Murakkab tuzilmali saytlarni yaratishda Dreamweaver dasturining imkoniyatlaridan foydalanish. Sahifalarni freymlarga bo'lish.

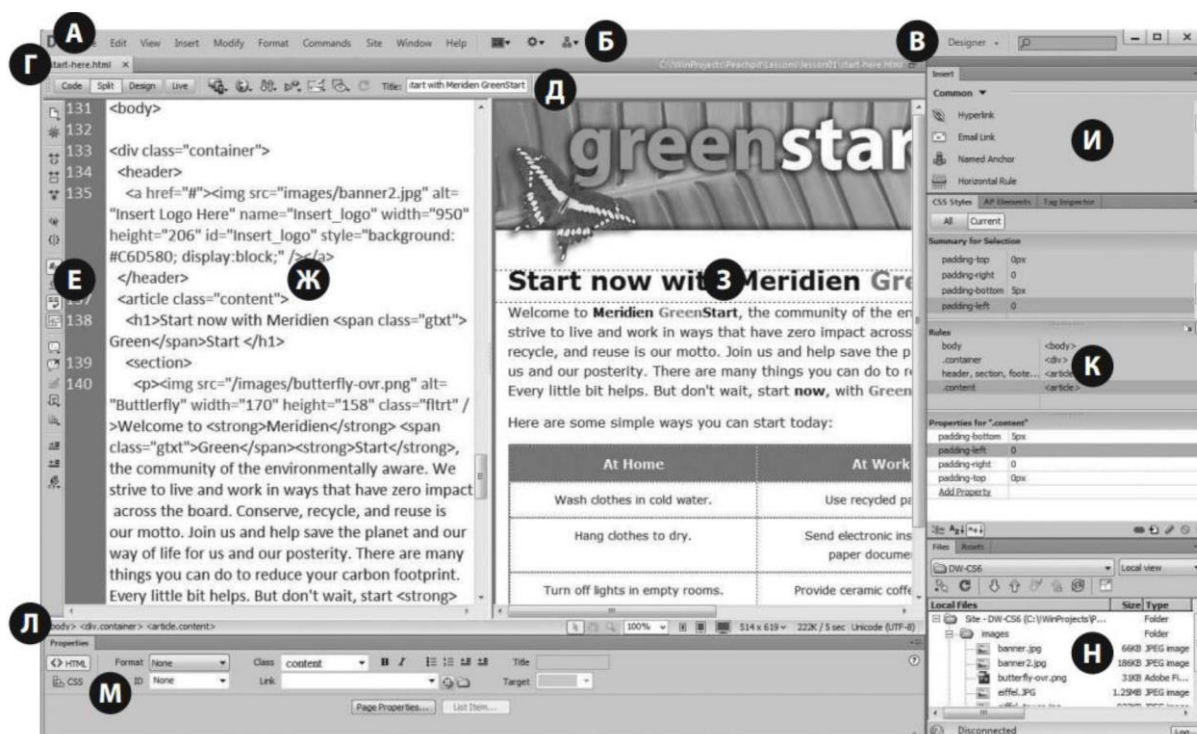
IX. 3. Turli obyektlar qo'yish. Havolalar bilan ishlash.

IX.1. Dreamweaver dasturining asosiy oynasi elementlari. Dreamweaver dasturining imkoniyatlari. Dizayn, kod va aralash rejimlarda ishlash.



Interfeys deganda informatikada dasturdagi turli komponentlar va foydalanuvchi o'rtasidagi o'zaro aloqani ta'minlovchi vositalar va qoidalar yig'indisi tushuniladi. Dreamweaver paketi taklif etadigan muomala usuli zamonaviy foydalanuvchi uchun odatiy bo'lib qolgan grafik oynali interfeys printsiplariga asoslanadi. Dreamweaver paketi o'sha sinfdagi boshqa dasturlar bilan taqqoslaganda ancha aniq, moslashuvchan va shu bilan bir paytda kuchli interfeys hisoblanadi. Palitralar, ko'p sonli klaviatura kombinatsiyalari va menyu qatori uning asosiy vositalari hisoblanadi. Barcha operatsiyalar to'xtatilgach ekranda qoladigan oynalarni palitralari (Palette) yoki panellar (panel) deb atash qabul qilingan. Ekraning maxsus ajratilgan pozitsiyalarida emas, balki ixtiyoriy joyida joylasha oladigan oynalar ko'chib yuruvchi palitralar (floating plette) deb ataladi. Dreamweaver dasturi muloqot oynalarining ko'pchiligi ko'chib yuruvchi palitralar ko'rinishida ishlaydi. Palitralar va panellar orasidagi kichik farqlar dasturni tavsiflash uchun sezilarli ahamiyatga ega emas. Shuning uchun kelgusida bu atamalarni sinonimlar sifatida qo'llaymiz. Dreamweaver — gipermatnlarni belgilash tili (HTML) uchun nisbatan keng tarqalgan muharrirlardan biridir. Uning mashhurligi uchun jiddiy asos mavjud. Dastur o'zida kodlarni tahrirlash va dizayn uchun mo'ljallangan ko'plab uskunalarni taqdim qiladi. Kod bilan shug'ullanuvchilarga Code (Код) taqdim qilish oynasi muhitida joylashgan turli yangilanishlar, yaratuvchilarga esa dasturning ASP, PHP, Cold Fusion va JavaScriptsingari tillarni qo'llab-quvvatlashlari yoqadi. Loyihalovchilarga esa «nimani ko'rsangiz, shuni olasiz» (WYSIWYG, what you see is what you get) kontseptsiyasiga mos ravishda matn va grafika aniq joyda paydo bo'ladi. Bunda brauzerlarda oldindan ko'rishni amalga oshirish uchun ortiqcha vaqt sarlab

o'tirilmaydi. Endigina ish boshlagan veb-yaratuvchilarga esa dasturning kuchli interfeysi qo'llashda osonligi bilan muhim. Siz qanday toifa foydalanuvchilarga mansubligingizdan qat'iy nazar Dreamweaver ilovasi bilan murosaga kelish talab qilinmaydi.



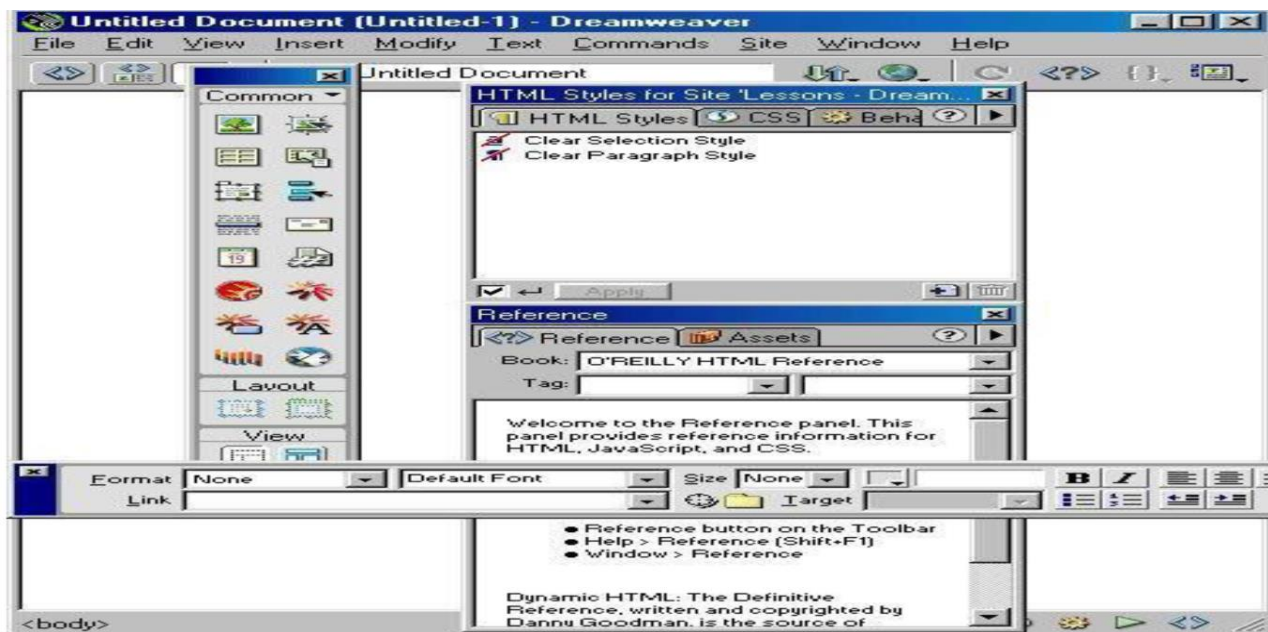
Dreamweaver dasturi interfeysi foydalanuvchi tomonidan sozlanadigan ko'plab panellar va uskunalar bilan tarkib topgan. Ular bilan tanishib chiqish uchun ko'p vaqt ketmaydi:

- A. Menyu qatori,
- B. Ilovalar paneli,
- B. Ishchi fazo menyusi,
- Г. Hujjat sarlavhasi,
- Д. Document uskunalar paneli,
- E. Coding uskunalar paneli,
- Ж. Code taqdim etilishi,
- 3. Design taqdim etilishi,
- И. Insert paneli,
- K. CSS Styles paneli,
- Л. Teglar jamlanmasi,
- M. Xususiyatlar paneli,
- H. Files paneli.

