

LIÇÃO 6: TRABALHANDO COM HTML DINÂMICO. CARREGANDO SEU SITE

Como a parte de animação da seção DHTML é bastante complexa, ela é dividida em módulos. Para economizar tempo, convém salvar alguns deles até ter visto toda a seção que cobre os recursos internos FTP do Dreamweaver. Para ver a animação finalizada, abra flydone.htm na pasta “animate”.

DHTML DINÂMICO

OBJETIVOS

Nesta lição, iremos aprender:

- como o Dreamweaver simplifica o processo de criação de HTML Dinâmico para os navegadores 4.0 com paletas de camadas, comportamentos e linhas de tempo
- como criar efeitos rollover
- como criar e usar camadas
- como aplicar comportamentos
- como usar a linha de tempo
- como combinar a eficácia destes recursos para criar uma animação

CONTEXTO

Um dos recursos mais atraentes do Dreamweaver é o suporte para HTML Dinâmico. DHTML é um componente eficaz da especificação HTML 4.0 que fornece animações rapidamente carregáveis, interatividade complexa e posicionamento preciso por pixel dos elementos de um site da Web.

O HTML Dinâmico combina a eficácia do HTML com JavaScript, tornando possível mudar dinamicamente os atributos das marcas HTML. Uma página pode se tornar dinâmica com efeitos de rollover e animação. O Dreamweaver também oferece acesso a uma longa lista de novas marcas HTML 4.0 que oferecem outros novos recursos inéditos em uma página da Web.

A maior limitação do DHTML é que ele funciona apenas em navegadores da versão 4.0 e posteriores e que cada navegador possui sua própria abordagem ao DHTML. O Internet Explorer 4.0 suporta mais recursos DHTML do que o Netscape 4.0.

Nesta lição, você aprenderá como usar o Dreamweaver para atribuir um comportamento e criar um efeito de rollover, como criar camadas para posicionar os elementos exatamente no local desejado na página e como animar uma série de imagens na linha de tempo.

EXERCÍCIOS

Examine os arquivos de Ajuda do Dreamweaver, em que o DHTML expande e recolhe uma lista de tópicos quando um deles é selecionado.

1. No Dreamweaver, escolha **Help > Dreamweaver Help Topics**.
O Dreamweaver inicializa seu navegador da Web e exibe os arquivos de Ajuda. Para ver os efeitos DHTML, é preciso ter um navegador 4.0 ou mais recente.
2. No quadro à esquerda, clique uma vez na palavra “Workspace”.
O contorno se expande para mostrar uma lista de subtópicos, conforme mostrado na Figura 6-1.
3. Clique novamente em Workspace para recolher o contorno.

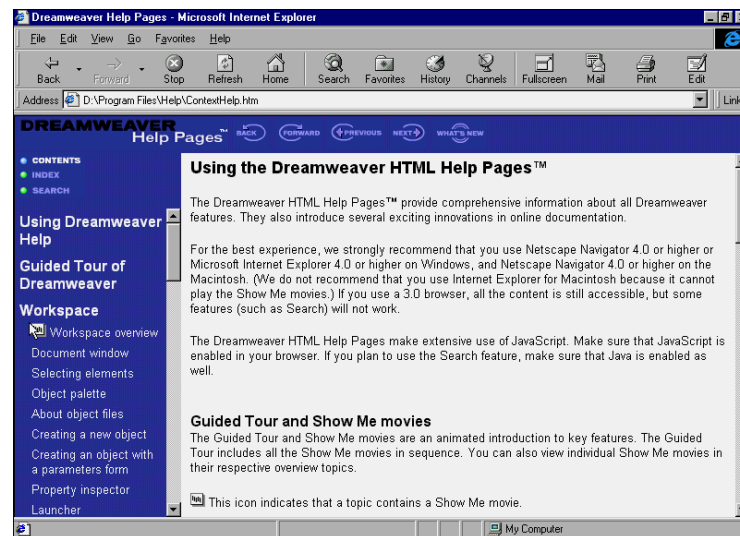


Figura 6-1

Os arquivos de Ajuda do Dreamweaver usam DHTML para expandir e recolher a lista de tópicos à esquerda quando um tópico é selecionado.

O HTML Dinâmico em ação faz com que o contorno se expanda e seja recolhido na página. Se o contorno não é recolhido ou não se expande e os arquivos de Ajuda não se parecem com os da Figura 6-1, é possível que a versão de seu navegador seja mais antiga. Se for uma versão 4.0 ou mais recente e mesmo assim não funciona, certifique-se de ter ativado JavaScript nas preferências de seu navegador.

Para tornar acessível seu site da Web aos visitantes com navegadores mais antigos, use o recurso **Check Browser**, disponível na biblioteca Behaviors. O recurso Check Browser permite determinar o navegador do visitante e dirigi-lo à página apropriada da Web. Muitos projetistas criam duas páginas, uma com recursos DHTML e uma outra que trabalha com navegadores mais antigos, possibilitando dirigir os visitantes de acordo com o recurso Check Browser. Você pode aprender mais sobre navegadores-alvo nos arquivos de Ajuda do Dreamweaver.

CRIANDO BOTÕES ROLLOVER

Rollovers podem ser usados para criar vários efeitos quando um visitante passa o cursor sobre uma imagem. No exercício a seguir, você irá criar um script que possibilitará a substituição de uma imagem por uma outra quando o cursor se move sobre a mesma. Trata-se de um recurso usado freqüentemente em barras de navegação.

