

LIÇÃO 3: ADICIONANDO MAPAS DE IMAGEM, ANIMAÇÃO E FORMULÁRIOS

CRIANDO UM MAPA DE IMAGEM

OBJETIVOS

Ao final desta parte da lição, você irá:

- entender como mapas de imagem podem aperfeiçoar um projeto e tornar um site mais interativo
- saber como criar facilmente um mapa de imagem no Dreamweaver

CONTEXTO

Um mapa de imagem é uma imagem com vários “pontos de acesso” ou links. Seu funcionamento baseia-se no princípio da grade onde coordenadas informam ao navegador que uma determinada seção da imagem deve ser vinculada a um determinado URL. O Dreamweaver facilita a criação e a edição gráfica de mapas de imagem do lado do cliente com o Image Map Editor.

EXERCÍCIOS

Crie um Mapa de Imagem

1. Abra o documento coftable.htm e selecione a imagem dos livros na parte superior da página.
2. No inspetor Property, você verá o botão **Map**. Clique nele para abrir a caixa de diálogo **Image Map Editor** (Figura 3-1).
3. Insira “Map1” como o nome do mapa na parte superior da janela para que as alterações feitas no mapa de imagem sejam salvas à medida que for trabalhando.
4. Observe as quatro ferramentas à esquerda do Image Map Editor. A seta na parte superior é uma ferramenta de seleção que pode ser usada para mover pontos de acesso pela página ou para redimensioná-los. As outras três opções são ferramentas de desenho que podem ser usadas para definir pontos de acesso com formatos diferentes.

Selecione a ferramenta retângulo, clique e arraste para criar um retângulo cobrindo o contorno do livro Varoom. A área mapeada será realçada.

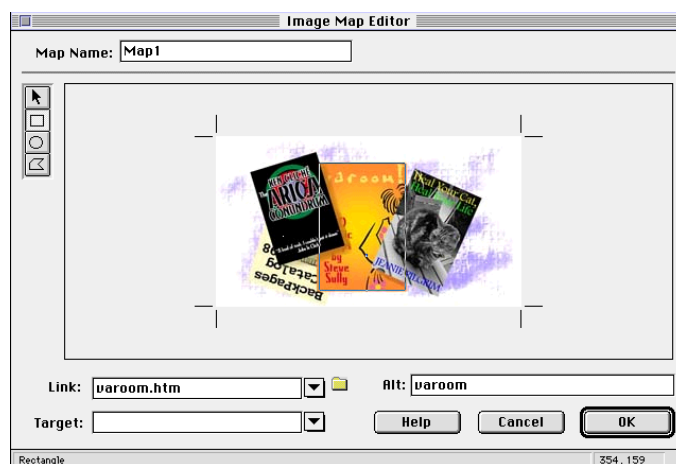


Figura 3-1
O Image
Map Editor

5. Para criar um link, clique no ícone Pasta junto ao campo de texto Link e procure varoom.htm na pasta "catalog". Clique duas vezes no mesmo para selecioná-lo. No campo de texto Alt, insira a palavra "varoom".
6. Selecione a ferramenta Polygon — a ferramenta inferior na linha. Esta ferramenta permite que sejam criados pontos de acesso com formatos diferentes. Clique em um canto da capa do livro "The Arica Conundrum", mova o cursor para o próximo canto e clique. Continue até clicar em todos os cantos do livro. Clique duas vezes para finalizar a ação.
Não se preocupe se o formato se sobrepõe ao retângulo varoom. Aquele que estiver na parte superior terá preferência.
7. Repita a etapa 4 para vincular o novo ponto de acesso ao arquivo denominado arica.htm. Insira "Arica Conundrum" no campo de texto Alt.
8. Repita o mesmo processo com a capa do livro "Heal Your Cat, Heal Your Life".
9. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo.
10. Selecione File > Preview in Browser e escolha um navegador para visualizar a página. Teste os links para verificar como funcionam os pontos de acesso. Observe que agora há uma borda em volta da imagem. Para removê-la, retorne ao inspetor Property e insira "0" na caixa de texto **Border**.
11. Salve as alterações feitas.