Agar siz dasturni bunday ko'p imkoniyatlari uni judayam og'irlashtirishi kerak, sekin va boshqaruv yomon bo'ladi deb o'ylasangiz adashasiz. Dreamweaver ilovasida panellarni ko'chirish orqali o'z hohishingiza ko'ra

osongina sozlab olish mumkin. Ularni aks ettirish yoki bekitish va har qanday kombinatsiyada joylashtirib ajoyib ishchi muhitni yaratish mumkin.

Deyarli barcha palitralar birlashish xususiyatiga ega. Bu har xil palitralarni bitta muloqot oynasida joylashtirish mumkinligini bildiradi. Birlashtirish amali turli mavzu yoki buyruqlarga tegishli boshqaruv vositalariga ega bo'lgan ko'p funktsiyali terma palitralarni olish imkoniyatini beradi. Birlashish xususiyatiga ega bo'lgan palitralarni (ular dasturda ko'pchilikni tashqil etadi) modulli (dockable) palitralar deb ataymiz. Bir nechta alohida modullardan iborat murakkab palitralar terma (tabbed) palitralar deb ataladi. 9.1-rasmda to'rtta ochiq muloqot oynali dasturning tashqi ko'rinishi ko'rsatilgan. Boshqaruvning eng talab qilinuvchi vositasi so'zsiz, Properties inspector (xossalar nazoratchisi) palitrasi hisoblanadi. Uning yordamida HTML sahifalarida ob'yektlarni formatlash va HTML sahifasidagi ob'yektlarni tahrirlash bo'yicha ko'plab amallar bajariladi. Behaviors (rejimlar) palitrasi – bu modul ko'chib yuruvchi palitraga misol bo'ladi. Dreamweaver dasturi turli loyiha masalalarini hal qilishga mo'ljallangan ob'yektlarga ega.



9.1-rasm. Dastur oynasining tashqi ko'rinishi.

Rasmda ikkita oddiy modulli Layers va History palitralardan iborat bo'lgan terma palitraga misol keltirilgan. Objekts palitrasi tashqi obyektlar: rasmlar, jadvallar, qatlamlar, freymalar va boshqa obyektlarni qo'yish uchun mo'ljallangan. Rasmda ko'rsatilgan boshqa barcha boshqaruv elementlari hujjat oynasining ajralmas tashkil etuvchi qismi hisoblanadi. Texnik tizimlarning ishonchli ishlashi, dasturiy mahsulotlarni interfeyslarining qulayligi asosida to'g'ri tashkil qilingan.

Dreamweaver paketi formatlash va tahrirlashning deyarli barcha asosiy buyruqlari uchun amalga oshirishning bir necha xil usullarini taklif etadi. Keng formatli ekranlarning egalari barcha buyruqlarni palitralar va panellar yordamida bajarishlari mumkin. Bundan mahrum foydalanuvchilarga esa dastur menyu qatori buyruqlarini va klaviatura tugmalari kombinatsiyalaridan foydalanishadi.

Hujjat oynasi. Hujjat oynasi - bu gipermatnli hujjatlar yaratiladigan ish maydoni hisoblanadi (9.2-rasm). U HTML sahifasi o'z ichiga olgan matnlar, rasmlar, jadvallar, shakllar va boshqa ob'yektlarni saqlaydi. Dreamweaver, WYSIWYS sinfiga kiruvchi tahrirlagich dastur hisoblanadi. Bu uzun atama inglizcha What you see is what you get (siz nimani ko'rayotgan bo'lsangiz shuni olasiz) iborasining bosh harflaridan tuzilgan. Bu narsa HTML sahifasining hujjat oynasida aks ettirilishi uning yanada ommaviyroq ko'rib chiqish dasturlari – Microsoft Internet Explorer va Netscape Navigator brauzerlarida ifodalanishidan uncha farq qilmasligini bildiradi. HTML kodlari bilan to'g'ridan-to'g'ri ishlash yuqori professionallik hisoblanishiga qaramay, hatto eng tajribali WEB – dizayner ham grafik interfeys va WYSIWYG rejimida hujjat yaratishda beradigan qulayliklardan voz kecha olmaydi.



9.2-rasm. Hujjat oynasi.

Ko'pchilik Windows ilovalaridan farqli o'laroq Dreamweaver dasturi bitta dastur oynasida bir necha hujjatlar bilan ishlay olmaydi. Tanlab olingan parametrlarni o'rnatishdan kelib chiqib yangi hujjat dasturning alohida oynasiga joylashtiriladi yoki joriy oynada avval ochilgan hujjat o'rnini egallaydi. Bunday ish rejimida dastur oynasi va hujjat oynasi orasida deyarli farq yo'q. Shuning uchun ham biz kelgusida bu nomlarni sinonimlar sifatida ishlatamiz.

Ish rejimlari. WYSIWYG rejimida gipermatnli hujjat yaratish oddiy matn muharriri bilan ishlashdan ko'p farq qilmaydi. Matnni kiritish va formatlashning bazaviy amallari, obyektlarni joylashtirish buyruqlari, navigatsiya va tanlash texnikasining barcha amallari Dreamweaver dasturida

so'nggi bir necha yil davomida vizual muhitda ustunlik qilish usulida amalga oshirib kelinmoqda. Foydalanuvchi loyihalash echimlarini HTML tili vositalari tomonidan qanday yo'lga qo'yilishi haqida o'ylab o'tirmasdan tahrirlash va formatlashning odatdagi vositalaridan foydalanib ishlashi mumkin. Dreamweaver paketi dastlabki matnni avtomatik ravishda yaratadi, unda hujjatning ma'lumot bilan to'ldirilishi va ro'yxatga olinishi bilan gipermatnni belgilash tilining kodlari yoziladi.

Yaratuvchanlik ishining katta qismi WYSIWYG rejimida bajarilishi mumkinligiga qaramay ba'zan to'g'ridan-to'g'ri kodlashga murojaat qilishga to'g'ri keladi. Buning bir nechta sababi bor. Asosan, bu belgilash kodlarini juda ehtiyotkorlik bilan sozlash zarurligidir. Bundan tashqari HTML tili standartida yuzdan ortiq deskriptorlar haqida eslatib o'tiladi, ularning har biri bir nechta atributlar va modifikatorlarga ega bo'lishi mumkin. Gipermatnli belgilashning eng ko'p talab qilinadigan vositalari Dreamweaver tizimi interfeysi doirasida joylashtirilgan.

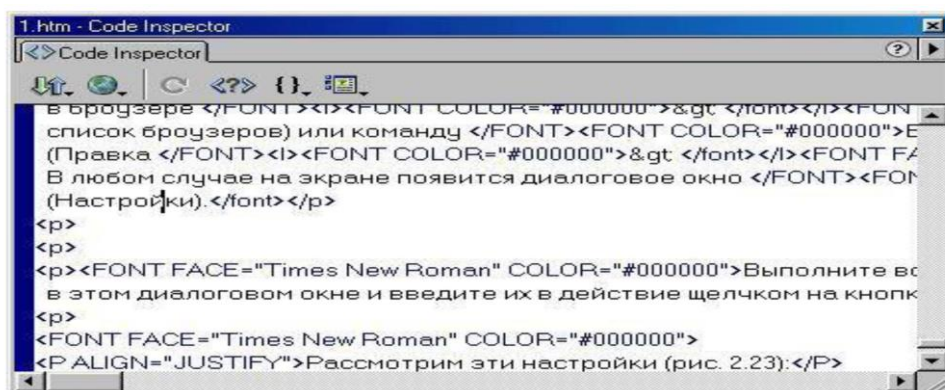
Design taqdim etilishi. Design (Дизайн) rejimida taqdim qilishda sahifani tahrir qilish interfeysi brauzer dasturida ko'rinadigan holatga o'xshash aks etadi. Design (Дизайн) rejimiga o'tish uchun Document (Документ) uskunalari panelidan Design (Дизайн) nomli tugmasini bosing.

Code (Код) rejimi — bu Dreamweaver dasturining ishchi muhiti bo'lib, to'laligicha HTML-kodni tahrirlashni aks ettirib beradi. Code (Код) rejimini faollashtirish uchun Document (Документ) uskunalari panelidan Code (Код) nomli tugmasini bosing.

Split (Разделение) rejimi o'zida murakkab ishchi muhitini taqdim qiladi. Uning yordamida bir vaqtning o'zida ham bezak berishga va ham kodga ishlov berish imkoniyati paydo bo'ladi. Bir oynada qilingan o'zgarishlar boshqasiga o'sha zahoti aks etadi. Split (Разделение) rejimini o'chirish yoki taqdim qilish uchun Document (Документ) uskunalari panelidagi Split (Разделение) nomli tugmani bosing. Yangi yassi panelli monitorlar afzalliklarini qo'llash uchun Dreamweaver dasturi odatda ishchi fazoni vertikal bo'yicha bo'lib beradi.