Lembre-se de que para ver os resultados deste exercício, é preciso abrir a página em um navegador que suporte JavaScript. Este exemplo funciona no Netscape 3.0 ou mais recente e no Internet Explorer 4.0 ou mais recente.

Para criar uma nova página com um botão rollover

1. Abra o documento denominado coming.htm, que se encontra na pasta "bookstore" no nível da raiz.
2. Insira o cursor no centro da página, no espaço entre "Here's a preview." e "Where are they hiding?"
3. Use a paleta Objects ou escolha Insert > Image e procure redlite.gif na pasta "images". Clique duas vezes nele e, em seguida, clique em OK.
4. Com a imagem selecionada, insira o nome "redlight" no campo de texto na extrema esquerda do inspetor Property, conforme mostrado na Figura 6-2.

É muito importante nomear a imagem porque JavaScript usa o nome quando alterna as duas imagens (o que cria o efeito rollover).



Figura 6-2

Antes de poder aplicar um comportamento em uma imagem, insira um nome para ele no campo de texto à esquerda no inspetor Property.

5. No inspetor Property, defina Border como "0".
6. Selecione a imagem e escolha **Window > Behaviors** para abrir o **inspetor Behaviors** (ou acessá-lo a partir da paleta Launcher).
7. Escolha 4.0 Browsers no menu pop-up no painel **Events**.

Use este menu pop-up para escolher os navegadores-alvo de seus projetos. Somente os recursos que funcionam nos navegadores selecionados estarão disponíveis. Quando você escolhe uma opção, como o Netscape 3.0, muitos dos recursos da lista ficam esmaecidos, pois apenas funcionam com navegadores 4.0. A escolha de 4.0 Browsers criará DHTML que é suportado tanto pela Netscape como pela Microsoft.

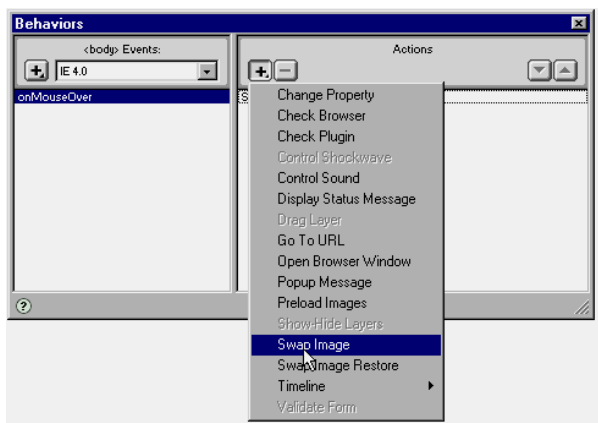


Figura 6-3

O inspetor Behaviors proporciona acesso a Events no painel esquerdo e a Actions no painel direito.

8. Mantenha pressionado o botão + e selecione "onMouseOver" na lista Events à esquerda.
9. Mantenha pressionado o botão + no painel direito e selecione "Swap Image" na lista pop-up Actions, conforme mostrado na Figura 6-3.

Você pode receber uma mensagem informando que é necessário haver uma marca <a> para que o botão funcione (supondo que a imagem seja um botão vinculado a alguma coisa, o que geralmente acontece). Se você não quiser estabelecer um link neste momento, clique em OK e o Dreamweaver irá automaticamente criar uma marca de link em volta da imagem. (O programa insere o sinal # no lugar de um URL no inspetor Property para que o rollover funcione até sem estar vinculado.)

10. Na caixa de diálogo **Swap Image**, selecione a imagem "redlight" na lista **Named Images**.
11. Clique no botão Browse e navegue até a pasta "images" onde você seleciona a imagem a ser alternada com redlight.gif. Clique duas vezes em grnlite.gif e, a seguir, clique em OK.
12. Mantenha pressionado o botão + e selecione onMouseOut na lista Events.
13. Selecione **Swap Image Restore** na lista pop-up Actions. Clique em OK na caixa de diálogo resultante.
14. Use a tecla de função F12 ou escolha Edit > Preview In Browser na barra de menu e visualize o trabalho em um navegador. Use o Netscape 4.0 ou mais recente ou o Internet Explorer 4.0 ou mais recente.
15. Vincule este arquivo ao resto do site. Abra o arquivo coftable.htm, realce as palavras "coming attractions" e use o inspetor Property para estabelecer um link com coming.htm.

CRIANDO ANIMAÇÕES COM CAMADAS E LINHAS DE TEMPO (AVANÇADO)

Se você já observou um cartunista trabalhando, sabe que uma animação não passa de uma série de imagens paradas que, quando exibidas rapidamente em seqüência, criam a ilusão de movimento. A parte mais difícil da animação é a criação das imagens paradas. Para tanto, você precisa de um programa de desenho ou pintura.

O Dreamweaver reúne as imagens e cria uma animação usando camadas para obter um posicionamento absoluto e uma linha de tempo para animar estas camadas.

Nos próximos exercícios, você irá criar uma animação bastante simples de uma mosca voando por sua tela até que seja esmagada por um mata-moscas. Para criar esta ilusão, será preciso usar duas imagens diferentes da mosca, uma da mosca voando e uma outra com ela esmagada. Também será necessário usar uma imagem do mata-moscas. Este é um exemplo muito bom de como poucas imagens podem ser usadas na criação de uma seqüência de animação.

Para obter uma visualização do trabalho final, use o navegador Internet Explorer ou Netscape 4.0 para abrir o arquivo flydone.htm na pasta "animate".