ADICIONANDO ARQUIVOS MULTIMÍDIA

OBJETIVOS

Nesta parte da lição, você aprenderá:

- como usar o Dreamweaver para adicionar efeitos de multimídia sofisticados aos sites da Web

CONTEXTO

Agora os projetistas têm uma grande diversidade de opções de multimídia — desde uma animação interativa até som streaming. Você pode usar o Macromedia Director ou Flash, por exemplo, para criar filmes Shockwave interativos e Aftershock para aumentar a funcionalidade. O Dreamweaver facilita a adição destes arquivos a suas páginas da Web e garante um bom funcionamento no maior número possível de navegadores.

Não se esqueça de que muitos arquivos multimídia requerem um plug-in que aumente os recursos de seu navegador. Se o plug-in não estiver instalado quando você testar seu trabalho em um navegador, não será possível ver o efeito. Os plug-ins Shockwave podem ser obtidos no endereço www.macromedia.com.

EXERCÍCIOS

Neste exercício, iremos aprender os princípios básicos para incorporar e configurar arquivos multimídia usando uma animação Flash como exemplo.

Para Inserir um Arquivo Flash na sua Página da Web

1. Escolha File > Open, procure na pasta "bookstore" a pasta "catalog" e abra catalog.htm.
2. Defina Page Properties (**Modify > Page Properties**) da maneira desejada e clique em OK.
3. Na janela Document, realce a linha de texto na parte superior da página (começando com "Here is the complete...") e use o inspetor Property para deixá-la em itálico. Salve a página.

4. Agora posicione o cursor na frente das palavras "Everyday Epiphanies", abra a paleta Objects (Figura 3-2) e clique no ícone **Insert Flash Movie** (Figura 3-3).
5. Quando a caixa de diálogo **Insert Flash Movie** for aberta, use o botão Browse para localizar o arquivo crazybird.swf na pasta "bookstore". A extensão .swf representa Shockwave Flash. Cada tipo de arquivo multimídia tem sua própria extensão. Clique duas vezes no arquivo para selecioná-lo e depois clique em OK.
6. Aparece um pequeno ícone na página da Web, representando o filme Flash.
7. Clique no filme. O inspetor Property exibe as opções para os atributos de Flash (Figura 3-3).
8. Insira "300" no campo Width (indicado por W) e "250" no campo Height (indicado por H). Observe como o tamanho da caixa cinza que representa o filme aumenta.
A altura e a largura são os únicos atributos exigidos para a maioria dos tipos de arquivo multimídia. Somente o Flash pode ser redimensionado sem apresentar perda de qualidade, o que significa que você pode definir a altura e a largura do filme com o valor desejado.
9. No campo de marca, o Dreamweaver usa as marcas **Object** e **Embed**. (Object é a marca definida pela Microsoft para os controles ActiveX e Embed é a marca definida pela Netscape para plug-ins.) Para aprender mais sobre outros atributos, consulte os arquivos de Ajuda on-line do Dreamweaver.
10. Insira uma quebra de parágrafo antes das palavras "Everyday Epiphanies", salve a página e escolha File > Preview in Browser. Selecione um navegador que possua o plug-in Flash instalado. A parte superior de sua página deve ser semelhante à imagem vista na Figura 3-4 com um pequeno pássaro amarelo voando pela tela.



Figura 3-2

A paleta Objects tem atalhos para vincular diversos tipos de arquivos multimídia, inclusive filmes Flash.