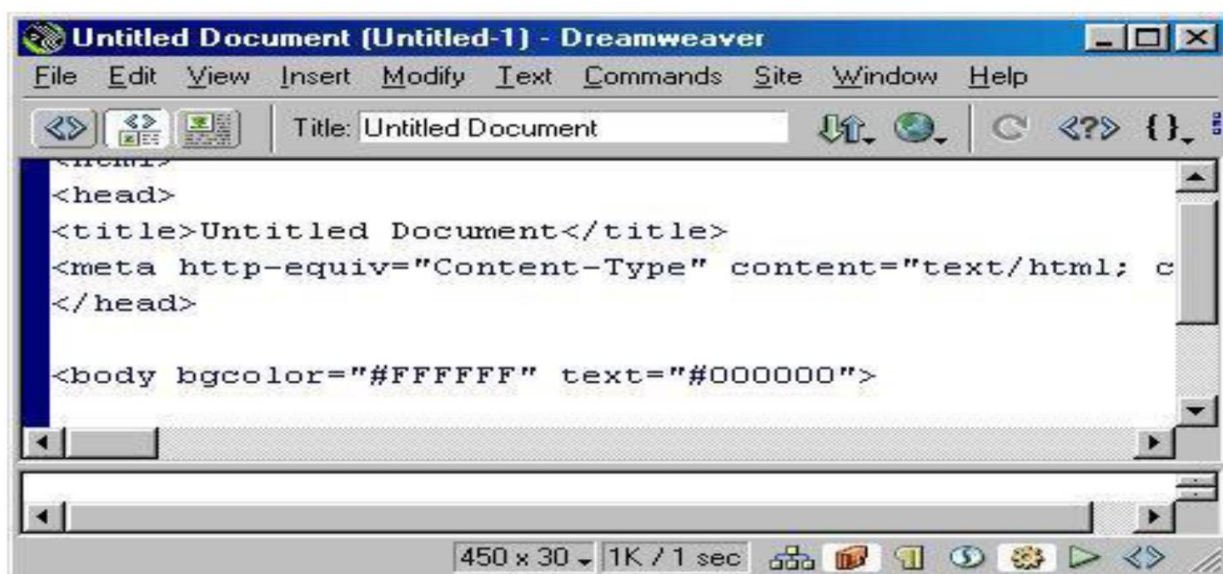
Dreamweaver dasturining hamma versiyalari, birinchisidan boshlab, foydalanuvchiga belgilash kodlarini to'g'ridan-to'g'ri tahrirlash imkonini beradi. Bu ish uchun qanday vositalar qo'llaniladi? Birinchidan, bu maxsus ichiga qurilgan Code Inspector (kodlar inspektori) tahrirlagich bo'lib, u Dreamweaver dasturini eng birinchi versiyalarida ham mavjud edi va bu oxirgi versiyalarda vaqt davomida faqatgina dizayniga o'zgartirishlar kiritildi. Ikkinchidan, foydalanuvchi HTML tiliga tashqi tahrirlagichlarni ulash imkoniyatiga ega. Turli dasturlar: universal vazifali (masalan, Bloknot) oddiy matn tahrirlagichlaridan boshlab, to murakkab gipermatnli hujjatlar bilan

ishlashga mo'ljallangan (Allaire Home Stile) yuqori darajali dastur vositalarigacha bu rolni bajarishi mumkin. Dasturda juda qulay yangilik – hujjat oynasining ish rejimi paydo bo'ladi. Hujjat oynasi uchta rejim yoki ko'rinishlardan birida bo'lishi mumkin.



9.3-rasm. Hujjatning belgili rejimida ko'rinishi.

9.3-rasm. Belgilash rejimidagi hujjat oynasi Code and View (belgilash va rejalashtirish rejimi). Bu aralash rejim bo'lib, unda hujjat oynasi ikkita qismga bo'linadi. Bir qismda gipermatnli belgilash kodlari aks etadi, boshqasida dastur sahifani barcha ob'yektlar va formatlash atributlari bilan rejalashtirishni ko'rsatadi. 9.4- rasmda bo'sh sahifali ajratilgan hujjat oynasi ko'rsatilgan.



9.4 - rasm. Bo'sh sahifali hujjatning aralash rejimida ko'rinishi.

Ish rejimini o'zgartirishning bir necha usuli bor. Birinchidan, bu menyu qatori buyruqlari:

View > Code, View – Design, View – Code and Design.

Ikkinchidan, uskunalar panelida bir rejimidan boshqasiga tez o'tish imkonini beruvchi tugmalar bor. Va nihoyat, Ctrl + Tab tugmalar kombinatsiyasi yordamida rejalashtirish rejimidan belgilash rejimiga va aksincha, yoki ajratilgan oynaning bir qismidan boshqasiga o'tish mumkin.

Ajratilgan hujjat oynasi qismlarining o'lchamlarini o'zgartirish mumkin. Buning uchun ko'rsatkich yordamida ajratuvchi chiziqni ko'chirish kerak bo'ladi.

Oxirgi paytlarda dasturchilar orasida «dastlabki matn» atamasi paydo bo'ldi. Yuqori saviyali dasturlash tilida yozilgan dastur ishlab chiqishning dastlabki bosqichlarida shunday deb ataladi. Bu atama gipermatnli hujjatning kodli qismi va ko'rinadigan obrazi o'rtasida mavjud bo'lgan munosabatlardan tashkil topadi. Hujjatning HTML tilida yozilishini dastlabki matn deb ataymiz.

Menyu qatori. Menyu qatori – bu Windowsning ixtiyoriy ilovasining zaruriy atributidir. U buyruqlar yordamida, muloqot oynalariga, tugmalarga yo'l ochadi, ular yordamida hujjat yaratish, dasturni sozlash, vizuallashtirish jarayonini boshqarish kabi dasturning barcha funktsional imkoniyatlarini o'z ichiga olgan samarali ishlar bajariladi. Menyu qatorining har bir bandi vazifasi jihatidan bir-biriga yaqin kiritilgan menyu va kichik menyular ierarxiasini hosil qiluvchi buyruqlar guruhini birlashtiradi. Bu bandlarning qisqacha tavsifini keltiramiz.

- File menyusi (Файл) fayllar bilan bog'liq buyruqlarni, gipermatnli hujjatlar shablonlari bilan ishlash, eksport qilish, import qilish va brauzer dasturlarida ko'rish buyruqlarini o'z ichiga oladi.

- Edit (Правка) menyusiga tahrirlash va qidirish bilan bog'liq buyruqlar kiradi.

- View (Вид) menyusi interfeysning yordamchi elementlarini va gipermatnli hujjat obyektlarining ko'rinishlari ustida ishlovchi buyruqlarni o'z ichiga oladi.

- Insert (Вставка) menyusiga har-xil ob'yektlarni import qilish buyruqlari kiradi: rasmlar, jadvallar, shakllar, qatlamlar, maxsus belgilar va boshqa ob'yektlarni import qilish.

- Modify (Изменить) menyusi o'z ichiga gipermatnli hujjat obyektlari atributlarini o'zgartirish buyruqlarini oladi.

- Text (Текст) menyusi matnli fragmentlarni hosil qilish va ularni formatlash bilan bog'liq buyruqlarni o'z ichiga oladi.

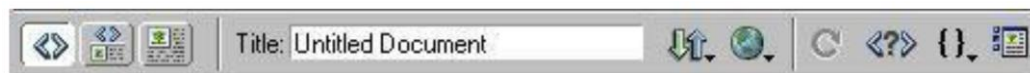
- Commands (Команды) menyusi gipermatnli hujjatlarni avtomatik qayta ishlash buyruqlarini o'z ichiga oladi.

- Menyu qatorining Site (Сайт) bo'limi sayt bilan ishlash vositalari va gipermatnli hujjatlar bilan bog'liq murakkab tizimlar vositalarini o'z ichiga olgan.

- Window (Окно) menyusi dasturga tegishli palitralar, panellar va muloqot oynalarini o'rnatish va aksincha olib tashlash bilan bog'liq buyruqlarni o'z ichiga oladi.

□ Help (Справка) menyusida dasturdan foydalanish haqidagi interfaol ma'lumotlarni chaqirish, elektron qo'llanmani chaqirish kabi buyruqlar joylashgan.

Uskunalar paneli. Uskunalar paneli dasturning asosiy dispatcherlik pulti vazifasini bajaradi (9.5-rasm). U eng ko'p ishlatiladigan buyruqlar va tahrirlash resurslarini chaqirish tugmalarini birlashtiradi. Bu ixchamgina panel kiritilgan menyu va kichik menyular tizimi navigatsiyasi bilan bog'liq sarf-harajatlarni anchagina qisqartiradi.



9.5-rasm. Uskunalar paneli.

Unda joylashgan barcha boshqaruv elementlarini sanab o'tamiz (chapdan o'ngga):

□ Code View (Режим разметки) - gipermatnli hujjatning faqat belgili kodlari tasvirlanadi (dizayni tasvirlanmaydi).

□ Code and Design View (Режим разметки и планировки). Tugmasi bosilganda hujjat oynasi ikki qismga ajraladi: birinchi oynada belgili kodlar beriladi, ikkinchi oynada esa gipermatnli sahifaning dizayni, ya'ni tashqi ko'rinishi beriladi.