Crie e posicione camadas

1. Abra uma nova página no Dreamweaver e salve-a como fly.htm.
2. Se a paleta Objects não estiver aberta, escolha Window > Objects.
3. Selecione o ícone **Marquee Layer** na paleta Objects.
Aparece um cursor em forma de cruz na página.
4. Clique e arraste este cursor para criar uma caixa no canto superior esquerdo da página.

Esta “caixa” é uma camada. Depois de criá-la, você pode movê-la para qualquer ponto da página clicando na alça do canto superior esquerdo e arrastando-a.

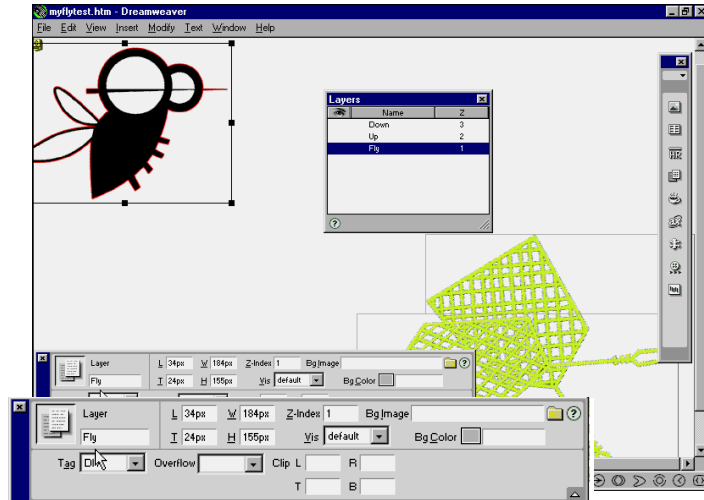


Figura 6-4

A paleta Layer permite nomear camadas, alterar sua ordem de empilhamento e controlar a visibilidade.

5. Clique para posicionar o cursor na camada. Escolha Insert > Image.
 6. Use o botão Browse da caixa de diálogo Insert Image para localizar fly.gif na pasta “images”, dentro da pasta “animate” (e não a pasta “images” em bookstore).
 7. Clique duas vezes em fly.gif e, a seguir, clique em OK.
Aparece a imagem de uma mosca na camada.
 8. Clique novamente no ícone Marquee Layer da paleta Objects.
 9. Clique e arraste para criar uma outra camada no canto inferior direito da tela.
 10. Clique para posicionar o cursor na nova camada e use a paleta Objects para inserir uma imagem. Vá até a mesma pasta “images”, clique duas vezes na imagem up.gif e, em seguida, clique em OK.
Aparece a imagem do Fly Swatter na camada em uma posição elevada.
 11. Repita as etapas 9-11, mas desta vez insira down.gif (a imagem de um mata-mosca em posição para baixo). Sobreponha as duas imagens.
- Quando terminar, a página deve ter uma aparência semelhante à da Figura 6-4. A mosca deve estar no canto superior esquerdo e as duas imagens do Fly Swatter devem estar no canto inferior direito mais ou menos onde aparecem na Figura 6-4. Se for necessário mover uma imagem, clique para selecionar a camada e, a seguir, na alça do canto superior esquerdo e arraste a camada até o local desejado.
12. Escolha **Window > Layers** para abrir a paleta **Layers** mostrada na Figura 6-4.
 13. Clique em Layer1 para selecionar a camada da mosca e use o inspetor Property para alterar o nome para “fly” (ver Figura 6-4).
 14. Clique em Layer2 e Layer3 na paleta Layer e use o inspetor Property para denominá-las “up” e “down” respectivamente. Salve a página como fly.htm.

Observação: Certifique-se de que “fly” esteja em primeiro lugar no índice Z da paleta Layer. Se você seguiu estas etapas nesta ordem, tudo deve estar certo. Caso contrário, clique duas vezes nos números listados na coluna de índice Z da paleta Layer e altere-os de modo que “fly” seja 1, “up”, 2 e “down”, 3.

ANIMANDO CAMADAS COM LINHA DE TEMPO

Depois de criar as camadas descritas nas etapas anteriores, use a **linha de tempo** para animá-las. Se você nunca usou uma linha de tempo, no início pode parecer um pouco complexo. Prossiga devagar e siga cada etapa cuidadosamente, mesmo que não faça muito sentido para você.

Se quiser começar do início a partir deste ponto ou se apenas quiser ter certeza de que está começando esta seção com as camadas certas, abra o arquivo layers.htm da pasta “animate” para se preparar para o próximo exercício.

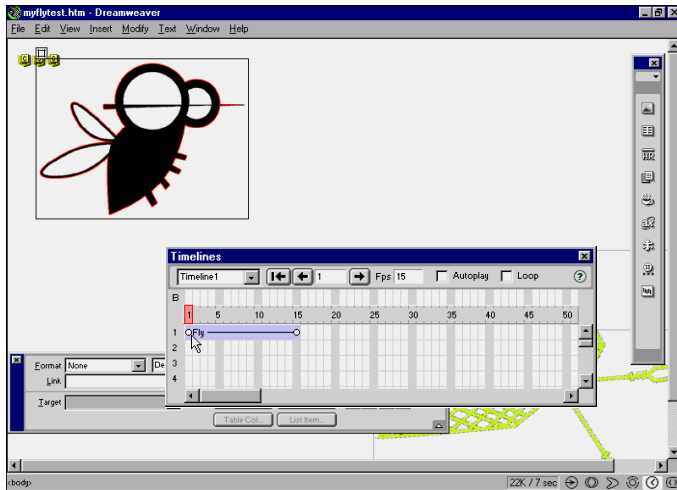


Figura 6-5

Clique e arraste uma camada sobre uma linha de tempo para criar um sprite que representa esta camada.