Figura 3-3

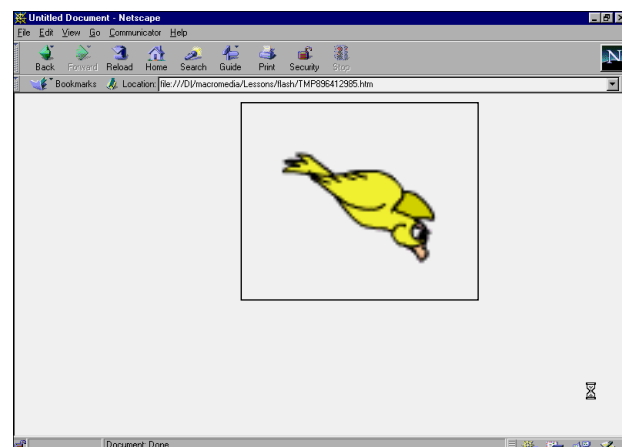
O inspetor Property se modifica para exibir os atributos do tipo de arquivo multimídia selecionado. Aqui, você pode ver as opções de um filme Flash.

DEFINA UM LINK PARA A PÁGINA

Abra ou alterne para coftable.htm e role para baixo até encontrar as palavras "Our catalog...". Realce "catalog" e use o inspetor Property para vinculá-la a catalog.htm (que se encontra dentro da pasta "catalog"). Realce a palavra "Lovedogs" e faça um link com o mesmo local. Faça o mesmo com "Spacebopping" e "Purp L. Elephant". Visualize a página, teste os links e salve o trabalho.

Figura 3-4

O filme Flash Crazy Bird exibido no Netscape Navigator.



CONSTRUINDO FORMULÁRIOS

OBJETIVOS

Nesta parte da lição, você aprenderá:

- como criar vários formulários e para que eles servem
- como usar os scripts CGI e "mailto:" para coletar informações de formulários

CONTEXTO

O Dreamweaver pode criar vários formulários que podem ser usados na captura de todos os tipos de informações dos visitantes de seu site. Você pode realizar uma pesquisa, coletar informações para contato com clientes ou colocar um livro de visitantes no seu site da Web com campos para nomes, endereços, interesses, comentários e eventuais perguntas de visitantes. Quando os visitantes preencherem o formulário, eles clicam no botão **Enviar** para enviá-lo a você.

Você deve oferecer um mecanismo para que o computador do visitante envie as informações preenchidas no formulário. Geralmente, isso é feito por meio de script CGI, um programa que irá processar as informações e enviá-las a você por correio eletrônico ou colocá-las dinamicamente em uma página do seu site da Web.

Os scripts CGI ou Common Gateway Interface são programas, geralmente escritos em linguagens de programação como Perl, Java, C ou C++. Os **scripts CGI** são mecanismos que existem em muitos formulários HTML e em outros recursos dinâmicos de um site da Web.

Para criar um script CGI, você precisa saber como programá-lo ou contratar um programador para fazer isso para você. Também é possível encontrar e modificar um script existente. Para mantê-lo simples, vamos usar um método menos sofisticado mas bem mais simples para enviar informações de um formulário a seu servidor usando uma simples marca **mailto:**.

A marca mailto: não funciona em todos os navegadores e os resultados não são tão auto-explicativos como os de um script CGI. Você receberá um arquivo de texto na forma de um anexo ao correio eletrônico, podendo ser aberto em um editor de texto para interpretação dos resultados (Figura 3-5). Uma maneira de processá-los é importar o texto para um programa de planilha, como o Excel, como um conjunto de dados ASCII delimitados. Para obter um exemplo de formulário CGI visite <http://www.best.com/~mbrown/cast74g/lessons/lesson3>

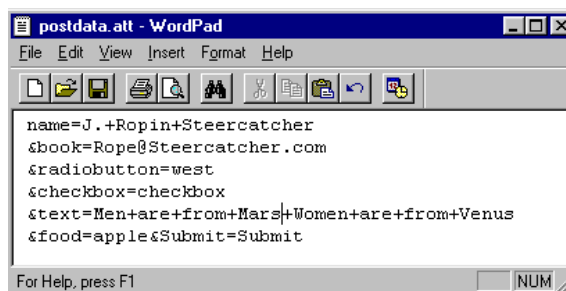


Figura 3-5

A resposta de texto que recebida de um mailto: não é muito auto-explicativa e requer interpretação.