□ Design View (Режим планировки). Dasturda ishlashning vizual – WYSIWYG rejimiga o'tish tugmasi.

□ Title (Заголовок) – bu matnli maydon hujjatning sarlavhasini kiritishga mo'ljallangan.

□ File Management (Управление файлами) – tarmoqda ma'lumot almashish uchun xizmat qiladigan fayllar bilan ishlash buyruqlaridan tarkib topgan menyuni ochish tugmasi.

□ Preview/Debug in Browser (Просмотр/отладка в браузере) – tugmasi gipermatnli hujjatni ko'rish va undagi Java Script kodlarini tanlangan brauzerda ishlash yoki ishlamasligini tekshiruvchi buyruqlaridan iborat menyuni ochadi.

□ Refresh Design View (Обновить страницу) - bu buyruq berilgandan so'ng, hujjatning belgili matnlarida bo'lgan barcha o'zgarishlar loyihalash rejimiga uzatiladi. Ana shu vaqtda kodlarni interpretatsiyasi va sintaksik tekshiruv boshlanadi. Xato fragmentlari sariq rangda ko'rsatiladi. To'g'rilari esa sahifada tasvirlanadi.

□ Reference (Справка) – tugmasi elektron ma'lumotli qo'llanmani ekranga chiqarib beradi. Bu qo'llanmada gipermatnli belgilash tili deskriptorlari ifodalangan.

□ Code Navigation (Навигация по кодам) – tugmasi Java Script tilida yozilgan belgili kodlarni tuzatishni boshqaruv buyruqlaridan tarkib topgan menyuni ochadi.

□ View Options (Параметры отображения) – tugmasi hujjat oynasining qo‘shimcha elementlari vizualizatsiyasini boshqaruvchi buyruqlar menyusini ochadi.

Bu menyuga asosiy menyu qatoridagi View menyusining bir necha buyruqlari kiradi.

Sahifalar o‘lchamlarini belgilash. Virtual to‘plam hech qanday tartib-qoidalarga va standartlarga bo‘ysunmasdan, tarqoq holda rivojlanadi. Bu esa ishlab chiquvchilar va dasturchilar uchun ko‘p sonli qiyinchiliklar manbai bo‘lishi «Internet almashuvi»ning juda tez o‘shishi sabablaridan biridir. Aslida sahifaga yoki saytni ishlayotganda muallif o‘z asarini turli kompyuter tizimlarida aks etishi mumkinligini yodda tutishi kerak. Agar u tashrif buyuruvchilarini (foydalanuvchilarini) yo‘qotishni istamasa, u holda har xil o‘lchamli va har xil texnologiyalarni qo‘llovchi (elektron-nur trubka bazasida bo‘lishi shart emas) monitorlarda hujjatning aniq va qisqa ifodalanishi haqida o‘ylab ko‘rish kerak. Onlaynli hujjatlarni ko‘rib chiqishda brauzer oynasi o‘lchamlarini o‘zgartirishga majbur qiluvchi boshqa sabablar ham bor. Har bir savodli inson o‘qish tezligi boshqa sabablardan tashqari qator uzunligiga ham bog‘liqligini tushunadi. Agar qatorlar biror me‘yordan sezilarli farq qilsa o‘qilganning qabul qilinishi murakkablashadi. Psixologik tadqiqotlar ko‘rsatishicha, matn qatorining optimal uzunligi alfavit simvollar soni bilan uzviy bog‘liq. Qulay o‘qish zonasini aniqlash uchun alfavit o‘lchamini 1,5 dan 2 gacha qiymatni qabul qiladigan koeffitsientga ko‘paytirish kerak. Bu narsa rus tilida matn qatorlari 70 simvoldan uzun bo‘lmasligini bildiradi. Ko‘p foydalanuvchilar bunday formulaning mavjudligi haqida o‘ylab ko‘rmaydilar va xaddan tashqari uzun qatorlar paydo bo‘lishining oldini olish uchun brauzer oynasining o‘lchamlarini cheklab qo‘yadilar. Dreamweaver paketini yaratuvchilari dasturni turli o‘lchamdagi monitorlarda hujjat qanday ko‘rinishga ega bo‘lishini tasavvur qilish imkonini beruvchi maxsus vosita bilan ta‘minlab qo‘yganlar. Holat qatorining o‘rta qismida (9.2-rasm) hujjat oynasining joriy o‘lchamlari piksellarda chiqariladigan maydon joylashgan. Birinchi son-kenglik qiymatini, ikkinchi son balandlikni o‘lchamini ifodalaydi. Agar maydonning ixtiyoriy nuqtasida sichqoncha tugmasini bosilsa, u holda Windows va Macintosh platformalarida hisoblash tizimlarining eng ommaviy konfiguratsiyalari uchun ettita standart o‘lchamga ega bo‘lgan muloqot oynasi chiqadi. O‘lchamni belgilash uchun oynaning tegishli qatorini tanlash yetarli. Menyuning birinchi bandi hujjat sohasining 592 pikselga teng bo‘lgan

kengligini belgilaydi va sohaning joriy balandligini o'zgarishsiz qoldiradi. Edite Sizes (O'lchamlarni to'g'rilash)ning oxirgi bandi hujjat oynasining o'lchamlarini tanlash va ularni standartlar ro'yxatiga kiritish imkonini beradi. Ekranda Preferences (Sozlashlar) muloqot oynasi paydo bo'ladi, unda Width (kenglik, eni) maydonida kenglik, Hight (balandlik) maydonda esa soha balandligi belgilanadi. Yangi standartning matnli tavsifi Description (tavsiya) maydonida ko'rsatiladi. Barcha o'lchamlar dastur oynasining xizmat elementlarini: o'lchov chiziqlari va menyu qatorini inobatga olmasdan hisoblab chiqiladi. Faqatgina hujjat va uning ob'yektlari uchun ajratilgan ishchi soha hisobga olinadi.

Dreamweaverning bu nafaqat interfeysning tashqi ko'rinishi yangilangani, balki radikal texnologik yangilangan, gipermatnli belgilash tili imkoniyatlari kengaygan. Unda Web-sahifa maketlarini yaratish uchun yangi ashyolar paydo bo'ldi. Jumladan, tizimga Flash obyektlarni qo'yish buyruqlari qo'shilgan va Webuzellar bilan boshqarish va turli jamoaviy ishlarni loyihalashda rivojlanishga imkon beradi. Endi Dreamweaver bilan batafsil tanishib chiqamiz.

Belgili kodlar bilan ishlash vositalari sezilarli darajada rivojlandi. Dastur ixtiyoriy murakkablikdagi dastlabki matn bilan ishlash uchun kuchli bazaga ega bo'lgan gipermatnli dasturlashning to'laqonli qobig'idir. Asosiy imkoniyatlarini sanab chiqamiz:

1) Hujjatning oynasi endi har xil rejimlarda ishlashi mumkin. Design View (Режим планировки) rejimida, foydalanuvchi HTML sahifa maketini taxminan shunday ko'rinishda ko'rish mumkin. Code View (Режим разметки) rejimida esa hujjatning oynasida belgili matn sahifasining barcha deskriptorlari, senariylari va kommentariyalari tasvirlanadi. Dasturning bu rejimlari orasida kichik koordinatsiya mavjud. Kodlarni o'zgartirish maket modifikatsiyasiga, vizual rejimda rejalashtirish yoki formatlashga o'zgartirish kiritish imkonini beradi;

2) Dreamweaver tizimi qobig'iga barcha zaruriy qurilmalarga ega bo'lgan to'laqonli kodlar tahrirlagichidan iborat dastur integratsiya qilingan. Unda HTML hujjatlarining dastlabki matnlari bilan ishlashni engillashtiruvchi vositalar: kiritilgan teglarning sarlavhalari, turli kodlarni rangli belgilash, tez qidirib topish vositalari aks etgan. Sintaktik noto'g'ri loyihalarni aniqlash, uzun qatorlarni avtomatik ko'chirish, avtokorreksiya rejimi yo'lga qo'yilgan. Dastur vositalari yordamida nafaqat gipermatnli sahifalarni, balki matnli ko'rinishga ega har qanday hujjatlarni, dasturlar, senariylar, oddiy matnlar, XML belgili hujjatlar va boshqalarni tahlil qilish mumkin.

3) Gipermatnlarni belgilash kodlari bilan ishlashni ma'lumot paneli ancha soddalashtiradi. Bu dastur ichiga qurilgan interfaol ma'lumotnoma gipermatnli

belgilash tilining barcha standart loyihalarini va u bilan bog'langan vositalarni: diskreptorlar, atributlar, ierarxik stildagi o'ziga xosliklarning deklaratsiyalari (Cascading Style Sheet), Java Script tilining sintaktik loyihalarini qisqa va lo'nda shaklda tavsiflaydi. Tajribadan ma'lumki xatto eng tajribali, HTML tilini chuqur biladigan Webustasi ham bu til standartiga kiruvchi yuzlab kodlar va atributlarni eslab qolishga qodir emas. Ma'lumotlar paneli deskriptorni aniq va ravshan tavsiflab beradi, uning atributlari hamda ko'rib chiqish dasturining turli versiyalari bilan mos tushishi haqida ma'lumot beradi.

4) Java Script senariylar Java Script dasturlash tilida yozilgan senariylardagi yashirin xatolarni aniqlash imkonini beradi. Bu vosita nafaqat hozirgi vaqtda web-dasturlash sohasida qo'llaniladigan ko'p sonli analizatorlar uchun qiyin bo'lmagan, sintaksis xatolarni aniqlashga qodir. Kodlarni tuzatish vaqtida dastur ichiga qurilgan nazorat nuqtalari va

qadamba-qadam bajariladigan dastur ko'rsatmalari hamda o'zgaruvchilarning holatini nazorat mexanizmlariga ega. Doimo sezilarli potentsialga ega bo'lgan vizual loyihalash tahrirlagichining uskunalari yana bir vosita bilan boyitildi. Bu gipermatnli sahifalarni rejalashtirish va yaratish uchun mo'ljallangan maxsus dastur ishchi rejimidir. U sahifani aks ettirishning maxsus rejimi (Layout View) va ikkita uskuna ko'rinishida amalga oshirilgan bo'lib, ular yordamida maket elementlarini chizish mumkin. Tahrirlagichning oldingi versiyalari vektorli animatsiyalashgan tasvirlar sohasida birinchilar qatorida bo'lgan Flash dasturi bilan juda yaxshi o'zaro aloqada bo'lishi bilan ajralib turgan. Dasturning joriy versiyasiga animatsiyalashgan ob'yektlarni generatsiya qilishning ikkita asosiy buyrug'i integratsiya qilingan. Endi bevosita dastur oynasida interfaol tugma yoki «jonli matn» yaratish mumkin. Bunga o'xshash ob'yektlarni kiritishning texnik tomoni o'ta soddalashtirilgan va loyihalashtirishdan ko'ra ko'proq anketalashtirishga o'xshab ketadi.

Foydalanuvchidan Flash – texnologiya sohasida chuqur bilimlar talab qilinmaydi, u faqat muloqot oynasi sohasini to'ldirishi kerak. Zamonaviy dasturlarning ko'pchiligi animatsiyalashgan Flash – grafikani aniq aks ettiradi. Bu tipdagi obyektlar a'lo darajada masshtablanishi bilan ajralib turadi va tarmoq bo'ylab uzatishda ham diskda saqlashda juda kam resurs talab qiladi. Dasturga kiritilgan yangiliklarni qisqacha sanab o'tamiz:

- iyerarxik stildagi o'ziga xosliklar (CSS) bilan ishlash vositalari sezilarli darajada takomillashtirilgan.

- Adobe firmasi tomonidan ishlab chiqilgan Fire woks grafik muharriri bilan Dreamweaver dasturining integratsiyasi yanada rivojlantirildi.

- yangi Assets (resurslar) palitrasi yaratildi. U dasturda bitta WEB – tugunning bir necha sahifasi tomonidan birgalikda ishlatiladigan turli xildagi

ma'lumotlarning omborxonasi vazifasini bajaradi. Bular tasvirlar, animatsiya roliklari, ranglar, senariylar, kutubxonalar va boshqalar bo'lishi mumkin. Saqlanayotgan resurslarni turli sahifalarning talab qilinadigan sohalarida joyini o'zgartirish (yoki surish) yo'li bilan joylashtirish mumkin. Site Report (Отчет о сайте) buyrug'i loyiha holati haqidagi batafsil hisobotni hosil qiladi. Hisobot o'ziga ko'p sonli giperbog'lanishli hujjatlarni biriktiradi:

- tahrirlagichga versiyalarni va dasturiy ta'minotni yangilashni boshqarishni nazorat qilishning etakchi dasturiy vositasi bo'lgan Microsoft Source Safe paketli integratsiya vositalari qo'shilgan. Bu narsa Dreamweaver tizimini Internet uchun murakkab loyihalarni ishlab chiquvchi jamoalar uchun asosiy uskuna sifatida qo'llanilishiga asos bo'ladi.

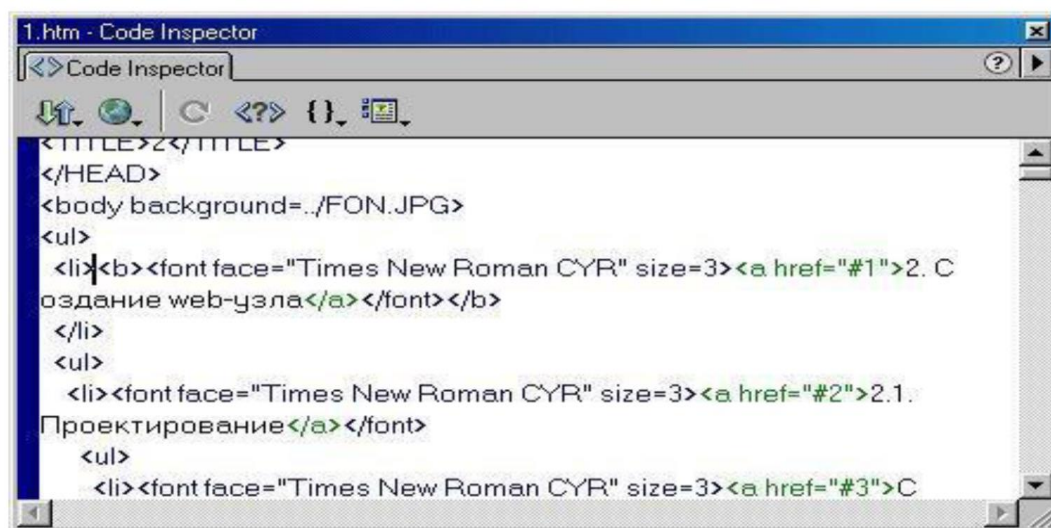
- dasturning bu versiyasi WEBDav bayonnomasini to'laqonli qo'llab-quvvatlaydi. Bu versiyalarni boshqarish va taqsimlangan ishni tashkil qilish bo'yicha kengaytirilgan imkoniyatlarga ega bo'lgan klassik bayonnomasidir.

- interfeysni standartlashtirish va sayqal berish bo'yicha katta ish qilindi. Adobe firmasi ko'pgina dasturlarning tashqi ko'rinishi noturg'un palitralarning yagona kontseptsiyasiga asoslanadi. Muharrirning oxirgi versiyasida palitralarning ko'rinishi standartlashtirilgan. Ularning deyarli hammasi tarkibiy majmuaviy palitralarga birlashish imkoniyatiga ega bo'ldilar. Oldingi versiyalarning ro'yxatga olishdagi ba'zi kamchiliklar bartaraf etildi.

- klaviatura kombinatsiyalari bir shaklga keltirildi. Ular web-dizayn uchun Adobe firmasi tomonidan ishlab chiqilgan, barcha dasturlash vositalari uchun umumiy bo'lgan ichki standartga moslashtirilgan. Ichiga qurilgan boshqaruv tizimi yordamida tugmalarning har qanday tuzilishini o'zgartirish mumkin.

Ko'p sonli HTML tahrirlagichlari sinfi orasida Dreamweaver dasturi gipermatnli hujjatlar kodlari bilan ishlash imkoniyatlari jihatidan keskin farq qiladi. Foydalanuvchining HTML kodlarni qo'lda tahrirlashdan qutilishi eng katta yutuq va tezkorlikni ta'minlab berdi. Kodlar bilan to'g'ridan-to'g'ri ishlash, yashirin xatolarni identifikatsiya qilish, ortiqcha kodni bartaraf etish, gipermatnning tanlangan fragmentiga tezkor o'zgartirish kiritish, hujjatning strukturasini yoki uning formatlanishini optimallashtirish imkoniyatlari mavjud.

Dreamweaver paketi tarkibida gipermatnli hujjatlarni belgilash kodlarini ko'rish va tahrirlashga mo'ljallangan maxsus vositasi mavjud. Bu vosita Code Inspector (Инспектор кода) deb nomlanadi. Uni quyidagi usullar bilan o'rnatish mumkin: birinchidan, Window > Code Inspector (Окно > Инспектор кода) buyrug'ini berish yo'li bilan, ikkinchidan, bu F10 tugmasini bosish yo'li bilan. Bu buyruqlar takror bosilganda Code Inspector yana ish stolidan yo'qoladi.



9.6-rasm. Kodlar nazoratchisi.

9.6-rasmda Kodlarni nazorat qilish oynasi ko'rsatilgan. Palitrada kodlarning belgilanishini tanishtirishni View Options (Параметры отображения) tugmasi yordamida ochiladigan buyruqlar boshqaradi. Bu buyruqlarni ko'rib chiqamiz:

- Word Wrap (Перенос по словам). Kod qatorini ko'chirish rejimi. Agar u yoqilgan bo'lsa, HTML tili bayonnomasi tahrirlagich oynasining o'lchamiga etganda avtomatik ravishda yangi qatorga o'tadi.

- Line Numbers (Номера строк) - nomerlashni o'rnatish buyrug'i. Agar bu rejim o'rnatilgan bo'lsa, har bir qator tartib bilan nomerlanadi.