Use a Linha de Tempo para Animar as Camadas

1. Com o arquivo fly.htm, escolha **Window > Timelines**.
2. Clique para posicionar uma marca na caixa **Autoplay** na parte superior da paleta Timelines.

Autoplay irá iniciar a animação assim que a página for carregada. Para controlar uma animação com um clique de mouse ou com uma outra ação do visitante, deixe a caixa Autoplay em branco.

3. Clique para selecionar a camada com a imagem da mosca.
4. Clique e mantenha a alça de posicionamento da camada no canto superior esquerdo e arraste toda a camada sobre a paleta Timelines. Solte a camada quando aparecer um novo **sprite** na primeira linha, conforme mostrado na Figura 6-5.

Observação: Você não está movendo a camada, está arrastando a camada sobre a linha de tempo para criar um sprite que representa a camada. Sprite refere-se à barra lilás que aparece quando um elemento é arrastado, como uma camada, para a linha de tempo.

5. Clique para selecionar a camada com a imagem do mata-mosca na posição levantada. Use a alça de posicionamento de camada do canto superior esquerdo para arrastar a camada sobre a linha de tempo e criar um segundo sprite logo abaixo do primeiro da camada da mosca.
6. Clique para selecionar a camada com a imagem do mata-mosca na posição para baixo. Use a alça de posicionamento de camada do canto superior esquerdo para arrastar a camada sobre a linha de tempo e criar um terceiro sprite logo abaixo dos dois primeiros.
7. Clique para selecionar o círculo no final do sprite representando a camada 1 (a camada da mosca). Um círculo representa um quadro-chave. Arraste-o até que o círculo se estenda até o quadro 25 na linha de tempo.
8. Clique para selecionar os quadros-chave no final dos sprites que representam as duas camadas do mata-mosca e estenda os sprites até o quadro 30 na linha de tempo.

Após completar esta etapa, a linha de tempo deve ser semelhante à Figura 6-6. Certifique-se de que os sprites que representam as camadas estejam colocados nas posições 1, 2 e 3 da linha de tempo e que eles comecem o mais afastado possível à esquerda. Você pode mover os sprites clicando e arrastando-os na linha de tempo.

9. Clique para selecionar a camada da mosca. Na linha de tempo, mova o marcador de quadro-chave até o último quadro do sprite Fly.

O **marcador de quadro-chave** é a barra de controle vermelha que pode ser movida através dos sprites.

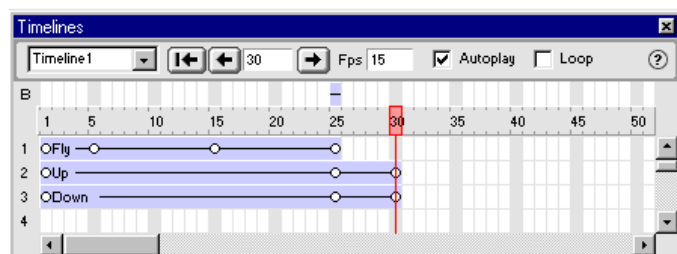


Figura 6-6

Depois de completar a etapa 8 do exercício de animação de camadas com a linha de tempo, a linha de tempo deve ter esta aparência.

10. Você irá criar o caminho de animação que a mosca seguirá. Selecione a imagem da mosca, clique na alça de posicionamento de camada e arraste a camada da mosca para baixo e através da página até que ela fique em cima das camadas do mata-mosca, conforme mostrado na Figura 6-7.
11. Para criar um caminho de vôo mais elaborado para a mosca, certifique-se de que a camada da mosca permanece selecionada e mova o **marcador de quadro** (a barra de controle vermelha) para o quadro 10. Clique na alça de posicionamento de camada e arraste a camada da mosca para um outro local da tela. Aparece um círculo de quadro-chave no sprite da linha de tempo, representando o novo local. Use o marcador de quadro para criar quadros-chave adicionais em um ponto da linha de tempo. Observe que, à medida que você move o marcador de quadro para frente e para trás na linha de tempo, a posição da camada da mosca muda na página. A Figura 6-8 mostra um caminho bastante elaborado com três quadros-chave no sprite da camada da mosca.

ALTERANDO IMAGENS EM UMA SEQUÊNCIA DE ANIMAÇÃO

Para criar a ilusão de que a mosca é esmagada quando atingida pelo mata-moscas, é preciso alternar a imagem da mosca viva com a imagem da mosca esmagada. O próximo exercício irá ajudá-lo a continuar desenvolvendo esta animação e alternar a imagem da mosca.

Se quiser iniciar com um arquivo que está pronto para as próximas etapas, abra time.htm da pasta “animate” e inicie com a etapa 1. Caso contrário, continue do ponto onde parou.

Para alternar imagens em uma animação

1. As Imagens (como os Comportamentos ou Behaviors) precisam ser nomeadas antes de serem manipuladas por JavaScript. Antes de alternar imagens, é preciso nomeá-las. Para tanto, clique para selecionar o primeiro quadro-chave na linha de tempo para que a mosca retorne a posição inicial da sequência de animação. Selecione a imagem da mosca (selecione a imagem e não a camada) e, na parte superior esquerda do inspetor Property, insira “flyimage” no campo de nome. Atenção: Não abrevie este nome para “fly”. A camada já se chama “fly” e uma imagem não pode ter o mesmo nome da camada.