EXERCÍCIOS

Criando um Formulário HTML

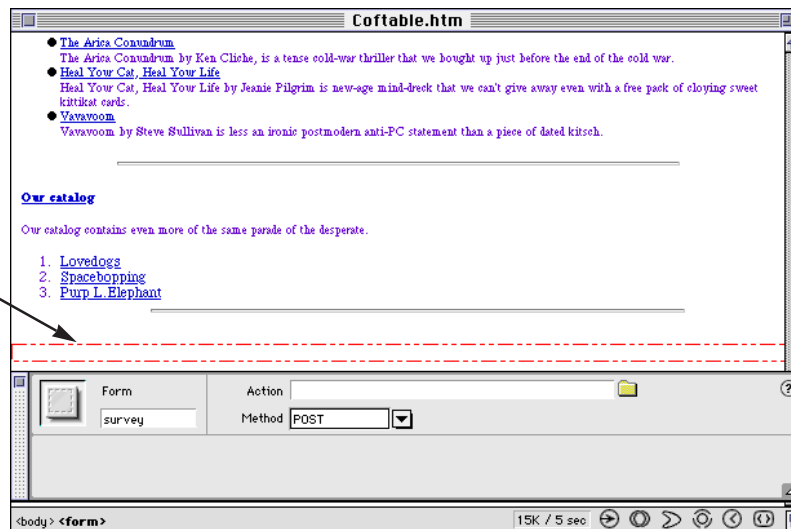
A paleta Objects do Dreamweaver tem uma série de botões de inserção para vários formulários diferentes. Vamos examinar alguns deles.

1. Com coftable.htm aberto, role até a parte inferior da página, clique o cursor depois da segunda linha horizontal e insira uma quebra de parágrafo.
2. Se a paleta Objects não estiver aberta, escolha Windows > Objects na barra de menu para abri-la.
3. Use a seta de rolagem na parte superior da paleta para acessar o grupo **Forms**. Mantenha o mouse sobre cada um dos seis botões da paleta Objects o tempo suficiente para que seu nome apareça.
4. Clique no botão superior do grupo para inserir um espaço de formulário em branco.

Um formulário em branco no Dreamweaver é representado por um retângulo contornado por uma linha vermelha pontilhada. (Figura 3-6). Selecionar este retângulo revela as propriedades de Form no inspetor Property.

Figura 3-6

Quando você seleciona a linha vermelha que representa um formulário, o inspetor Property mostra os atributos para o processamento do formulário com um script CGI.



5. Insira o nome "survey" na caixa de texto embaixo da palavra "Form". Este nome é usado por linguagens de scripts, como JavaScript ou VBScript, para controlar o formulário.
6. Na área de texto junto à palavra "Action", coloque o nome do diretório e o nome do script usado para o controle do formulário. Vamos simplificar usando um "Mailto" do lado do cliente. Basta inserir seu endereço de correio eletrônico assim: "mailto:you@yourweb.com". Defina o método como "Post".
7. Clique para inserir o cursor na área do formulário da página e digite as seguintes perguntas separadas por uma quebra de parágrafo:
What is your name?
What is your email address?
What is your favorite book?
Which is your favorite food?
8. Clique com o cursor no final da primeira pergunta e clique no botão **Insert Text field**, que é o segundo botão da parte superior da paleta Objects. (Também é possível usar **Insert > Form Object > Text Field** na barra de menu.)

Aparece um pequeno retângulo com bordas logo após a pergunta. No inspetor Property, digite "Name" na caixa **TextField** e defina **Char Width** (largura do caractere) como "50". A caixa de texto se expande prontamente. Nomear o campo não tem nenhum efeito óbvio, mas isso será usado pelo script CGI ou Mailto: para identificar o conteúdo do campo quando os dados forem apresentados.