- Highlight Invalid HTML (Пометка некорректных кодов). Bu buyruq sintaktik xatoga ega konstruktsiyalarni Property Inspector panelida va hujjatning oynasida sariq rangda ajratish rejimini faollashtiradi. Shundan so'ng Property Inspector xato haqida xabar beradi va ayrim xollarda uni tuzatish uchun ko'rsatmalar beradi.

- Syntax Coloring (Раскраска синтаксических конструкций). Bu rejimda belgili kodlar turli xil ranglarda ajratiladi. Bu esa hujjatning kiritiladigan matni va belgili kodlarini tez ajratib olishga imkon beradi. Bundan tashqari Dreamweaver dasturi HTML tilining har bir deskriptori uchun alohida rang belgilash imkoniyatiga ega. Ranglarni belgilashning dastur asosiy ko'rsatkichlarini Code Colors (Цвета кода) bo'limida amalga oshiriladi.

- Auto Indent (Автоматический отступ) buyrug'i kodlar nazoratchisi oynasiga kiritilgan belgilash diskreptorlari uchun avtomatik joy qoldirish rejimini faollashtiradi. Kodlar nazoratchisi oynasining o'ng qismida uchburchak formada tugma joylashgan. U hujjatning mavjud matnlariga xizmat qiladigan buyruqlardan iborat menyuni chaqiradi. Bu buyruqlarni sanab o'tamiz:

- Find and Replace (Найти и заменить). Qidirish va almashtirish vazifasini bajaradi.

□ Find Next (Найти далее). Avval qidirilgan namunani mavjud parametr asosida qidirish. Bunda qidirish va almashtirish muloqot oynasi chiqmasdan to'g'ridan-to'g'ri amalga oshiriladi.

□ Reference (Справочное руководство). HTML, JavaScript va CSS manbalari asosidagi ma'lumotli qo'llanmani chaqiradi.

□ Set Breakpoint (Вставить контрольную точку). Matn kursori pozitsiyasida nazorat nuqtasini belgilaydi.

□ Remove All Breakpoint (Удалить все контрольные точки). Hujjatning mavjud matnidan barcha nazorat nuqtalarini olib tashlaydi.

□ Cut (Вырезать). Tanlangan kodli fragmentni buferga qirqib olish.

□ Copy (Копировать). Tanlangan kodli fragmentni nusxasini buferga olish.

□ Paste (Вставить). Buferga olingan fragmentni qo'yish.

Kodlar nazoratchisini matn muharriri uchun biroz g'ayri oddiy holda muvaffaqiyatli qo'llash mumkin. Dreamweaver dasturi ASCII simvollarini qo'llash bilan yozilgan fayllarni, masalan oddiy matnli fayllarni yoki dasturning dastlabki matnini muvaffaqiyatli o'qiydi. Bunday hujjatlar Open (Открыть) buyrug'i yordamida ochiladi va kodli rejimda ishlaydigan oyna hujjatiga yuklanadi. Bunda dasturning ba'zi resurslariga kirish mumkin bo'lmay qoladi.

IX.2. Murakkab tuzilmali saytlarni yaratishda Dreamweaver dasturining imkoniyatlaridan foydalanish. Sahifalarni freymlarga bo'lish.

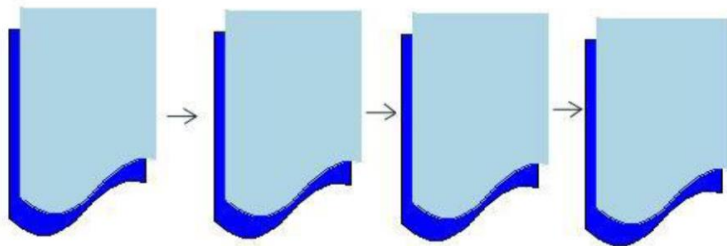


Dreamweaver dasturida Web-uzel yaratish. Jahon o'rgimchak uyasining (World Wide Web) barcha informatsion manbalarini ikkita katta sinfga bo'lish qabul qilingan: sahifalar va uzellar yoki saytlar. Biz web – sahifalar ta'rif bilan tanishdik. Web-uzellar ya'ni saytlar – deganda o'ziga sahifalarni birlashtirgan tizim tushuniladi. Boshqacha aytganda uzel deganda minglab hujjatlarni o'zida birlashtirgan, ko'psonli bog'lanishga ega, multimediali murakkab tizim tushuniladi.

Dreamweaver paketi - bu ko'p qirrali dastur. Uni alohida sahifalar yaratish uchun oddiy gipermatnli hujjatlar tahrirlagichi sifatida ham ishlatish mumkin. Bundan tashqari dastur har qanday murakkablikdagi Web-uzellarni ham yarata oladi.

Chiziqli struktura. Kompyuter paydo bo'lgunga qadar barcha chop etiladigan: badiiy kitoblar, qo'llanmalar, ma'lumotnomalar, texnik ko'rsatmalar chiziqli strukturaga misol bo'la olar edi. Bugungi kunga kelib ularni multimediali qo'llanmalar va elektron ko'rsatmalar ko'rinishida qo'llanmoqda.

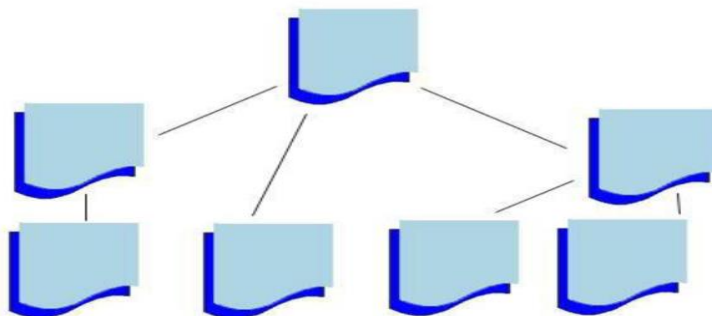
Chiziqli zanjir elektron magazinda buyurtma berishni rasmiylashtirish qadamlari, ayrim tarmoq manbalariga kirish uchun ro'yxatdan o'tish yoki rasmiylashtirish ketma-ketliklarini tushunish mumkin.



9.7-rasm. Chiziqli struktura.

Chiziqli strukturaga kirish nuqtasi bo'lib birinchi sahifa xizmat qiladi. Bu bosh sahifa odatda index.htm yoki main.htm deb nomlanadi. Bu esa kitob yoki jurnallardagi muqova rolini bajaradi. Bu sahifa bir vaqtning o'zida ham namoyishbop, ham tanishtiruv sahifasi, ham ma'lumotli sahifa bo'lmog'i lozim. Qidiruv mashinalari har bir sahifani alohida indekslaydi. Shuning uchun barcha ichki sahifalarni bosh sahifaga o'tkazadigan harakatlanish tugmalari bilan to'ldirish kerak.

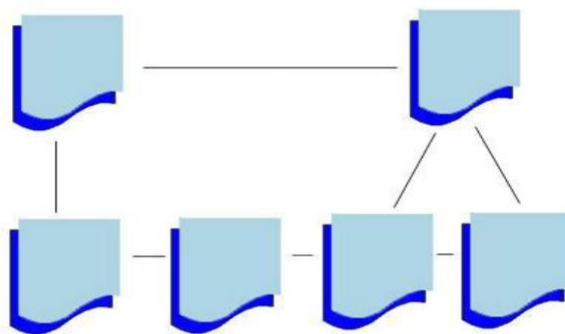
Ierarxik struktura. Saytlar yaratishning zanjirli printsipi sahifalar joylashuviga va ular orasidagi bir-biriga o'tishlarga qat'iy cheklashlar qo'yishga asoslanadi. Ierarxik bo'ysunish printsipi bo'yicha qurilgan tugunlar ancha katta moslashuvchanlikka ega. Ko'plab korxonalar, tashkilotlar Ierarxik struktura chizmasi asosida qurilgan. Bu esa ierarxik strukturaning kamchiliklari va yutuqlari yaxshi o'rganilganidan darak beradi. Bu strukturani ba'zan daraxtsimon struktura ham deyilib, bitta bosh o'zak (butun saytga kirish nuqtasi hisoblangan) sahifaga ega bo'ladi. Har qanday ichki sahifa informatsion manba hisoblanib bosh sahifa bilan mantiqiy bog'langan bo'ladi.



9.8-rasm. Ierarxik struktura.

Ko'p bog'lanishli struktura. Ko'p bog'lanishli strukturada hech qanday cheklanishlar bo'lmaydi. Ya'ni har bir sahifa boshqa barcha sahifalar bilan bog'langan bo'lishi kerak. Katta saytlarda tashrif buyuruvchilarning mo'ljal

olishi uchun maxsus indeksatsiya tizimlari yoki saytning aylanish kartasi ifodalanishi kerak.



9.9-rasm. Ko‘p bog‘lanishli struktura.

Materialning taqsimoti. Materialning Web-uzelda bo‘limlar bo‘yicha taqsimoti mantiqiy ravishda amalga oshirilishi kerak. Har bir sahifaga faqat belgilangan predmet yoki mavzudagi material joylanishi kerak. Tanlangan gipermatn ostida aynan shu mavzudagi hujjat borligi foydalanuvchining ishonchini yanada orttiradi. Ayrim hollarda buning aksini, ya’ni tanlangan gipermatnga xos bo‘lmagan hujjatning ochilishi ham ko‘rish mumkin. Saytni qismlarga bo‘lishda ham ma‘lumotning katta-kichikligiga, ma‘lum mavzu yoki predmetga xosligiga qarab bo‘lish ham maqsadga muvofiqdir. Yuqorida aytilgandek biror sahifada bir predmet yoki mavzuga xos bo‘lgan matnlar bilan birga, rasmlar, jadvallar, animatsiyalar va boshqa ko‘rinishdagi materiallarning ham shu bo‘limga xosligi katta ahamiyatga ega. Ma‘lumotlarning mos kelmasligi foydalanuvchilarning ishonchini yo‘qotib, ularning sonini keskin kamaytirib yuboradi. Bunday holatga tushib qolmaslik uchun Web–dizaynerdan qunt bilan ishlashni talab qiladi. Agarda tayyorlanayotgan saytdagi materiallar Web–dizaynerga notanish mavzuda bo‘lsa, u holda o‘sha sohadagi biror etuk mutaxassis bilan hamkorlikda ishlashga to‘g‘ri keladi.

Freymlar (frame) - bu gipermatnli sahifaning alohida mustaqil qismidir. Freymlarni HTMLda hosil qilish haqida yuqorida gapirib o‘tgan edik. Freymli saytlar quyidagi xususiyatlarga ega:

- Ishni to‘g‘ri tashkil qilinsa, yuklanadigan ma‘lumotlar hajmida tejash imkonini beradi. Alohida freymlarda har xil fayllar yuklanishi mumkin.

- Bitta freymning tarkibiy qismini ko‘rish vaqtida boshqa freym o‘zining statistik holatini saqlab qoladi. Bu esa saytning muhim fragmentlarini ekranda har

doim ushlab turish imkonini beradi. Masalan, navigatsion tugmalar, logotiplar va boshqalar.

- Murakkab kompozitsiyali va birjinsli bo‘lmagan ko‘p bog‘li strukturali freymlar sayt yaratuvchisiga maydon o‘lchami va ob‘yektlar bog‘lanishini

nazorat qilish imkonini beradi. Shuni alohida ta'kidlab o'tish kerakki freymlar paydo bo'lishi bilan Web-texnologiyada sanab o'tilgan bir qator muammolar echimlarini topdi. Ammo har qanday kuchli natija beruvchi vositalarning salbiy effektlari mavjud. Freymlar ham bu umumiy qoidadan holi emas. Ularning asosiy kamchiliklarini sanab o'tamiz:

- Ular gipermatnli sahifalarning bir joydan boshqa joyga ko'chirilishini keskin cheklab qo'yadi. Ko'rish dasturlarining birinchi versiyalari bunday loyihalar bilan tanish emas, shuning uchun freymlardan iborat sahifalarni brauzerlarning dastlabki avlodlari aks ettira olmaydi.

- Ko'plab qidiruv tizimlari freymlarga bo'lingan sahifalarni indeksatsiya qilmaydi. Qidiruv tizimlarida indeksatsiya qilish uchun sayt yaratuvchisidan qo'shimcha dasturiy ta'minot talab qiladi.

- Bunday saytlarda ko'rsatilgan gipermatnli bog'lanish bo'yicha o'tish va yangi hujjatlarni har xil freymlarda ochishda ko'rish dasturlarida adres qatori holati o'zgarmaydi. Unda har doim asosiy o'zak hujjat URL adresi tasvirlanadi. Uzellar masshtabi o'sishi bilan, gipermatnli sahifalar tarkibi murakkablashishi, yuqori chastotali yangilanish kontentida freymlarning kamchiliklari ikkinchi darajali hisoblanadi. Ko'plab yirik korporatsiyalarning saytlari, informatsion portallar, yangiliklar bilan ishlaydigan kompaniyalarning Web-uzellari freymlar asosida qurilgan.

Freymlarni yaratish. Dreamweaver dasturida freymlarni yaratish uchun juda qulay uskunalar mavjud. Ularning yordamida har qanday murakkablikdagi freymlar strukturasini hosil qilish mumkin. Buning uchun quyidagi ketma-ketliklarni bajarish kerak:

1. Hujjatning freymli strukturasini yaratish. Bu etapda hujjatning freymli soni, joylashuvi va o'lchamlari belgilanadi;

2. Asosiy hujjat tarkibiga kiruvchi gipermatnli fayllarni saqlash;

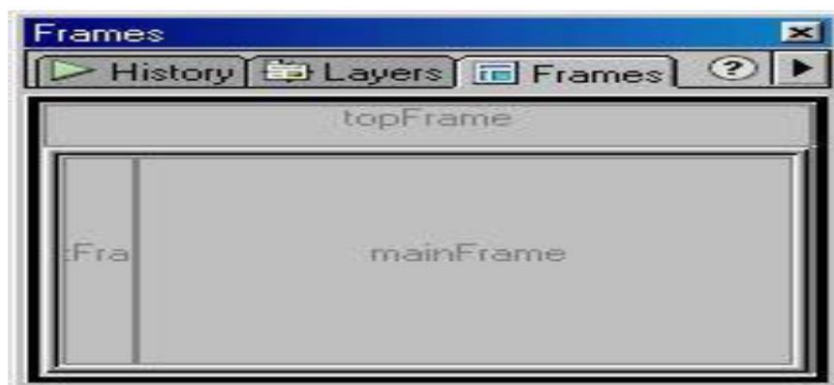
3. Freymlarning parametrlarini belgilash. Bu etapda freymlarning nomlari beriladi, chegaralarini tasvirlashga oid ko'rsatkichlar belgilanadi, prokrutkani o'rnatish va boshqa ishlar amalaga oshiriladi;

4. Freymlar strukturasini bilan hujjatning navigatsion tizimining mos kelishi, undagi mustaqil freymlar tarkibi va ularning joylashuvini belgilaydi. Bu butun freymli hujjatning fundamenti bo'lib xizmat qiladi. Dasturda freymlarga bo'lishning standart strukturalari to'plami joylashgan. Uning tarkibiga mustaqil freymlarga bo'lishning eng oddiy va taniqli variantlari kiradi. Foydalanuvchi standart to'plamdan xohlagan strukturasini qo'yishi mumkin. Agar berilgan variantlardan birortasi ham siz yaratmoqchi bo'lgan strukturaga to'g'ri kelmasa, u holda o'zingiz mustaqil ravishda struktura yaratishingiz mumkin. Buning uchun sodda strukturalardan bir nechtasini tegishli maydonda qo'llash yetarli.

Freymli strukturalarni ishlab chiqish. Standart freymli strukturalar kutubxonasi o'zida gipermatnli sahifalarni bo'lishning eng kerakli variantlarini birlashtiradi. Bundan tashqari dastur freymlar o'lchamlarini interfaol ko'rsatishga imkon beradi va standart strukturalarni bir-birini ichiga joylaydi. Bu freymli strukturalar yaratishda eng kuchli manba hisoblanadi. Kamdan-kam holatda yuqorida sanalgan imkoniyatlar yetarli bo'lmay qoladi. Ya'ni sayt yaratuvchisi o'zining shaxsiy xohishi va g'oyalari talabiga javob beradigan yagona freymli tizim yaratmoqchi. Buning uchun dasturda imkoniyat bor:

1. Freymlarga bo'linishi kerak bo'lgan sahifaga matn kursorini qo'yning;
2. Freymlarning chegaralari ko'rinishi uchun View > Visual Aids > Frame Borders (Вид > Служебная разметка > Границы фреймов) buyrug'ini bering. Shundan keyin hujjat oynasining ichki chegaralir 3 piksel qalinlikda paydo bo'ladi;
3. Ko'rsatkichni ixtiyoriy chegara ustiga olib boring va Alt tugmasini bosib turgan holatda hujjatning bo'sh qismiga suring. Bu paytda ko'rsatkich ikki strelkali ko'rinishga o'tadi;
4. Chegarani gorizontal yoki vertikal surish yordamida o'zingizga kerakli freymli strukturani olishingiz mumkin. Ichki chegarani olib tashlash uchun uni hujjat oynasidan tashqariga surib tashlang. Agar hujjat oynasida freymlar chegaralari kesishgan joydagi nuqtasini ko'rsatkich yordamida surilsa, u holda hujjat oynasida gorizontal va vertikal chiziqlar paydo bo'ladi. Bu natijani ketma-ket bajarib ham olish mumkin: avval gorizontal chiziq qo'yiladi, keyin esa vertikal chiziq qo'yiladi (yoki teskarisi). Qaysi usul bilan bajarishdan qat'iy nazar natija bir xil bo'ladi. Demak strukturali hujjatning belgili kodlari ham bir xil bo'ladi.

Freymlar palitrasi. Frames (Фреймы) palitrasi – bu hujjatning freymli strukturalarining miniatyurali tasvirlaridir. U o'z ichiga alohida tarkibli strukturalarni joylashuvi haqidagi ma'lumotni o'z ichiga oladi. Unda freymlar nomlari va o'lchamlari beriladi. Palitra yordamida freymlarga bo'lish ko'rinishi tanlanadi. Hujjatning har qanday freymli bo'lagi ustida odatdagi tahrirlash ishlarini olib borish, turli ob'yektlarni kiritish mumkin.



9.10-rasm. Frames palitrasi.

Bu palitrani ochish uchun Window > Frames (Окно > Фреймы) buyrug'ini bering yoki SHIFT+F2 tugmalar kombinatsiyasini bosish kerak. Biror freymli ko'rinishni tanlash uchun uning Frames (Фреймы) palitrasidagi mos tasvirini sichqonchanning chap tugmasi bilan bosish yetarli. Hujjat oynasidan freymlarni tanlash Hujjat oynasida freymlarni tanlashning barcha usullarini ko'rib chiqamiz:

1. Freymlar strukturasi alohida bo'limni olish uchun ALT tugmasini bosib turgan holda, sichqonchanning chap tugmasini shu hududda bosib;
2. Strukturani butunlay belgilash uchun ixtiyoriy bo'lish chiziqlariga yoki chegara ramkasini sichqonchanning chap tugmasi yordamida bosib;

Dastur shuningdek bir darajadagi (gorizontal bo'yicha) freymlarning hamda bir-birining ichiga solingan strukturalar va ularning elementlarining (vertikal bo'yicha) o'zaro bir-biriga o'tishini ta'minlaydi:

o Bir darajadagi freymlar orasida o'tish uchun ALT+← va ALT+→ tugmalar kombinatsiyasini bosib;

o Har xil darajadagi freymlar orasida o'tish uchun ALT+↑ va ALT+↓ tugmalar kombinatsiyasini bosib;

Tanlangan freymlar strukturasi bo'limi punktir chiziqlar bilan belgilanadi.

IX. 3. Turli obyektlar qo'yish. Havolalar bilan ishlash.

Hujjatlarga havolalar o'rnatish va olib tashlash. Tegishli hujjatga havola o'rnatish unchalik murakkab em as. Bunda foydalanuvchini chalkashtiradigan eng asosiy muammo - bu operatsiyani bajarish usul va uslublarining ko'pligidir. Qachonki biror hujjatga yoki sahifaga havola o'rnatmoqchi bo'lsangiz, buning uchun quyidagi uch holatdan birini belgilash kerak. Ular bir-biridan faylning holati va yuklanish texnikasi bilan farq qiladi.

- Havola uchun ko'rsatilgan hujjat uzelnig hisobidagi obyekt sanaladi. Ya'ni faylning nomi fayllar va papkalar ro'yxatidan iborat uzelnig kartasi va panelida ifodalanadi. Bunday faylga havola o'rnatish uchun asosiy hujjatni tanlash, sichqoncha yordamida marker ko'rsatkich bog'lab olib, uni tegishli hujjatga olib o'tish lozim. Marker ko'rsatkich - bu havola o'rnatish uchun maxsus interfaol vosita hisoblanadi. Markerni uzel dispetcherining har qanday paneliga (kartaga yoki fayl liar ro'yxatiga) surib kelish mumkin.

- Butun hujjat saytnig tarkibiga kiradi, ammo unig ro'yxatidan o'tmagan. Ya'ni unig nomi o'ng paneldagi fayllar ro'yxatida mavjud, ammo u uzel kartasida yo'q. Bunday holatlarda marker ko'rsatkichni o'ng panel ustiga surish va uni fayl nomi ustiga tashlash kerak.

- Butun hujjat saytga kirmagan. Bunday holatda marker-ko'rsatkichini surishni teskari yo'nalishini qo'llash kerak.

Havolani o'zgartirish. Havolalarni o'zgartirish uchun eski bog'lanishga tegishli ko'rsatkichlarni o'chirib tashlab, yangi faylga tegishli ko'rsatkichlarni kiritish mumkin. Ammo Dreamweaverda buni o'zgartirish uchun maxsus vositalar mavjud:

1. Uzel kartasidan hujjat belgisini tanlang;
2. Uzel dispetcheri oynasidan Site > Change Link (Сайт > Изменить ссылку) buyrug'ini bering. Xuddi shu buyruqni – CTRL+L tugmalar kombinatsiyasi yordamida ham berish mumkin;

3. Select HTML Files (Выбор гипертекстовых файлов) muloqot oynasi ochiladi. Unda yangi faylning nomi va joylashgan katalogini ko'rsatish kerak:

4. Fayl tanlangandan keyin, Dreamweaver dasturi "Update Files" (Обновление файлов) muloqot oynasi ochiladi. Barcha o'zgarishlarni qo'shish uchun Update (Обновить) tugmasini bosiladi. Agar bir nechta hujjatlar bilan bitta hujjat o'rtasida bog'lanish o'rnatmoqchi bo'lsangiz buning uchun maxsus buyruq mavjud. Bu buyruq yordamida barcha obyektlardagi havolalarni global tarzda o'zgartirish mumkin. U barcha gipermatnli havolalardagi ko'rsatilgan fayl nomini o'zgartirib chiqadi.

1. Uzel dispetcheri oynasini oching;
2. O'zgartirilishi kerak bo'lgan hujjatni oling;
3. Site > Change link Sitewide (Сайт> Изменить связи по всему сайту) buyrug'ini bering. Shu nomdagi muloqot oynasi ochiladi.

1. Tanlangan faylning nomi Change All Links To (Изменить все ссылки на) maydonida ifodalanadi.

Yangi faylning nomini Into Links To (На ссылку на) maydoniga kiritish yoki standart protseduralar yordamida tanlash mumkin.

2. OK tugmasini (Кнопка) basing yoki ENTER (Клавиша) tugmasini bosing.

3. Update Files (Обновление файлов) muloqot oynasi ochiladi, bunda bog‘lanishga ega va ayni vaqtda yangilanishni talab etadigan, fayllar nomi aks etadi. Fayllarni tanlang va ularga tegishli havolani o‘rnating. Change Link Sitewide (Изменить связи по всему сайту) buyrug‘i ham havolalarni ommaviy almashtirish uchun juda qulay. Masalan, bunday almashtirishlarni ko‘pincha saytning barcha sahifalaridagi elektron pochta adresini almashtirish uchun qo‘llash mumkin.

1. Change All Links To (Изменить все ссылку на) maydoniga o‘zgartirilishi kerak bo‘lgan havolani to‘liq kiriting.

2. Into Links To (На ссылки) maydoniga to‘liq yangi havolani kiriting.

3. OK tugmasini bosing.

Havolani olib tashlash. Havolani olib tashlashning bir nechta usullari mavjud. Masalan, havolaga tegishli, ya’ni manba hisoblangan hujjat faylini ochish va uni oddiy yo‘l bilan o‘chirib tashlash mumkin. Bu usul balki noqulay tuyulishi mumkin, ammo maksimal aniqlikda bo‘ladi. Uzel dispatcheri orqali amalga oshiriladigan bog‘lanishni olib tashlash usulini ko‘rib chiqamiz:

1. Uzel dispatcheri oynasini oching;

2. Uzel kartasidan bog‘lanishni ko‘rsatuvchi hujjat belgisini oling;

3. Site> Remove Link (Сайт>Удалить ссылку) buyrug‘ini bering.

Bu buyruqning klaviaturada ikkita ekvivalenti bor: CTRL+ SHIFT+ L tugmalar kombinatsiyasi yordamida ham berish mumkin.

Sarlavhani o‘zgartirish. Dreamweaver dasturi HTML hujjatining sarlavhasini uzel dispatcheri oynasida almashtirish (o‘zgartirish) imkonini beradi. Shuni esda tutish kerakki gipermatnli hujjatning sarlavhasini <title> deskriptori belgilaydi. Bu matn qatori hujjatning nomi hisoblanadi va qidiruv tizimlarida hujjatni indeksatsiyalashda muhim rol o‘ynaydi. Eng mashhur Internet Explorer va Netscape Navigator brauzerlar sarlavhani dastur oynasining, sarlavha qatoriga chiqarib beradi. Sarlavhani o‘zgartirish uchun quyidagilarni amalga oshirish kerak:

1. Uzel dispatcherini oching (ALT+F8).

2. View> Show Page Titles (Вид показать заголовки страниц) buyrug‘ini bering. Bu buyruqni CTRL+ SHIFT+T tugmalar kombinatsiyasi yordamida ham berish mumkin. Natijada uzel kartasida gipermatnli fayllar nomi o‘rnida ularning sarlavhasi beriladi.

3. Hujjatni tanlang va File > Rename (<Файл> Переименовать) buyrug‘ini bering yoki klaviaturadan F2 tugmasini bosing.

4. Yangi sarlavhani kiriting va ENTER tugmasini bosing.



Nazorat uchun topshiriqlar:

- 9.1.** Dreamweaver dasturining asosiy oynasi elementlari nimalardan iborat?
- 9.2.** Dreamweaver dasturining imkoniyatlari. Dizayn, kod va aralash rejimlarda ishlash qanday amalga oshiriladi?
- 9.3.** Murakkab tuzilmali saytlarni yaratishda Dreamweaver dasturining imkoniyatlaridan foydalanish deganda nimani tushunasiz?
- 9.4.** Sahifalarni freymlarga bo‘lish haqida gapirib bering.
- 9.5.** Turli obyektlar qo‘yish qanday amalga oshiriladi?
- 9.6.** Havolalar bilan ishlash qanday bajariladi?