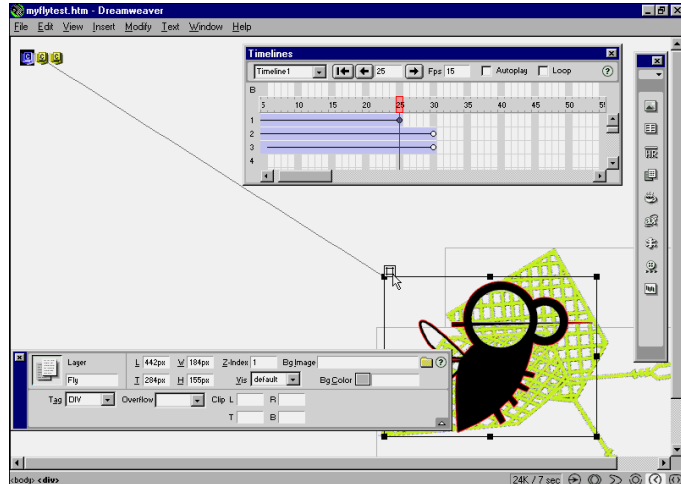


Figura 6-7

Com um quadro-chave selecionado, clique e arraste a camada para criar um caminho que a camada deverá percorrer à medida que é animada.

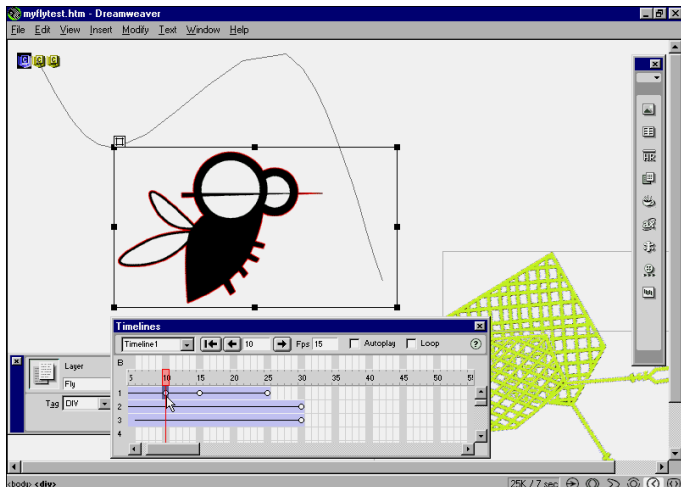


Figura 6-8

Use o marcador de quadro para criar novos quadros-chave e criar um caminho complexo para a animação percorrer.

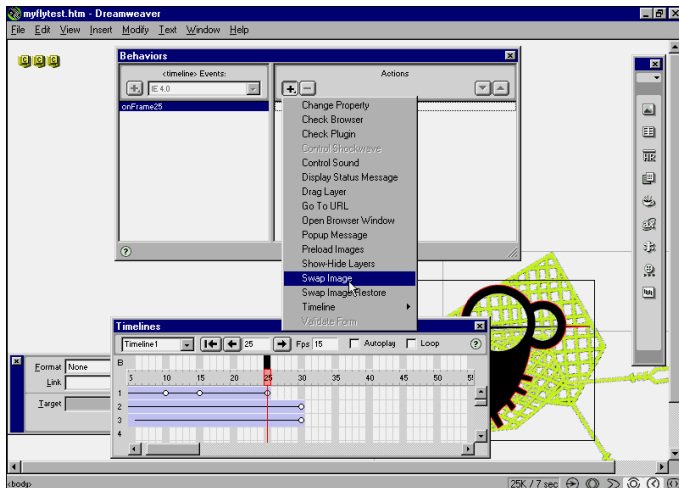


Figura 6-9

Você pode aplicar comportamentos como Swap Image a quadros-chave em uma linha de tempo.

2. Selecione o último quadro-chave do sprite da mosca na linha de tempo. Selecione apenas o quadro e não todo o sprite. Se a linha inteira estiver escurecida, todo o sprite foi selecionado.
3. Escolha **Modify > Add Behavior to Timeline**.
O inspetor Behaviors é aberto.
4. Com as palavras "OnFrame25" selecionadas no painel esquerdo, escolha + no painel direito e selecione Swap Image, como mostrado na Figura 6-9.
5. Na caixa de diálogo Swap Image mostrada na Figura 6-10, escolha a imagem da mosca no campo Named Images e localize a imagem squashed.gif na pasta "images", dentro da pasta "animate". Clique duas vezes em squashed.gif para selecioná-lo. Clique em OK.

6. Feche o inspetor Behaviors e salve a página.
7. Salve a página e visualize o trabalho em um navegador.

CONTROLANDO A VISIBILIDADE DA CAMADA

A última etapa para finalizar esta animação é alterar a visibilidade das camadas do mata-mosca e criar a ilusão de movimento quando o mata-mosca atinge a mosca no final da seqüência. Continue no ponto onde parou nas últimas etapas ou abra o arquivo swap.htm da pasta "animate" e comece com a etapa 1 deste exercício.