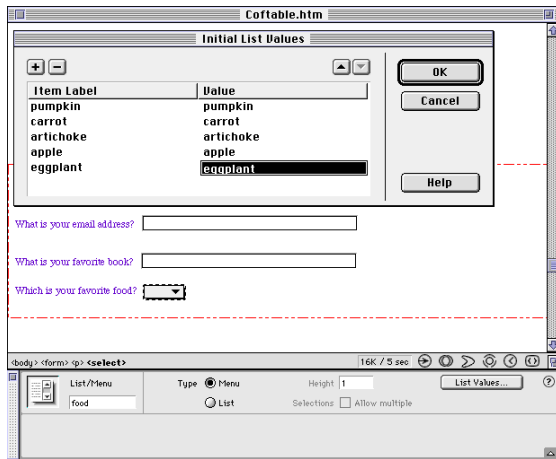


Figura 3-7

A caixa de diálogo *Initial List Values* facilita a criação de listas suspensas para formulários.

9. Insira "None of your business" no campo **Init Val**. O campo Init Val é um valor inicial que será exibido em um campo de texto, a menos que o visitante decida excluí-lo ou sobrescrevê-lo. Na maioria dos casos, ele ficará em branco.
10. Insira um outro campo de texto após a segunda pergunta. Nomeie-o "email" e defina Char Width como "40".
11. Insira um outro campo de texto após a terceira pergunta. Denomine-o "book" e defina Char Width como "40".
12. Coloque o cursor após a quarta pergunta, mas, desta vez, escolha o 6º botão a partir de cima, **Insert List/Menu**. (Ou use a barra de menu para selecionar **Form Object > List/Menu**.)
13. Digite o nome "Food" no campo List/Menu, defina o botão de rádio Type como Menu e clique no botão **List Value**.
Aparece a caixa de diálogo List Values.
14. Digite "pumpkin" nas colunas Item label e Values.
15. Clique no símbolo + para adicionar uma nova linha e digite "carrot" nas duas colunas.
Adotando o mesmo procedimento, insira "artichoke", "apple" e "eggplant" (Figura 3-7). Em seguida, clique em OK.
16. Insira uma quebra de parágrafo, colocando o cursor logo após o último campo de texto e pressionando Enter (PC) ou Return (Mac).
17. Clique no terceiro botão a partir de cima na paleta Objects, **Insert Button** (ou escolha **Form Objects > Insert Button** na barra de menu).
18. Repita a operação para ter dois botões idênticos próximos um do outro.
19. Agora, vamos modificar o primeiro botão para que ele reinicialize o formulário. Selecione o primeiro botão. No inspetor Property, assinalo o botão de rádio que diz "Reset form". Observe que a etiqueta e o nome do botão também mudam.
20. Visualize e teste o formulário, colocando seu nome, mudando o texto no segundo campo de texto e escolhendo um alimento no menu suspenso que acabou de criar.

Adicionando Botões de Rádio

Os botões de rádio permitem que os visitantes selecionem a partir de várias escolhas. Somente um botão de um grupo está ativo de cada vez. Vamos adicionar alguns botões de rádio a nosso formulário.

1. Após o campo do endereço de correio eletrônico, digite a pergunta "Where are you from?"
Clique o cursor no formulário logo após a pergunta.
2. Clique no ícone **Insert Radio Button** no painel Forms da paleta Objects ou escolha **Insert > Form Object > Radio Button**.

3. Repita esta etapa três vezes para obter quatro botões. À direita do primeiro, digite "East" e à direita de cada um dos outros, "West", "North" e "South".

4. Clique para selecionar um dos botões de rádio e exibir as propriedades Radio Button no inspetor Property visto na Figura 3-8.

Todos os botões de rádio de um grupo devem ter o mesmo nome. Vamos manter o nome padrão para área de texto embaixo do Radio Button.

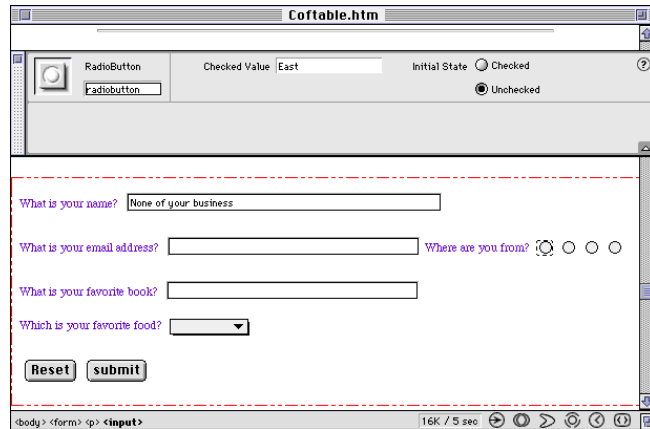


Figura 3-8

As opções Radio Button do inspetor Property

6. Agora, faça o mesmo com os demais botões. Cada um deve ter um nome de **Checked Value** diferente, para que o script CGI possa distingui-los. Atribuiremos ao Checked Value de cada botão o próprio nome do botão, para facilitar seu controle: "East", "West", "North" e "South".

Adicionando Caixas de Seleção

As caixas de seleção permitem que os visitantes façam múltiplas escolhas e, por isso, são adequados para escolhas que incluam instruções do tipo "Choose all that apply".

1. Clique para inserir o cursor após os novos botões de rádio e pressione Enter (PC) ou Return (Mac) para inserir uma quebra de parágrafo.
2. Escolha o ícone **Insert Checkbox** na paleta Objects ou **Insert > Form Object > Check Box** na barra de menu. Após a caixa de seleção, digite "Check if you want be on our email list".
3. Insira uma outra caixa de seleção e digite "Check if you want us to share your name with other companies".
4. No inspetor Property de cada caixa de seleção (Figura 3-9), digite um nome no campo embaixo de Checkbox. Você pode usar o mesmo nome ou um diferente para as caixas de seleção.
5. Junto a Checked Value, atribua às duas caixas os nomes "email" e "share".
6. Visualize o trabalho e salve-o.

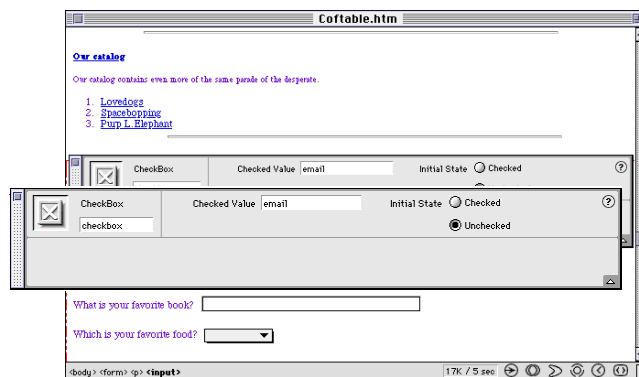


Figura 3-9

As opções Checkbox do inspetor Property

MAIS EXERCÍCIOS PARA AUMENTAR SUAS HABILIDADES

Mapas de imagem

- Abra uma outra imagem e tente usar diferentes ferramentas de desenho para criar pontos de acesso e estabelecer links.

Multimídia

- Experimente outras opções associadas a filmes do Flash no inspetor Property.
- Experimente outras opções da paleta Objects. Além dos ícones Insert Images, Horizontal Rules e Flash Movie (que você já viu) e para Table (que serão abordadas na próxima seção), você também verá ícones para outros efeitos de multimídia, inclusive applets Java, controles ActiveX, plug-ins e filmes Director. Se tiver algum exemplo de um destes tipos de arquivos, tente inseri-los em sua página e configurá-los como fez com o filme Flash. Se não estiver familiarizado com nenhum deles, faça uma pesquisa on-line para aprender mais e descarregue alguns exemplos. Para obter applets Java, vá ao endereço www.gamelan.com; para ActiveX, www.microsoft.com; e para Director, www.macromedia.com.

Formulários

- Experimente outras opções de campo de formulários.
- Crie novos botões de rádio, caixas de seleção, listas e campos de texto.
- Tente encontrar na Web um script CGI que você possa testar. Carregue seu formulário em um servidor onde possa trabalhar com ele, para ter certeza de que o processo de envio funciona adequadamente.