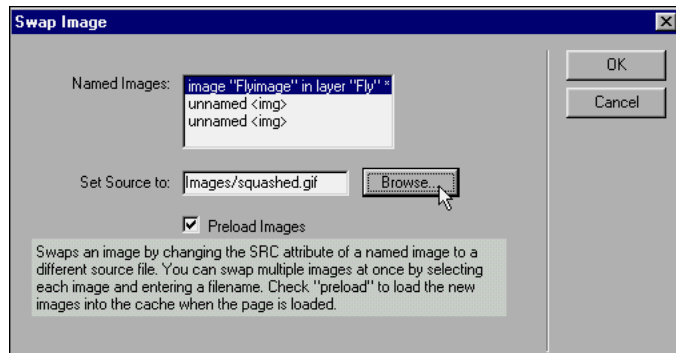


Figura 6-10

Alterando a imagem da mosca na caixa de diálogo Swap Image

Para alterar a visibilidade das camadas em uma animação

1. No inspetor Timeline, clique para selecionar o sprite "up" e mova o marcador de quadro-chave para o quadro 25.
2. Escolha **Modify > Timeline > Add Keyframe**.
3. No inspetor Property, role para baixo o menu Vis e selecione hidden, como mostrado na Figura 6-11. Isso torna a camada invisível quando visualizada em um navegador.
4. Selecione o sprite down na linha de tempo e mova o marcador de quadro-chave para o primeiro quadro. No inspetor Property, role para baixo o menu Vis e selecione hidden.



Figura 6-11

Use o menu Vis no inspetor Property para controlar a visibilidade de uma camada.

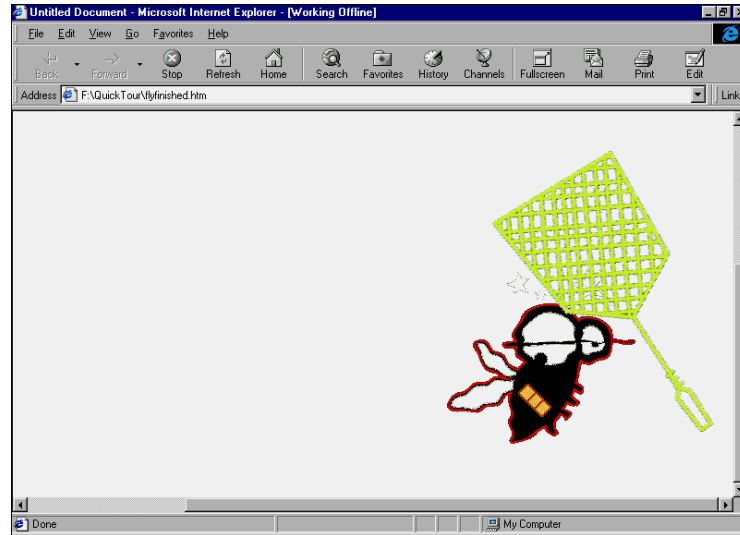


Figura 6-12

A seqüência de animação finalizada e exibida no Internet Explorer 4.0.

5. Com o sprite down selecionado, mova o marcador de quadro-chave para o quadro 25 e escolha Modify > Timeline > Add Keyframe.

6. Selecione apenas o quadro-chave no quadro 25 do sprite down. No inspetor Property, altere a opção Vis para visible.

Isso torna visível o sprite down somente no quadro 25 da seqüência, o que resulta em uma rápida batida do mata-mosca.

7. Selecione apenas o quadro-chave no quadro 30 do sprite down. No inspetor Property, altere a opção Vis para hidden.

Isso torna invisível o sprite down somente no quadro 30 da seqüência.

8. Salve o arquivo. Escolha File > Preview in Browser > e selecione Netscape 4.0 ou Internet Explorer 4.0 para ver os resultados da animação.

A mosca deve voar pela tela até ser esmagada e toda a seqüência deve terminar com a mosca esmagada visível e o mata-mosca novamente na posição levantada, conforme mostrado na Figura 6-12.

O efeito rollover e a animação criados nesta lição representam apenas o começo do que se pode fazer com DHTML. O Dreamweaver oferece uma extensa biblioteca de comportamentos e você pode adicionar os seus próprios se conhecer JavaScript. Também é possível descarregar novos comportamentos e instalá-los sem dificuldades. Há uma lista crescente de comportamentos adicionais no site do Dreamweaver na Web, no endereço www.dreamweaver.com. Agora vamos vincular este arquivo ao restante de seu site. Abra [coming.htm](#) e altere o link "shoo fly" de [flydone.htm](#) para [fly.htm](#).

MAIS EXERCÍCIOS PARA APRIMORAR SUAS HABILIDADES

DHTML

1. Adicione comportamentos adicionais ao botão do primeiro exercício.
2. Volte à animação da mosca e adicione mais quadros-chave a seu sprite para que a mosca se mova mais pela tela antes de ser esmagada.
3. Siga as etapas de criação de um efeito rollover usando suas próprias imagens.

USANDO FTP PARA CARREGAR SEU SITE DA WEB

OBJETIVOS

Nesta lição, iremos aprender:

- como o FTP possibilita a transferência de documentos na Internet
- por que você precisa de uma conta FTP, uma identificação de login e uma senha para conseguir acesso a um servidor
- como usar os recursos internos FTP do Dreamweaver
- como acessar seu site da Web e transferir documentos

CONTEXTO

Depois de construir e testar seu site da Web no computador, você estará pronto para transferir o site a um servidor. Para tanto, você precisa de um software de **transferência de arquivos** (FTP, File Transfer Protocol). Para facilitar as coisas, o Dreamweaver tem este recurso e integra as funções de transferência de arquivo com outros recursos relacionados, como o **Check Out** que ajuda no controle dos arquivos que podem estar sendo utilizados por terceiros no mesmo site. Se as páginas HTML foram criadas com links relativos em seu computador, você pode transferir todo o diretório para o servidor da Web. Desde que cada elemento permaneça na mesma posição em relação ao outro, todos os seus links e outras referências funcionarão da mesma maneira no servidor e em seu disco rígido.

A maioria dos servidores são caixas Unix que fazem distinção entre maiúsculas e minúsculas. Se você usar o recurso de navegação do Dreamweaver para estabelecer seus links, os nomes de arquivos e referências de link não devem apresentar problemas. No entanto, se inserir o caminho e os nomes de arquivo manualmente, seja consistente ao usar letras maiúsculas e minúsculas. Links em máquinas Windows não consideram maiúsculas e minúsculas, mas isso não ocorre em um sistema Unix. Se alguns de seus links se desfizeram na transferência do seu site, maiúsculas e minúsculas podem ter sido a causa. Uma boa maneira de se evitar que os links se desfaçam é adquirir o hábito de nomear os arquivos de forma consistente, usando sempre maiúsculas ou sempre minúsculas.

CONFIGURANDO O DREAMWEAVER PARA TRABALHAR COM SEU SERVIDOR

Antes de transferir seu site da Web, você precisa de algumas informações de seu **provedor de serviços da Internet** (ISP, Internet Service Provider) ou administrador de sistema. Você precisa saber:

- O endereço de seu servidor na Internet
- Sua identificação de login
- Sua senha

Para Configurar o Dreamweaver para Trabalhar com seu Servidor

1. Escolha File > Open Site > Edit Sites.

A janela de diálogo Site Information é aberta, conforme mostrado na Figura 6-13.

2. Junto a **FTP Host** insira o nome de seu servidor (por exemplo, ftp.server.com).
3. Junto a **Host Directory** insira o caminho para seu site da Web.

O caminho representa a localização do diretório onde você armazena seu site no servidor e geralmente é algo semelhante a:
/users/mywebsite/

4. Junto a **Login**, insira seu nome de usuário para seu servidor.
5. Junto a **Password**, insira sua senha.

Sua senha aparece na caixa escrita como asteriscos (*) para proteger sua privacidade de terceiros que possam estar olhando a tela neste momento ou que possam conseguir acesso a seu computador em sua ausência.

6. Selecione a **caixa Save** se quiser que o Dreamweaver se lembre do nome e da senha para que não seja necessário digitá-los em todos os logons ao servidor.

Neste caso tome cuidado, pois qualquer pessoa que utilizar seu computador poderá acessar seu site.

7. Clique em OK.

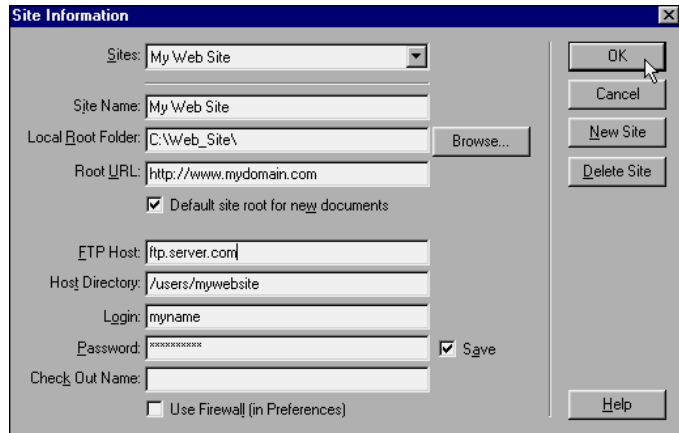


Figura 6-13

A caixa de diálogo Site Information usada na Lição 1 para configurar a pasta Raiz Local também serve para inserir as informações de conexão ao servidor da Web.

Ative o Recurso CheckIn and CheckOut

1. Escolha Edit > Preferences.
2. Quando a caixa de diálogo Preferences aparecer, selecione **Site FTP**.
3. Verifique se **Enable File Check In/Check Out** está ativo. Selecione a caixa, se necessário.

Este recurso irá ajudá-lo a “espelhar” precisamente seu site local no servidor remoto, para que ambos tenham exatamente a mesma estrutura de arquivo e seja possível manter um controle de versões, principalmente quando mais de uma pessoa trabalha com os mesmos arquivos a partir de diferentes computadores. Isso evita a sobrescrição das alterações feitas por alguém.

Embora seja possível usar o recurso FTP do Dreamweaver para mover arquivos entre seu servidor local e o servidor remoto na Web sem usar o recurso CheckIn/CheckOut, isso não é recomendável. É muito fácil sobrescrever acidentalmente um arquivo, especialmente se mais de uma pessoa estiver trabalhando no mesmo site.

CheckIn/CheckOut permite que apenas uma versão de um arquivo seja o arquivo “válida”. Em geral, esta versão será a que está no servidor da Web até que alguém faça “Check Out” do arquivo para poder trabalhar com ele. O processo pode parecer complexo até você familiarizar-se com ele. Quando isso acontecer, ele poderá poupar seu tempo e energia.

Transfira Arquivos Entre seu Disco Rígido e um Servidor Remoto

1. Escolha **File > Open Site > Edit Sites**.
2. Na lista **Remote Site**, selecione o nome do site que deseja carregar.
3. Clique no botão **Connect**.

Se você ainda não estiver conectado à Internet, o botão Connect iniciará sua conexão dial-up. Se encontrar dificuldades em se conectar dessa maneira, tente estabelecer a conexão com a Internet da maneira como verifica o correio eletrônico ou surfa na Web, e escolha Connect novamente. Quando estiver on-line, o Dreamweaver não deve encontrar dificuldades para estabelecer uma conexão FTP com seu servidor host.

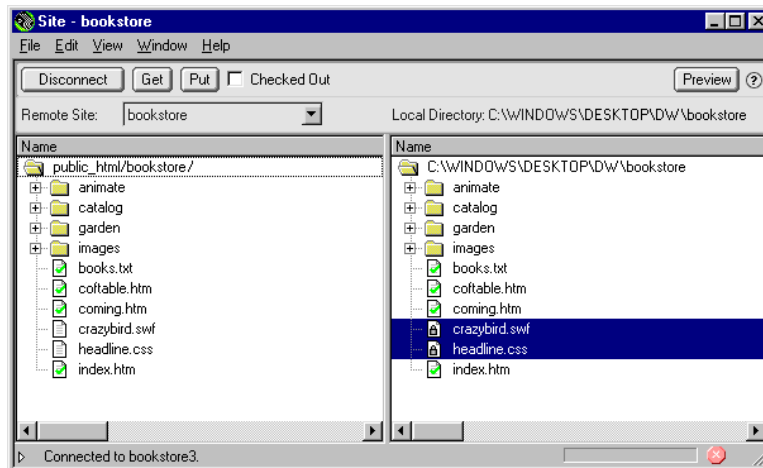


Figura 6-14

O Dreamweaver exibe o conteúdo do servidor remoto como uma lista de diretórios no lado esquerdo da janela Site. Na janela da direita, você poderá ver os arquivos que estão na sua máquina local.

4. Examine a janela Sites. Se a conexão ao servidor foi um sucesso, uma lista com o conteúdo da pasta do seu site da Web no servidor é exibida à esquerda. À direita, estará uma lista com o conteúdo da pasta de seu site da Web em seu próprio computador. Você está quase pronto para transferir o primeiro de seus arquivos.
5. Na parte superior da página, identifique os botões padrão **Get** e **Put** do FTP. Você pode usar estes botões para mover os arquivos de um local para outro, mas este não é o procedimento recomendado. A maneira mais segura para a transferência de arquivos é através do recurso CheckIn and Check Out mencionado anteriormente. Você pode retirar e devolver arquivos com a caixa de seleção **Checked Out** junto aos botões Get e Put, mas ainda há uma maneira melhor. Esta caixa de seleção é muito útil como um indicador do status atual de um arquivo — para informar se um arquivo realçado foi retirado ou devolvido.
6. A maneira recomendada para carregar arquivos em seu servidor é realçar o(s) arquivo(s) que deve(m) ser transferido(s), clicar com o botão direito (PC) ou clicar pressionando Control (Mac) para abrir a caixa de diálogo de contexto mostrada na Figura 6-15 e selecionar **Check In**.
7. Uma caixa de diálogo é aberta e pergunta se você deseja incluir arquivos dependentes (imagens e outros objetos vinculados à página ou páginas vinculadas em um conjunto de quadros). Se quiser ter absoluta certeza de que todos os arquivos e links são atuais, clique em Yes.
8. O Dreamweaver irá copiar e carregar os arquivos selecionados no servidor da Web. Você verá um ícone de bloqueio nos arquivos de seu servidor local depois que um arquivo foi devolvido, indicando que o arquivo remoto é a versão ativa. Será preciso retirar o arquivo do servidor remoto antes de poder trabalhar com ele novamente.
9. Para retirar um arquivo e trabalhar com ele novamente, realce o arquivo desejado, clique com o botão direito ou clique pressionando Control (Mac) para abrir o menu de contexto e escolha **Check Out**. Você verá agora uma marca de seleção verde em ambas as versões do arquivo. Qualquer pessoa que acesse o mesmo site enquanto você retirou o arquivo verá uma marca vermelha informando que o arquivo foi retirado e não pode ser alterado.

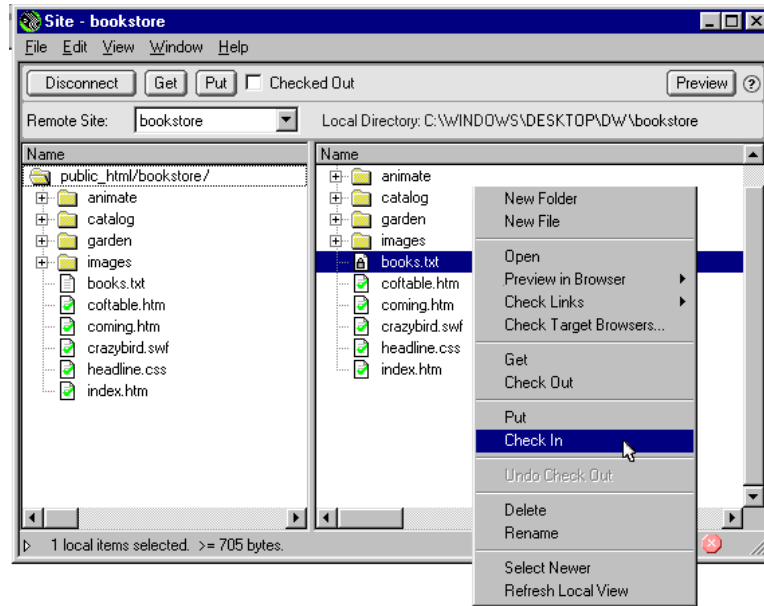


Figura 6-15

A melhor maneira de retirar e devolver arquivos é com o menu de contexto que é aberto quando você realça um ou mais arquivos e clica com o botão direito (PC) ou clica pressionando Control (Mac). Isso garante que você sempre estará com a versão atual de um arquivo colocado na Web e que apenas uma pessoa por vez pode trabalhar no mesmo arquivo.

MAIS EXERCÍCIOS PARA APRIMORAR SUAS HABILIDADES

- Experimente transferir arquivos de e para seu servidor usando os comandos Get e Put e, a seguir, com o recurso Check In and Check Out.
- Se possível, configure uma conexão com um outro servidor.

OBSERVAÇÕES: