

Inhoud

1	Dreamweaver CS6 in vogelvlucht	1
	Beknopte geschiedenis en enkele basisbegrippen	2
	World Wide Web	2
	Adobe	2
	Afspraken in dit boek	3
	Windows en Macintosh	3
	Dreamweaver CS6 installeren	4
	Dreamweaver activeren	5
	Enkele achtergronden – basiskennis internet	6
	Hypertext	6
	Een model van het internet	7
	Sites ontwerpen	8
	De rol van HTML, CSS en JavaScript	9
	HTML is de algemene basis voor het web	9
	Werking van HTML	10
	Voorbeeld	11
	CSS	13
	HTML versus CSS	13
	JavaScript en andere scripts	14
	Browsers: de stand van zaken	15
	Microsoft Internet Explorer	16
	Mozilla Firefox	17
	Google Chrome	17
	Browsers in Dreamweaver	18
	Belangrijke begrippen in Dreamweaver CS6	20
	De homepage	20
	Een site	20
	Lokale hoofdmap	21
	Middelen	22
	Pagina's	23
	Tot slot	24
	Oefeningen	24

2	Kennismaken met de interface van Dreamweaver	27
	Dreamweaver starten	28
	Nieuw, leeg bestand maken	28
	Onderdelen van het Dreamweaver-venster	28
	Menubalk	29
	Toepassingsbalk	30
	Werkbalk Document	30
	Paletten of deelvensters (palettes)	31
	Opties	32
	Documentvenster	33
	Tagkiezer (Tag Selector)	33
	Eigenschappencontrole (Property Inspector)	33
	Gereedschappen	34
	Overzicht huidige site	34
	Het startvenster	35
	Informatievideo's bekijken bij Adobe TV	35
	Het dok	36
	Meer mogelijkheden	36
	De werkruimte aanpassen	37
	Eigen werkruimte opslaan	38
	Geïntegreerde visuele en code-editor	39
	Eigenschappen van elementen aanpassen	40
	De gereedschapskist: het palet Invoegen	41
	Uitgebreide CSS-mogelijkheden	42
	Meer CS6-eigenschappen en nieuwe functies	43
	Live View	43
	Verwante bestanden	44
	Codenvigtor	45
	Nieuwe wizard Site-instelling	46
	Codetips voor PHP en JavaScript	46
	CSS3-overgangen	47
	Photoshop Smart Objects	47
	Ondersteuning voor jQuery Mobile	48
	Meer eigenschappen	48
	Tot slot	50
3	Workshop: Uw eerste site in Dreamweaver CS6	51
	Doelen van deze workshop	52
	Sjablonen	52
	Overzicht	52
	Eetcafé Het Hoekje	52
	Vorbereiding	53

Stap 1 – De lokale hoofdmap maken	53
De site definiëren	53
Stap 2 – Een sjabloon maken	55
Kenmerken van een sjabloon	56
Bewerkbare gebieden	56
Sjabloon maken op basis van voorbeeldpagina	56
De sjabloon aanpassen	58
Het logo invoegen	59
Logo importeren in site	61
Logo verder instellen	61
Standaardteksten vervangen	62
Een bewerkbaar gebied invoegen	63
De voettekst aanpassen	65
Stap 3 – De sjabloon opslaan	65
Stap 4 – De homepage maken	67
De homepage opslaan	68
De homepage opmaken	69
Een titel opgeven	69
Tekst invoeren	70
Afbeelding invoegen in de linkerkolom	71
Toegankelijkheid	72
Een tweede pagina toevoegen	73
Teksten aanpassen	74
Koptekst toevoegen	75
Een extra afbeelding invoegen	76
Koppelingen aanbrengen	77
Een koppeling maken via de eigenschappencontrole	77
De sjabloon aanpassen	78
Een koppeling naar de homepage maken	79
De sjabloon opnieuw opslaan	80
De site testen	81
Vragen en oefeningen	83
Vragen	83
Praktijkoefening	84
4 Workshop: Een site publiceren	85
Doelen van deze workshop	86
Overzicht	86
Vorbereiding	86
Stap 1 – Servergegevens instellen	87
Geen verbinding?	89
Stap 2 - De site uploaden	91

Stap 3 – De site bekijken	94
De site aanpassen en opnieuw synchroniseren	95
Eén bestand uploaden	95
Eén bestand downloaden	96
Begrippen	96
Tot slot	97
5 Teksten en lijsten	99
Teksten typen en importeren	100
Typen of kopiëren?	100
De opmaak van gekopieerde tekst	100
Word-documenten importeren	101
Word-documenten slepen naar Dreamweaver	102
Tekst opmaken met de eigenschappencontrole	104
Kopteksten gebruiken	105
Kopteksten maken	105
Lijsten en opsommingen maken	106
Typen lijsten	107
Een lijst beginnen	108
Lijsten beëindigen	108
Broncode bekijken	109
Een lijst achteraf instellen	110
Sublijsten en tekst inspringen	110
Vragen en Oefeningen	111
Vragen	111
Oefeningen	112
Titel instellen	113
E-mailkoppeling maken	113
Een lijn in het document plaatsen	114
Datum en tijd invoegen	115
Commentaar invoegen	115
Verder oefenen met het palet Invoegen	118
Verdere praktijkoefeningen	120
Tot slot	120
6 Tekst opmaken met CSS	121
Tekst opmaken met CSS	122
Opmaken met CSS – even wennen	122
Voordelen van CSS	123

Doel van CSS: uiterlijk van elementen beheren	123
Tags opnieuw definiëren	123
Class-selectors gebruiken	124
Id-selectors gebruiken	124
Pseudo-selectors	125
Stijlen opslaan	125
Extern stijlenbestand	126
Hoe Dreamweaver met stijlen omgaat	126
Het deelvenster CSS	126
Voorbeeld 1 – een CSS-stijl definiëren	128
Het venster Nieuwe CSS-regel	128
Het venster Definitie van CSS-regel	129
Voorbeeld 2 – een CSS-klasse definiëren	132
Een klasse toepassen	133
Klasse aanpassen	134
CSS-eigenschappen (tijdelijk) uitschakelen	136
Uitgeschakelde eigenschappen verwijderen	137
Stijlen snel aanpassen via het deelvenster	138
Stijlen toevoegen via het deelvenster	139
Stijlen combineren	140
Prioriteit	140
Een CSS-regel verwijderen voor een tekstdeel	142
Een CSS-stijl geheel verwijderen	142
CSS-regels verplaatsen naar extern stijlblad	143
Het externe stijlenbestand koppelen	146
Meer stijlen koppelen aan één element	147
Stijlen combineren	148
Een beknopt overzicht van CSS-instellingen	150
Enkele CSS-voorbeelden	152
Voorbeeld 1 – De achtergrondkleur voor een pagina instellen	152
Voorbeeld 2 – Onderstreping voor hyperlinks verwijderen	153
Voorbeeld 3 – Onderstreping voor hyperlinks bij aanwijzen weergeven – een pseudo-selector	154
Testen in Live View	155
Voorbeeld 4 - Een lijst als tabmenu vormgeven	155
Conclusie	160
Vragen en oefeningen	161
Vragen	161
Praktijkoefeningen	161

7	Workshop: CSS3-overgangen	165
	Doelen van deze workshop	166
	Overzicht	166
	Vorbereiding	167
	Voorbeeld 1 – een geanimeerd menu	167
	Stap 1 - Een nieuwe pagina met menu maken	167
	Stap 2 – Het menu vormgeven	169
	Stap 3 – CSS-overgang instellen	171
	Stap 4 – CSS-overgang testen	174
	Voorbeeld 2 – een fotopagina	176
	Stap 1 – Nieuwe pagina met div's maken	177
	Stap 2 – De foto's invoegen	179
	Stap 3 – CSS-eigenschappen voor de foto's instellen	180
	Stap 4 – De CSS-klasse .foto uitbreiden	181
	Stap 5 – CSS-overgang instellen	183
	Conclusie	186
8	Workshop: Paginaopmaak met CSS-AP-elementen	187
	Doelen van deze workshop	188
	Overzicht	188
	Vorbereiding	188
	Stap 1 – Een nieuwe pagina maken	189
	Een extern stijlpaginabestand maken	189
	Eigenschappen voor de pagina instellen	191
	Stap 2 - Raster en hulplijnen instellen	192
	Hulplijnen slepen	193
	Onderlinge afstanden bepalen	194
	Werken met hulplijnen	194
	Stap 3 - Lagen tekenen	196
	De lagenstructuur duidelijk zichtbaar maken	198
	Stap 4 - Lagen instellen	199
	Het deelvenster AP-elementen gebruiken	199
	Eigenschappencontrole gebruiken	199
	Het deelvenster CSS-stijlen gebruiken	200
	De laag aanpassen	201
	De pagina alvast testen in de browser	202
	Stap 5 - Inhoud voor de pagina invullen	203
	CSS-regel voor de koptekst instellen	204
	Het menu en de inhoud maken	205
	Regelafstand vergroten	206

Stap 6 - Gevorderd CSS – het menu vormgeven	207
Het uiterlijk van de hyperlinks aanpassen	208
Het opsommingsteken verwijderen	209
De rolloverkleur voor hyperlinks aanpassen	209
Stap 7 - Suggesties – de site verder uitbouwen	211
Stijlen verplaatsen	211
Opslaan als sjabloon	212
Bestaande pagina koppelen aan sjabloon	213
Tot slot	217
9 Afbeeldingen gebruiken	219
Overwegingen bij het gebruik van afbeeldingen	220
Voordelen van afbeeldingen	220
Nadelen van afbeeldingen	220
Meer over grafische bestandstypen	221
GIF	222
Kenmerken van GIF	222
Het type GIF samengevat	223
JPEG	223
Kenmerken van JPEG	224
Het type JPEG samengevat	225
PNG	225
Voordelen van PNG	226
Afbeeldingen invoegen op een pagina	226
Methoden om een afbeelding in te voegen	227
Kopie opslaan in site	229
Automatisch kopie opslaan in site	229
Toegankelijkheid – alternatieve tekst opgeven voor afbeeldingen	230
Een afbeelding selecteren op de pagina	231
Eigenschappen van afbeeldingen aanpassen	232
Miniworkshop – Photoshop-bestanden invoegen in Dreamweaver	234
Photoshop smart objects	236
Miniworkshop – megapixelfoto's invoegen	237
Tijdelijke aanduidingen voor afbeeldingen	240
Achtergrondinformatie bij tijdelijke aanduidingen	241
Achtergrondafbeeldingen gebruiken	242
Herhaling van de achtergrond	243
Meer experimenten	244
Achtergronden op internet	245
Enkele belangrijke richtlijnen voor achtergronden	245
Achtergronden een vaste positie geven	247
Tot slot	248

Oefeningen	249
Vragen	249
Praktijkoefeningen	250
10 Workshop: Werken met weblettypen	251
Doelen van deze workshop	252
Overzicht	252
Vorbereiding	252
Achtergronden bij het werken met weblettypen	252
Rechtenkwesities bij lettertypen downloaden	253
Lettertypeondersteuning door browsers	254
Stap 1 – Lettertypen downloaden	255
@font-face kit	256
Stap 2 – Lettertype in Dreamweaver installeren	257
Stap 3 – Dreamweavers lettertypelijst uitbreiden	259
Stap 4 – Nieuwe CSS-klasse maken	261
Verder oefenen	262
Stap 5 – Een kijkje achter de schermen	262
CSS-wijzigingen	264
Conclusie	265
11 Geavanceerde typen hyperlinks	267
De verschillende typen hyperlinks op een rijtje	268
Enige achtergrondinformatie: de HTML-code voor hyperlinks	268
Werken met benoemde ankers	270
Lange pagina's	271
Onzichtbare elementen	273
Meer mogelijkheden met benoemde ankers	273
Zelf bestanden aanbieden om te downloaden	274
Een nieuw browservenster openen	276
Wanneer nieuw browservenster openen?	276
HTML-code voor nieuwe browservensters	276
Andere mogelijkheden voor Doel	278
Koppelingen op de site valideren	278
Verbroken koppelingen	278
Vragen en oefeningen	281
Vragen	281
Praktijkoefeningen	282

12	Workshop: Een Spry-menu maken	285
	Doelen van deze workshop	286
	Overzicht	286
	Vorbereiding	286
	Achtergrondinformatie	286
	AJAX	287
	Spry	287
	Waar vindt u de Spry-onderdelen?	289
	Stap 1 – De Spry-menubalk invoegen	290
	Stap 2 - Het basismenu instellen	291
	Het menu instellen in de eigenschappencontrole	292
	Werken met Spry – afhankelijke bestanden	292
	Het menu vervolgen	293
	Het menu testen	294
	Stap 3 – Het menu aanpassen	295
	Het submenu aanpassen	295
	Het menu verder aanpassen	297
	Stap 4 – CSS-code verkennen en aanpassen	297
	Stap 5 – Achtergrondinformatie: het menu in HTML-code	299
	Het hele document zonder stijlopmak weergeven	301
	Tot slot	302
13	Workshop: Meer Spry-onderdelen	303
	Doelen van deze workshop	304
	Overzicht	304
	Vorbereiding	304
	Inklapbaar Spry-deelvenster	304
	Een inklapbaar Spry-deelvenster op de pagina plaatsen	305
	De pagina opslaan en testen	306
	Instelmogelijkheden voor het inklapbaar Spry-deelvenster	307
	De stijlen voor het inklapbaar Spry-deelvenster aanpassen	309
	Spry-knopinfo gebruiken	310
	Widget Spry-knopinfo	311
	Het uiterlijk van de tooltip aanpassen	313
	De inhoud van de tooltip uitbreiden	314
	Meer opties	315
	Aandachtspunten	316
	Eigenschappen van Spry-knopinfo aanpassen	316
	Overige Spry-onderdelen	317
	Tot slot – enkele aanbevelingen	318

14	Werken met formulieren	321
	Wat is een formulier?	322
	Formulieren zijn overal	322
	Formulieren verwerken	323
	Formulierscripts	323
	De structuur van een formulier in HTML	324
	Een formulier maken	325
	Uitgangspunt	325
	Een stijl maken voor het formulier	326
	Tekstvelden	328
	Tekstvelden toevoegen	328
	Tekstvelden opmaken	330
	Selectievakjes	331
	Selectievakjes verder instellen	333
	Keuzerondjes	333
	Dezelfde naam	334
	De informatie verzenden met knoppen	336
	De werking van submit	338
	Achtergrondinformatie – het formulier door een script laten verwerken	338
	Formulierscripts op internet	338
	Standaardscripts	339
	Testscript bij dit boek	339
	De informatie van een formulier interpreteren	341
	Bronnen voor scripts op internet	342
	Scripts bij uw provider	342
	Meer typen invoervelden voor formulieren	343
	Tekstvelden met meer regels	343
	Keuzelijsten	344
	Verborgenvelden	345
	Conclusie	347
	Formulieren opmaken met tabellen	347
	Tabellen invoegen	348
	Het begin: een kladje	348
	Algemene werkwijze	348
	Kolommen toevoegen of verwijderen	349
	Praktijk: het contactformulier in een tabel zetten	351
	De rest van het formulier verplaatsen	352
	Spry-gegevensvalidatie in formulieren	354
	E-mailadres controleren met Spry	354
	De CSS-regels aanpassen	357
	Conclusie	358
	Vragen en oefeningen	359
	Vragen	359
	Oefeningen	360

15	Workshop: Mobiele websites maken	363
	Doelen van deze workshop	364
	Overzicht	364
	Vorbereiding	364
	Achtergronden bij mobiel webdesign	364
	Ander gebruik van websites	365
	Dreamweaver CS6 en mobiele sites	367
	Stap 1 – een nieuwe site maken	368
	Stap 2 – Werken met de mobiele starterpagina's	369
	Afhankelijke bestanden	371
	Voorbeeld bekijken in Dreamweaver	372
	Stap 3 – Inhoud toevoegen	374
	Pagina aanpassen	375
	Contactformulier	376
	Externe links	377
	Stap 4 – Code aanpassen en de site testen in de browser	378
	Stap 5 – Vormgeving van de mobiele site met thema's	381
	jQuery Mobile-stalen	381
	Thema's per pagina instellen	383
	Thema per element instellen	383
	Een pictogram op een knop weergeven	384
	Verder oefenen	386
	Zelf thema's maken	387
	Stap 6 – De site uploaden en testen op een mobiele telefoon	389
	Site niet correct getoond?	390
	Conclusie	391
16	Dreamweaver CS6 en contentmanagementsystemen	393
	Wat is een CMS?	394
	Contentmanagement	394
	WordPress, Joomla! en meer	395
	WordPress	397
	De site opmaken met thema's	398
	Apache, PHP en MySQL	399
	XAMPP installeren	400
	Apache en MySQL starten	402
	Een database maken	403
	WordPress downloaden en installeren	404
	De WordPress-site in Dreamweaver maken	404
	Stap 1 – nieuwe WordPress-site configureren	404
	Stap 2 – Geavanceerde gegevens	406
	Stap 3 – WordPress configureren	408

Inhoud

Stap 4 – Synchroniseren	409
Stap 5 – Configureren in de browser	409
De site openen in Dreamweaver	412
Bestanden detecteren	412
De homepage bekijken	414
Wat kunt u bewerken (en wat niet)?	415
Stijlen aanpassen	416
Koppelingen volgen	418
Bestanden in het CMS selecteren	420
Verwante bestanden filteren	420
Bestandsfilter opheffen	422
Verwant bestand in eigen venster openen	423
Conclusie	424
Meer informatie	424
Index	425

Dreamweaver CS6 in vogelvlucht

Het bouwen van websites is een ambachtelijk vak. Er wordt wel eens geringschattend over gedaan ('iedereen kan op een zolderkamertje een website in elkaar zetten'), maar ondertussen wordt een steeds breder beroep gedaan op de kennis van een webdesigner. U moet iets afweten van vormgeving, kleurgebruik, usability en natuurlijk is ook enige technische kennis onontbeerlijk. Hoe u het ook wendt of keert, het is buitengewoon praktisch als u weet wat de begrippen HTML, CSS, JavaScript, CMS en AJAX betekenen voor het vak van de webontwikkelaar. En zoals elke vakman werkt een webdesigner natuurlijk graag met het beste gereedschap dat beschikbaar is. Welkom bij Dreamweaver CS6! Dit inleidende hoofdstuk maakt u bekend met enkele achtergronden van het werkveld waar Dreamweaver wordt ingezet. U leert omgaan met typische Dreamweaver-begrippen als deelvensters, pagina's, middelen en lokale site-bestanden.

U leert in dit hoofdstuk:

Welke plaats Dreamweaver inneemt in het internetmodel.

Wat de taak is van HTML, CSS, AJAX en andere webtechnieken.

Wat de rol van de browser is bij webdesign.

Welke belangrijke begrippen u moet kennen bij het werken met Dreamweaver.

Beknopte geschiedenis en enkele basisbegrippen

Een programma als Dreamweaver CS6 is natuurlijk niet in één keer ontstaan. Het is het resultaat van een jarenlange evolutie op webdesigngebied.

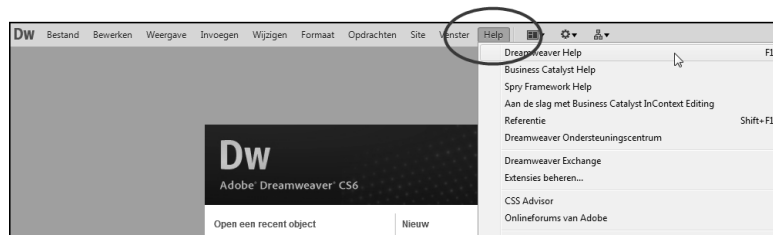
Internet is sinds zijn ontstaan rond 1970 geëvolueerd van vier computers aan de Amerikaanse westkust tot een wereldomvattend netwerk waarop honderden miljoenen servers en computers zijn aangesloten. Internet is voor velen inmiddels niet meer weg te denken uit het dagelijks leven. Het net wordt gebruikt voor sociale contacten, informatievoorziening, bankzaken, reizen, entertainment en nog veel meer.

World Wide Web

Het World Wide Web bestaat pas sinds 1991 en is daarna uitgegroeid van enkele grijze pagina's met tekst met hier en daar een afbeelding naar complete online warenhuizen en miljoenen sites op elk denkbaar gebied dat de mensheid interesseert. Dreamweaver is daarin meegegroeid. De eerste versies van Dreamweaver kwamen rond 1997 op de markt. Het programma werd uitgebracht door de firma Macromedia. Achter de schermen (als u in de code kijkt) herinneren sommige functienamen die beginnen met MM_ daar nog aan.

Adobe

Medio 2005 is Macromedia overgenomen door Adobe. Adobe is onder meer bekend als maker van Photoshop en uitvinder van het PDF-bestandstype. Dreamweaver CS3 was de eerste versie die na de fusie werd uitgebracht. Speerpunten waren onder meer een verbeterde samenwerking met andere Adobe-producten zoals Photoshop, Flash en Adobe Bridge. Als u andere pakketten uit de Creative Suite van Adobe kent (zoals Photoshop, InDesign of Illustrator), kunt u waarschijnlijk ook snel uw weg vinden in Dreamweaver.



Afbeelding 1.1 Dreamweaver is volledig beschikbaar in het Nederlands, ook de helpbestanden zijn vertaald.

Het omgekeerde is ook waar. Als u goed met Dreamweaver leert werken – bijvoorbeeld door dit boek te lezen – kunt u later sneller overweg met andere CS6-toepassingen.

Sinds Dreamweaver CS3 is het programma volledig in het Nederlands vertaald, waardoor de drempel om ingewikkelde websites te maken verder is verlaagd.

Afspraken in dit boek

In dit boek gaan we ervan uit dat u de Nederlandse versie van Dreamweaver CS6 gebruikt. De schermafbeeldingen en namen van menu's en dialoogvensters zijn allemaal in het Nederlands. Omdat er echter nog veel gebruikers zijn die met de Engelstalige versie van Dreamweaver werken, noemen we tussen haakjes regelmatig de vergelijkbare opdrachten voor de Engelstalige versie. Dit wordt dan als volgt genoteerd:

- Open het menu **Bestand, Voorvertoning in browser** (*File, Preview in Browser*).

Als u zelf met een Engelstalige versie werkt, gebruik dan dus de opdrachtnamen die tussen haakjes worden genoemd. Zo hebt u maar één boek nodig om met beide versies te kunnen werken. Handig als u thuis en op het werk verschillende taalversies hebt.



Zoeken met Google

Een boek van ongeveer 400 pagina's kan nooit alle aspecten van een megatoepassing als Dreamweaver behandelen. We adviseren u dan ook van harte om op internet verder te zoeken als u meer informatie wilt dan we in de pagina's van dit boek kwijt konden. Ook hierbij zijn de Engelse termen behulpzaam. Door te zoeken op het Engelse begrip vindt u vaak meer informatie dan alleen te zoeken op de Nederlandse term. Typ gewoon de hele menuoptie in Google en zelfs als de uitleg op websites helemaal in het Engels is, kunt u vaak met behulp van de screenshots nog snel achterhalen hoe u het gewenste resultaat bereikt.

Windows en Macintosh

Dreamweaver is zowel beschikbaar voor Windows als voor Apple Macintosh-computers (iMac, MacBook). Als u de ene versie hebt gekocht, kunt u deze niet installeren op het andere platform. De licentiepolitiek van Adobe is dusdanig ingericht dat u Dreamweaver twee keer zult moeten kopen als u

Hoofdstuk 1 – Dreamweaver CS6 in vogelvlucht

het programma zowel op Windows als op Mac OS X wilt gebruiken. U mag het programma op twee computers installeren en activeren, zolang het maar op hetzelfde platform is.

De werking en het uiterlijk van Dreamweaver zijn voor Windows en Macintosh zo goed als gelijk. Ofschoon de schermafbeeldingen in dit boek zijn gemaakt op een Windows-computer is het boek ook prima bruikbaar als u werkt met Mac OS X. Gebruik in dat geval Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) of hoger. Voor Windows gebruikt u Windows XP met Service Pack 2 of hoger, Windows Vista, of Windows 7. De exacte systeemeisen zijn te vinden op **www.adobe.com/nl/products/dreamweaver/tech-specs.html**.

Als er sneltoetscombinaties worden genoemd, moet u als Macintosh-gebruiker de Windows Ctrl-toets vervangen door de Command/Appeltje-toets. Een combinatie zoals Ctrl+S (Opslaan, Save), wordt dus Command+S enzovoort. In de Apple-menu's staat dit ook aangegeven. We noemen het in dit boek niet telkens opnieuw.

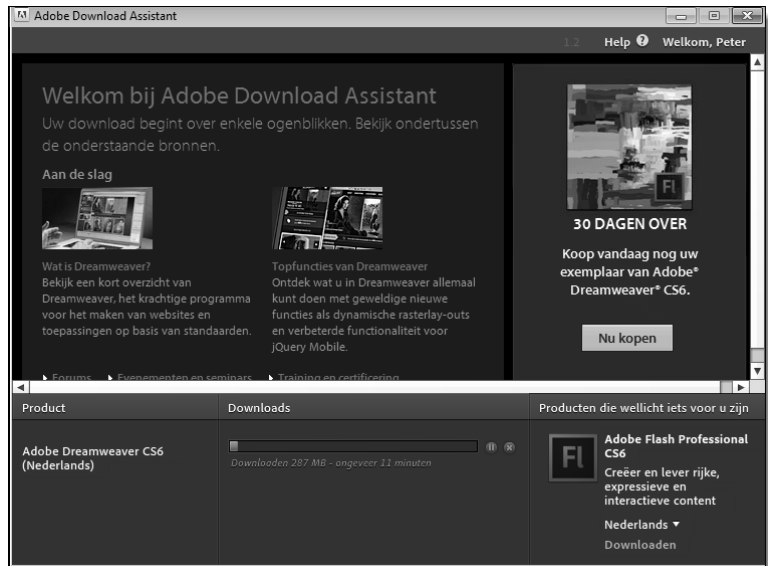


Afbeelding 1.2 Gebruik op de Mac de Command-toets in plaats van de Windows Ctrl-toets.

Dreamweaver CS6 installeren

We gaan er in dit hoofdstuk (en in de rest van het boek) van uit dat Dreamweaver reeds op uw computer geïnstalleerd is. Is dat niet het geval, download dan de trialversie voor dertig dagen van **www.adobe.com/go/trydreamweaver_nl**. Alle voorbeelden en workshops in dit boek zijn met deze probeerversie goed te volgen. De installatie is erg eenvoudig: maak een Adobe-ID (dat is uw e-mailadres plus een zelfgekozen wachtwoord) en gebruik dit bij het downloaden via de *Adobe Download Assistant* (zie afbeelding 1.4).

Adobe Download Assistant is de standaardtoepassing om trialversies van CS6 te downloaden. Na het downloaden start de installatie automatisch. U kunt telkens op **Volgende** klikken om Dreamweaver op de standaardwijze te



Afbeelding 1.3 Adobe Download Assistant is de centrale toepassing om producten uit de CS6-reeks te downloaden en te installeren.

installeren. Klik na de installatie op **Nu starten** om Dreamweaver voor de eerste keer te starten. Na dertig dagen kunt u altijd nog beslissen of u de volledige versie wilt aanschaffen. Dreamweaver kan zowel op een Nederlandstalige als Engelstalige versie van Windows of Mac OS X worden geïnstalleerd.

Dreamweaver activeren

Zoals zoveel software van tegenwoordig moet Dreamweaver ook geactiveerd worden voordat u het programma kunt gebruiken. Dit is een eenmalig proces dat na het installeren automatisch start. Tijdens het activeren moet u uw registratiecode typen, deze wordt dan online vergeleken met de database van Adobe. Na het activeren kan de software onbeperkt worden gebruikt.

Als u de software niet wilt activeren (bijvoorbeeld als u nog geen registratiecode hebt omdat u de probeerversie hebt gedownload) kunt u Dreamweaver maximaal dertig dagen gebruiken.



Let op – ook deactiveren

Stel dat u na verloop van tijd een nieuwe, snellere computer koopt (of de vaste schijf wilt vervangen) en hierop Dreamweaver CS6 wilt installeren. Dat kan probleemloos, maar weet dan dat u op de oude computer eerst de software moet *deactiveren*, anders kan die op de nieuwe computer niet geactiveerd worden. Hiervoor opent u in Dreamweaver het menu **Help, Deactiveren** (*Help, Deactivate*). De registratiecode wordt dan weer vrijgegeven voor gebruik op een andere computer. Ook hiervoor moet u met internet verbonden zijn.

Enkele achtergronden – basiskennis internet

Hypertext

Rond 1990 is de oervorm van het World Wide Web ontwikkeld door de Engelsman Tim Berners-Lee. Hij werkte destijds bij het CERN in Zwitserland. Berners-Lee wordt met recht de ‘uitvinder van het web’ genoemd. Om het mogelijk te maken verschillende bestanden op een computer met elkaar te verbinden, werkte hij het principe van *hypertext* uit. Deze revolutionaire ontwikkeling maakte het mogelijk om kriskras informatie te verzamelen, in plaats van op de traditionele lineaire methode (een stuk tekst van boven naar beneden doorlezen). Hypertext leest u niet (noodzakelijk) zoals u een gewoon boek leest, maar u kunt naar believen naar een ander punt in de tekst springen om de informatie daar te bekijken en vervolgens teruggaan naar uw uitgangspunt om verder te lezen. Ook kunt u in het nieuwe stuk tekst een link selecteren en zo nog dieper in het bestand duiken.



Afbeelding 1.4 Iedereen kan inmiddels overweg met hyperlinks; ze vormen de basis van het World Wide Web. In deze Wikipedia-pagina zijn enkele hyperlinks omcirkeld.

U kent dit principe van het web; na een paar keer klikken raakt u steeds verder van het oorspronkelijke onderwerp verwijderd. Alle koppelingen op webpagina's zijn hypertextlinks, of kortweg *hyperlinks*.

Het maken van koppelingen is erg belangrijk bij het vormgeven van webpagina's. Daarom leert u direct in hoofdstuk 3 hoe met Dreamweaver CS6 koppelingen naar andere pagina's worden gemaakt. In de beginperiode van het web waren hyperlinks beperkt tot tekstkoppelingen, maar u weet ongetwijfeld dat tegenwoordig ook plaatjes of andere elementen klikbaar gemaakt kunnen worden.



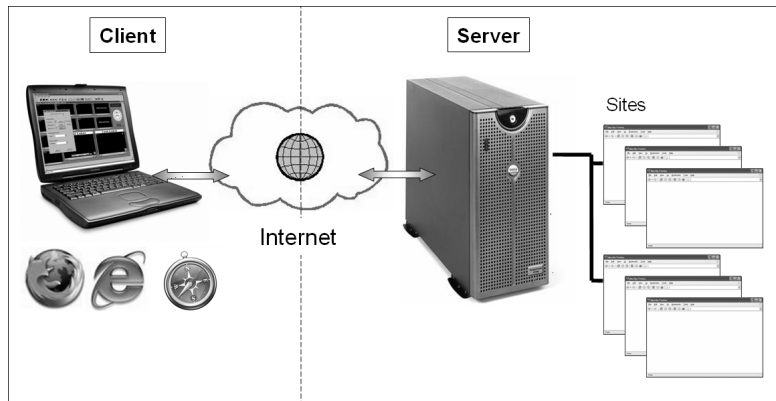
Internet of intranet?

Overall waar in dit boek de term *internet* wordt gebruikt, kunt u ook de term *intranet* lezen, als dit op uw situatie beter van toepassing is. Een website die u met Dreamweaver CS6 ontwerpt, is geschikt voor alle typen websites. Een intranet is immers niets meer dan een 'internetje in het klein' voor één bedrijf of organisatie. De gebruikte technieken voor hyperlinks, afbeeldingen en sitebeheer zijn gelijk. Het enige verschil is de omvang en de bereikbaarheid van een intranet.

Een model van het internet

In feite is internet enorm ingewikkeld. Het lijkt tegenwoordig zo normaal dat met enkele muisklikken een bestand vanaf een computer in Korea op het beeldscherm of op uw mobiele telefoon verschijnt. Maar op de achtergrond is natuurlijk een scala aan technieken, protocollen en apparaten (servers en routers) actief. Omdat het internet zo complex is, wordt vaak een model gebruikt om de werkelijkheid schematisch weer te geven. Zo krijgt u inzicht in de wijze waarop onderdelen van internet met elkaar samenwerken.

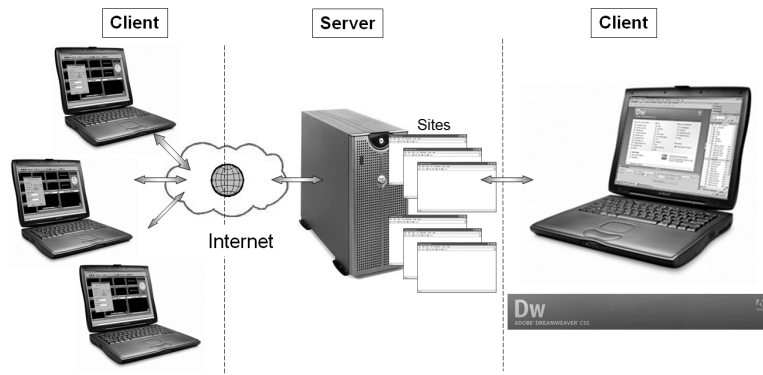
Een bekend model is het *client-servermodel*. Ergens ter wereld staat de computer met de door u opgevraagde webpagina. Dit is de *server*, in dit geval een webserver, zoals er ook mailservers en videoservers zijn. U gebruikt een browser als Internet Explorer of Google Chrome en verzoekt om een bepaalde webpagina. Dit verzoek doet u door het adres te typen in de adresregel van de browser of door op een hyperlink van een andere webpagina te klikken. Uw browser is in dat geval de *client*. Deze ontvangt informatie van de server. Deze situatie wordt weergegeven in de afbeelding op de volgende pagina.



Afbeelding 1.5 Een traditioneel client-servermodel: uw browser (client) ontvangt webpagina's vanaf de server.

Sites ontwerpen

Maar de pagina's verschijnen natuurlijk niet vanzelf op de webserver. U, als siteontwerper, gebruikt Dreamweaver CS6 om de site structuur te geven, de inhoud van de pagina's te verzorgen en te onderhouden. Ook met Dreamweaver moet u dus inloggen op de server om de site daar te kunnen plaatsen. Het model wordt daarom uitgebreid. Dreamweaver fungeert dan in feite óók als client. De server staat altijd centraal. Hier kunt u de sites naar uploaden (via FTP) en andere internetters kunnen hem bekijken via hun browser.



Afbeelding 1.6 Het client-servermodel uitgebreid met een Dreamweaver CS6-computer waarmee sites worden ontwikkeld.

In dit handboek maakt u met beide technieken kennis. In eerste instantie maakt u een site op uw eigen vaste schijf, dit werkt het eenvoudigst. U test zelf ook regelmatig in een browser of de pagina's er naar wens uitzien. Als de site eenmaal klaar is voor publicatie, stuurt u hem naar een webserver. En u begrijpt dat de locatie van die webserver er niet toe doet. Dit kan de bedrijfs-interne intranetserver zijn, maar ook een webserver bij een Nederlandse ISP zoals XS4ALL of Starhosting, of een server aan de andere kant van de planeet (de site uploaden naar het hoofdkantoor van uw bedrijf in Hong Kong bijvoorbeeld).



Wat is een ISP?

ISP is de afkorting voor *Internet Service Provider*; een bedrijf – ook wel internetaanbieder genoemd – waarbij u een abonnement kunt afsluiten om toegang te krijgen tot internet. Bekende ISP's zijn XS4ALL, Chello en KPN. Bij een abonnement krijgt u vaak ook 25MB of 50MB schijfruimte toegewezen voor een eigen site. Bij duurdere abonnementen kan de ISP een eigen *domeinnaam* voor u registreren. De site is dan bereikbaar onder een makkelijk te onthouden adres, zoals **www.uwnaam.nl**, in plaats van zoiets als **members.upc.nl/~uwnaam**.

De rol van HTML, CSS en JavaScript

Zodra u zich wat verder verdiept in de mogelijkheden omtrent webdesign, vliegen u al snel termen als HTML, XML, Java, PHP, CSS, JavaScript en dergelijke om de oren. En dit zijn er nog maar enkele. Internet is een paradijs voor liefhebbers van onbegrijpelijke afkortingen! Deze paragraaf biedt een kleine introductie in deze technische begrippen en geeft enkele beknopte achtergronden bij de meest gebruikte termen en technieken. Als u de hier genoemde begrippen enigszins weet te plaatsen, bent u al een eind op weg.

HTML is de algemene basis voor het web

Ga maar eens na, er kunnen enorm veel verschillende apparaten contact maken met internet. Pc's, Apple Macintosh-computers, mobiele telefoons en tegenwoordig ook televisies en auto's. Het is bijna onmogelijk een digitaal bestand zodanig vorm te geven dat het er op alle apparaten hetzelfde uitziet. Elke computer, mobiele telefoon of PDA beschikt immers over andere mogelijkheden (ander scherm, andere kleuren, wel of geen afbeeldingen of bepaalde lettertypen). Er zou dan besloten kunnen worden het document in zijn geheel als volledig grafische afbeelding of als PDF-bestand over het net te versturen. Maar als dat het geval zou zijn, zou internet onaanvaardbaar

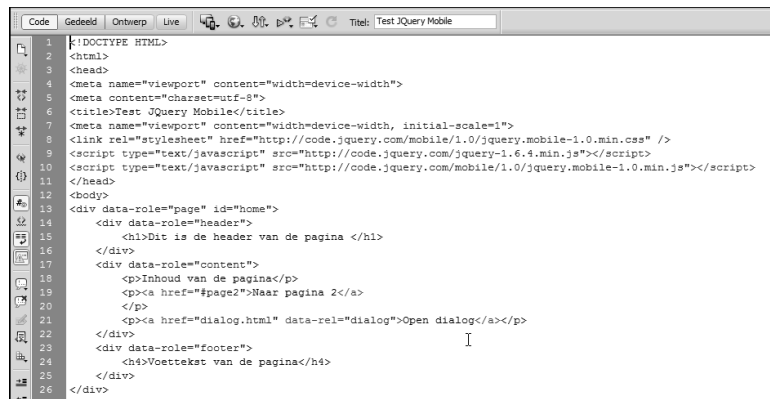
traag worden. Om ervoor te zorgen dat het web toch voor alle computers te benaderen is, worden webdocumenten *gecodeerd* verzonden.

HTML

De taal die voor die coderingen wordt gebruikt, is *HTML* (*Hypertext Markup Language*). U hebt de term vast wel eens gehoord. Een HTML-document bestaat uit kale tekst die door letterlijk elke computer begrepen wordt. Met speciale codes wordt een bepaalde opmaak aangegeven voor een stuk tekst. Een ander woord voor specifieke HTML-codes is *tags*. De codes in het HTML-document kunt u herkennen doordat ze tussen punthaken < en > staan.

Werking van HTML

In HTML wordt bijvoorbeeld niet letterlijk een koptekst in een groot lettertype verzonden, maar wordt een tag verstuurd. Deze vertelt de browser: 'Let op, de volgende tekst moet als koptekst worden weergegeven'. Dan volgt het uiteindelijke tekstfragment, en na afloop wordt de code verzonden die zegt: 'Einde koptekst'. De daaropvolgende tekst wordt dan weer in het normale lettertype weergegeven. Tenzij u daar ook weer een afwijkende opmaakcode aan hebt toegekend. De afbeelding toont een voorbeeld van de HTML-codes in een webdocument.

A screenshot of a code editor window titled 'Test JQuery Mobile'. The editor shows HTML code for a mobile page. The code includes a DOCTYPE declaration, a head section with meta tags for viewport, charset, and title, and a body section with a header, content area, and footer. The content area contains a paragraph and a link. The footer contains a paragraph. The code is as follows:

```
1 <!DOCTYPE HTML>
2 <html>
3 <head>
4 <meta name="viewport" content="width=device-width">
5 <meta content="charset=utf-8">
6 <title>Test JQuery Mobile</title>
7 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
8 <link rel="stylesheet" href="http://code.jquery.com/mobile/1.0/jquery.mobile-1.0.min.css" />
9 <script type="text/javascript" src="http://code.jquery.com/jquery-1.6.4.min.js"></script>
10 <script type="text/javascript" src="http://code.jquery.com/mobile/1.0/jquery.mobile-1.0.min.js"></script>
11 </head>
12 <body>
13 <div data-role="page" id="home">
14 <div data-role="header">
15 <h1>Dit is de header van de pagina </h1>
16 </div>
17 <div data-role="content">
18 <p>Inhoud van de pagina</p>
19 <p><a href="#page2">Naar pagina 2</a>
20 </p>
21 <p><a href="dialog.html" data-rel="dialog">Open dialog</a></p>
22 </div>
23 <div data-role="footer">
24 <h4>Voettekst van de pagina</h4>
25 </div>
26 </div>
```

Afbeelding 1.7 Elke webpagina bestaat uit tekst en HTML-codes; met Dreamweaver CS6 kunt u zowel op grafische wijze werken als rechtstreeks met de HTML-code.

Voorbeeld

De tag voor een koptekst is `<h1>` (van *heading 1*, of *Kop 1*, het grootste lettertype dat beschikbaar is). Een kop voor een artikel wordt in HTML als volgt aangegeven:

```
<h1>Voor onze jonge gasten – het Kidsmenu</h1>
```

De browser onderzoekt de HTML-codes in een webpagina en maakt daarvan een fraai opgemaakt document. Tenminste, als u een beetje vormgevers-talent aan de dag hebt gelegd.



Afbeelding 1.8 Webpagina's kunt u op de gewone wijze opmaken, op de achtergrond zorgt Dreamweaver voor de juiste HTML-tags.

Taak van Dreamweaver

De complete 'programmeertaal' HTML bestaat uit meer dan honderd tags die elk een ander aspect voor hun rekening nemen: tekst uitlijnen, opmaken, in tabellen plaatsen, als hyperlink weergeven enzovoort. Het goede nieuws is dat u HTML niet volledig hoeft te beheersen om toch fraaie webpagina's te kunnen ontwerpen. Het omzetten van opgemaakte tekst naar HTML-codes doet Dreamweaver voor u!

Zelf geeft u (zoals in een tekstverwerker) via een menu of een deelvenster aan dat u een tekst als koptekst wilt opmaken of gecentreerd wilt uitlijnen, en op de achtergrond genereert Dreamweaver de benodigde tags. De browser kan daar later een goede webpagina van maken, ongeacht het apparaat waarop deze browser draait.



HTML leren?

In dit boek treft u geen minicursus HTML aan, we gaan ervan uit dat u een basisidee hebt van wat het is en hoe het ongeveer werkt. Bij bespreking van de verschillende Dreamweaver-mogelijkheden en -opties wordt wel aangegeven welke HTML-tag Dreamweaver hier op de achtergrond voor genereert. Dit verhoogt uw inzicht in de werking van het programma. Het is ook zeker niet nodig om alle HTML-codes zelf te leren om een goede webdesigner te worden.

HTML 4 en HTML 5

HTML bestaat in verschillende versies. De opmaat die Tim Berners-Lee ontwikkelde, was erg eenvoudig en bevatte alleen tags voor het opmaken van kopteksten, hyperlinks en enkele andere basissenmerken. Daarna is HTML snel verder ontwikkeld en zijn we via HTML 3.2 en HTML 4.01 aanbeland bij HTML 5. Een variant is XHTML (*eXtensible HTML*). Deze wordt niet meer verder ontwikkeld, maar u kunt de term nog wel tegenkomen. HTML 5 is op dit moment de norm.

Andere HTML-versies zijn bijvoorbeeld ontwikkeld voor mobiele telefoons (*WML, Wireless Markup Language*) en XSLT (een HTML-pagina opmaken met XML-gegevens). Voor het ontwikkelen van basissites zijn deze dialecten en de onderlinge verschillen niet direct belangrijk, u hoeft ze niet te kennen.

Verschillende browsers, verschillende pagina's

Het World Wide Web Consortium (www.w3c.org) is de organisatie die de HTML-standaard beheert. De richtlijnen die worden opgesteld zijn duidelijk. Houd er echter rekening mee dat verschillende browsers deze standaard (helaas!) op verschillende wijzen kunnen interpreteren. Een site kan er daardoor in Mozilla Firefox anders uitzien dan in Internet Explorer. Dreamweaver zelf houdt zich keurig aan de HTML-standaard, maar soms maken de browsers er een rommeltje van. Met name oudere versies van Internet Explorer hebben zo hun eigen idee over de interpretatie van HTML. Nieuwere versies houden zich in het algemeen beter aan de officiële richtlijnen, maar soms is het onvermijdelijk dat de voorbeelden uit dit boek er in verschillende browsers iets anders uitzien.

Wij gaan er in dit boek van uit dat u over een moderne browser beschikt (Firefox 10 of hoger, Internet Explorer 9 of hoger, Chrome 18 of hoger) om de oefeningen te maken en de workshops te volgen. Verderop in dit hoofdstuk leest u nog wat meer achtergronden over browsers.

CSS

CSS is de afkorting van *Cascading Style Sheets*. Een stylesheet is letterlijk een *stijlenbestand*. Er wordt in aangegeven met welke stijl een bepaald stuk tekst wordt opgemaakt. Tot een stijl behoren in dit geval onder meer het lettertype, de tekstkleur, een achtergrondkleur, de hoeveelheid ruimte rondom het element en nog veel meer.

Neem nog even het voorbeeld van de koptekst uit de voorgaande paragraaf in gedachten. In HTML hebt u weliswaar aangegeven dat een bepaalde tekst als een koptekst wordt opgemaakt, maar dat zegt verder nog niet zo veel over het uiterlijk. Wilt u de koptekst bijvoorbeeld in een ander lettertype dan de gewone tekst, met een lijn eronder, of nog anders? Dit is nu juist de taak van CSS. Onthoud de volgende uitspraken.

HTML versus CSS

- Met HTML wordt de *structuur* van de webpagina ingesteld (kopteksten, tussenkoppen, hyperlinks, tabellen, alinea's en dergelijke).
- Met CSS wordt het *uiterlijk* van de webpagina ingesteld (lettertype, kleur, regelafstand, marges, en dat alles desgewenst per element van de pagina).

Om de koptekst uit afbeelding 1.8 te voorzien van een ander lettertype, wat witruimte rondom de tekst en een gestippelde onderrand, kan de volgende stylesheet worden geschreven:

```
h1 {
  font-family: Verdana, Geneva, sans-serif;
  font-size: 24px;
  color: #993;
  letter-spacing: 5px;
  border-bottom-width: 1px;
  border-bottom-style: dotted;
  border-bottom-color: #960;
  margin-bottom: 10px;
  padding-bottom: 10px;
}
```

In de browser ziet de koptekst er vervolgens uit zoals in de afbeelding op de volgende pagina.

De complete CSS-familie bestaat uit enkele honderden opdrachten die gezamenlijk alle mogelijke manieren bieden om een webpagina op te maken. U



Afbeelding 1.9 Een koptekst opgemaakt met een stijl. In de HTML-code is niets gewijzigd, alleen het uiterlijk is aangepast via een stijlpagina.

begrijpt natuurlijk al wat we nu gaan zeggen. Deze CSS-regels hoeft u niet allemaal te leren. In Dreamweaver zijn al deze eigenschappen in handige dialoogvensters en in de deelvensters (panelen) in te stellen. Meer hierover leest u vanaf hoofdstuk 6.

JavaScript en andere scripts

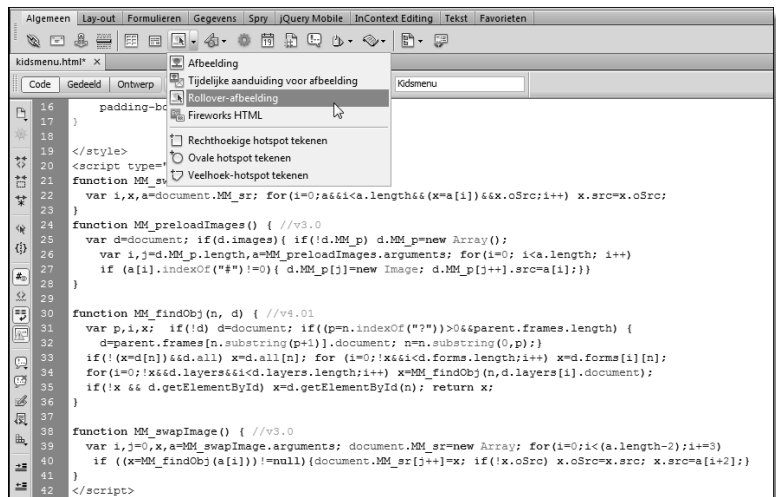
HTML kan niet alles. De taal is bedoeld om structuur aan een pagina te geven. U kunt er geen uitklapmenu's, formulervalidaties of foto/diashows mee maken. JavaScript is een programmeertaal die ingezet kan worden op punten waarvoor HTML geen voorzieningen biedt.

In Dreamweaver zijn talloze JavaScripts al voorgeprogrammeerd. U hoeft er bij een rollover-afbeelding alleen maar voor te zorgen dat Dreamweaver de juiste afbeeldingen kan vinden. In enkele makkelijk te begrijpen vensters geeft u vervolgens de juiste bestandsnamen op. Het programma zorgt voor de rest. Ook hier dus weer louter goed nieuws: u hoeft geen programmeur te zijn om toch scripting te kunnen gebruiken. De vele *gedragingen* die in Dreamweaver gebruikt worden, zijn vrijwel zonder uitzondering kundig geprogrammeerde JavaScripts.



jQuery en andere scripts

Een populaire JavaScript-bibliotheek van de laatste tijd is jQuery (www.jquery.com). JQuery is een bibliotheek met tal van JavaScript-functies die wordt gebruikt om interactieve websites en animaties te maken. Een jQuery-variant (jQuery Mobile) wordt met Dreamweaver CS6 meegeleverd. Deze is geoptimaliseerd voor het ontwerpen van websites voor mobiele apparaten. Hier gaan we in een volgend hoofdstuk op in. Daarnaast kunt u te maken krijgen met CGI-scripts, PHP-scripts en meer. Bedenk altijd dat HTML oorspronkelijk bedoeld was om eenvoudige teksten en handleidingen op een beeldscherm te tonen. Niet voor digitale winkelwagentjes, discussieforums, online bankieren en realtime vliegticketboekingen. Daarom zijn er zo veel aanvullende programmeertalen ontworpen.



Afbeelding 1.10 Dreamweaver maakt op de achtergrond uitgebreid gebruik van scripts; in een venster geeft u enkele waarden op, het script wordt door Dreamweaver automatisch gegenereerd.

Browsers: de stand van zaken

In de voorgaande paragrafen is een van de belangrijkste programma's al verschillende keren genoemd, de browser. Op elke moderne computer en mobiele telefoon is een browser aanwezig. Tijdens het ontwerpen in Dreamweaver gebruikt u de browser om precies te kunnen zien hoe de eindgebruikers uw pagina's te zien krijgen. Met de optie Live View van Dreamweaver CS6 is dit overigens ook rechtstreeks binnen het ontwerpvenster te bekijken. Maar aan het eind blijft het testen in een 'echte' browser altijd noodzakelijk.



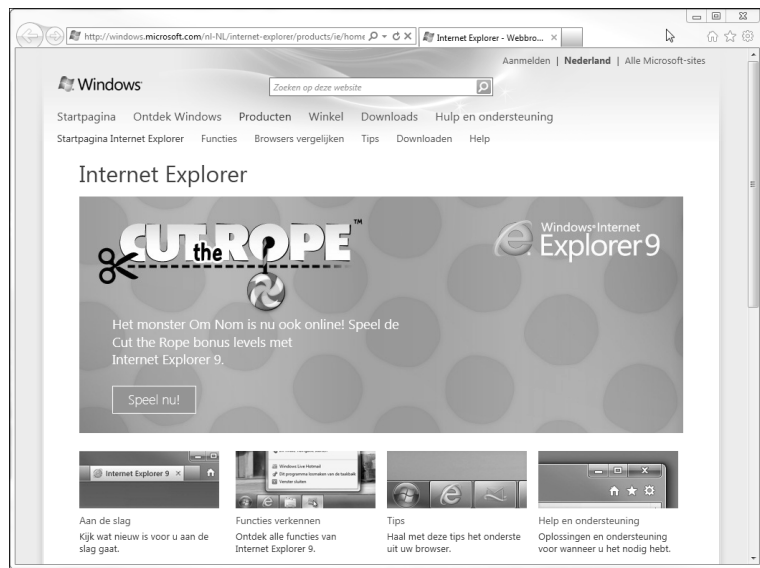
Adobe Browser Lab

Handig in Dreamweaver CS6 is de functie Adobe Browser Lab. Na het opgeven van een Adobe ID (meestal uw e-mailadres en een zelfgekozen wachtwoord) kunt u pagina's uploaden naar deze dienst. U krijgt screenshots van uw pagina's te zien in tal van verschillende browsersversies, op allerlei besturingssystemen (Windows 7, Windows XP, Mac OS X en meer). Meer dan u ooit zelf zult kunnen installeren. Het werken met Browser Lab kost door het telkens uploaden en vergelijken van de verschillende edities aardig wat tijd, maar is een uitstekende toevoeging als u zeker moet weten dat uw pagina's op alle verschillende computers er goed (en liefst hetzelfde!) uitzien. Kies het menu **Venster, Extensies, Adobe BrowserLab** (*Window, Extensions, Adobe BrowserLab*) om hiermee aan het werk te gaan.

Het liefst beschikt u zelf over twee of meer browsers om de verschillen goed te kunnen beoordelen. De laatste versies van Internet Explorer, Google Chrome en Mozilla Firefox zijn op vrijwel elke designer-pc aanwezig.

Microsoft Internet Explorer

Internet Explorer is de browser van Microsoft die wordt meegeleverd op nieuwe pc's die met Windows zijn geïnstalleerd. Internet Explorer wordt daarom veel gebruikt. Veel internetters hebben geen zin om een andere browser te installeren of weten niet hoe dit moet. Op het moment van schrijven van dit boek was Internet Explorer 9 de meest recente versie. Bij Windows 8 (najaar 2012) zal Internet Explorer 10 geleverd worden.



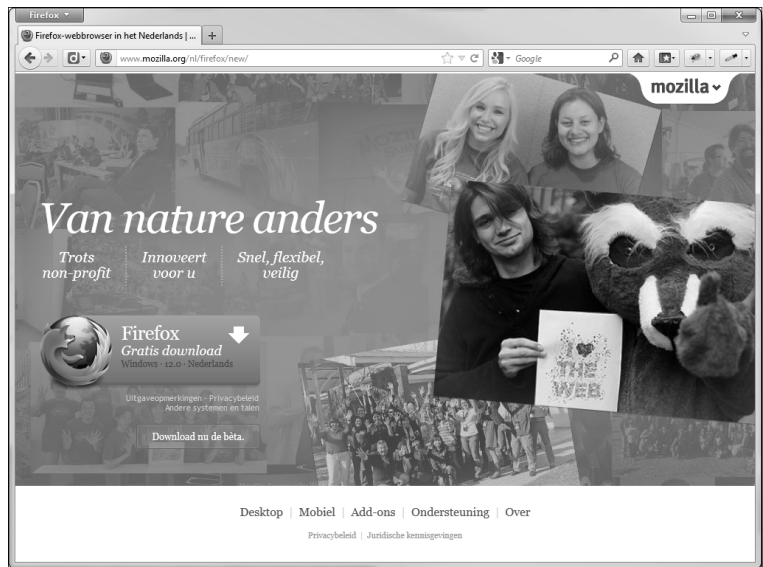
Afbeelding 1.11 *Internet Explorer wordt het meest gebruikt op internet. Het is op vrijwel alle pc's te vinden.*

Voor de beginnende webdesigner zijn de verschillen tussen de huidige browserversies overigens niet meer zo belangrijk als enige jaren geleden; de functionaliteit van browsers is grotendeels gelijkgetrokken. Het laatste nieuws over Internet Explorer en de nieuwste downloads vindt u altijd op **windows.microsoft.com/nl-NL/internet-explorer/products/ie/home**.

Mozilla Firefox

Eveneens populair is Mozilla Firefox. Firefox is in feite ontstaan uit de failliete boedel van de oerbrowser Netscape Navigator.

Erg handig in Firefox zijn de vele *extensions* waarmee de functionaliteit van de browser kan worden uitgebreid. Er zijn bijvoorbeeld extensions beschikbaar voor webdevelopment, nieuws, chatten, onderhoud van favorietenlijstjes en meer. Ook zijn er talloze thema's ontworpen voor Firefox. Zo is de browser vrijwel onbepikt aan te passen voor eigen gebruik, meer dan Internet Explorer.

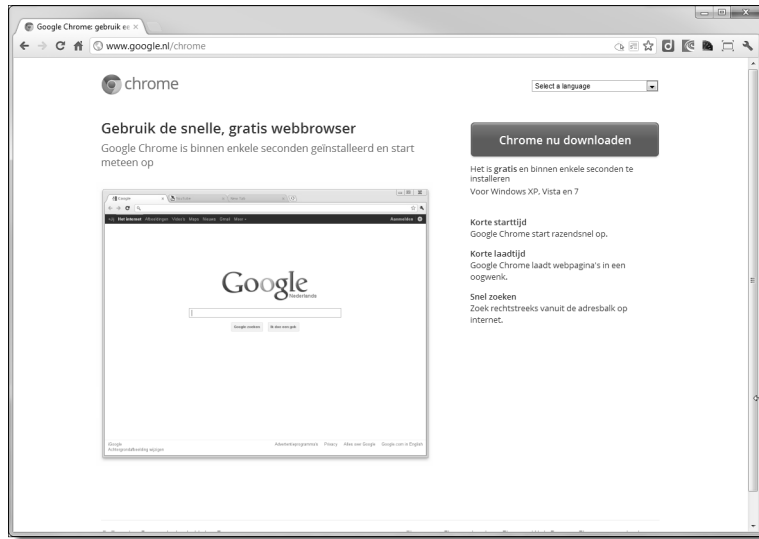


Afbeelding 1.12 Mozilla Firefox is een goede alternatieve browser; hij wordt eveneens veel gebruikt.

Voor de serieuze webdesigner is Firefox onontbeerlijk. We adviseren om uw pagina's standaard altijd zowel in Internet Explorer als Firefox te testen. Download Firefox vanaf **www.getfirefox.com**.

Google Chrome

In september 2008 heeft ook Google een eigen browser gelanceerd. Dit is Google Chrome. Deze browser moet de strijd aangaan met Firefox en (met name) met Internet Explorer. U kunt hem zelf downloaden en installeren vanaf **www.google.com/chrome**. Chrome is gebaseerd op dezelfde *engine*



Afbeelding 1.13 Google heeft met Chrome een eigen browser in de strijd gegooid om de gunst van de internetter te winnen.

als Apple Safari (WebKit). Deze geeft de webstandaarden goed weer en het is geen enkel probleem om uw ontwerpen vanuit Dreamweaver rechtstreeks in Chrome te testen.

Mocht u daarnaast in de gelegenheid zijn uw site ook in andere browsers te testen, dan is dit alleen maar aanbevolen. Hoe meer u kunt testen, hoe beter. Te denken valt aan:

- Apple Safari voor Mac OS X, iPhone, iPad, iPod touch en Windows
- Konqueror voor Linux
- Opera voor Windows, Linux, Mac en mobiele apparaten

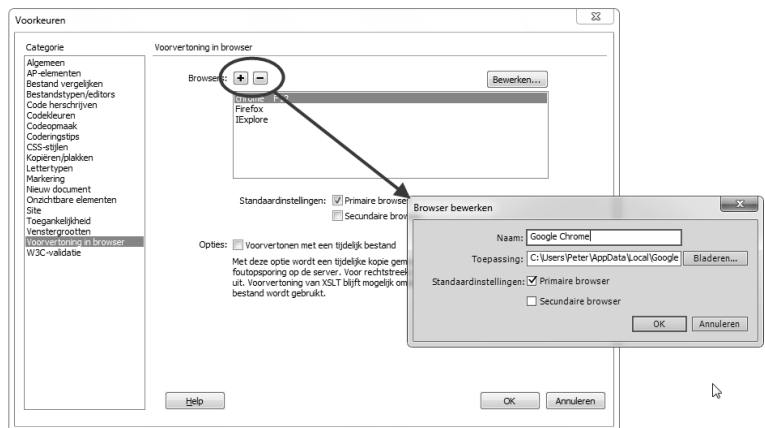
De basistechnieken die in dit boek worden besproken worden zonder meer correct getoond in alle browsers.

Browsers in Dreamweaver

Om goed met Dreamweaver te kunnen ontwikkelen, adviseren we om minimaal de nieuwste versies van Internet Explorer, Chrome en Firefox te installeren. U kunt de site dan op verschillende manieren bekijken en eventuele verschillen wegwerken voordat de site wordt gepubliceerd op internet. In Dreamweaver stelt u de browsers op de volgende manier in.

- 1 Kies het menu **Bewerken, Voorkeuren** (*Edit, Preferences* of Ctrl+U). Klik op de sectie **Voorvertoning in browser** (*Preview in Browser*).
- 2 Klik op de knop met het plusteken om een browser toe te voegen.
- 3 Vul de naam en het pad naar de gewenste browser in. In de afbeelding wordt Chrome toegevoegd aan de lijst.
- 4 Geef eventueel aan of de browser de primaire of secundaire browser is. Dit is van belang bij het gebruik van de sneltoetsen als u een pagina wilt testen. Verder maakt dit niet uit.
- 5 Klik daarna op **OK** totdat alle vensters gesloten zijn.

In Dreamweaver is een site in de standaardbrowser te testen door op F12 te drukken. De pagina is in de secundaire browser te openen met Ctrl+F12. Zo kunt u controleren of de site er in verschillende browsers hetzelfde uitziet.



Afbeelding 1.14 Voeg in Dreamweaver een browser aan de lijst toe om rechtstreeks vanuit het programma te kunnen testen.



Testen in Dreamweaver zelf

Het testen van een site in een externe browser is een van de zaken die in Dreamweaver CS6 steeds minder belangrijk is geworden. Sterker nog, de interne browser van Dreamweaver is zodanig verbeterd en biedt zoveel extra mogelijkheden (in- en uitschakelen van stijlen, live JavaScript-veranderingen bekijken en meer) dat het testen in een externe browser eigenlijk pas aan het eind hoeft te gebeuren. Voor de rest van uw ontwerp en testwerkzaamheden hoeft u Dreamweaver niet meer te verlaten. Dit betekent enorme tijdswinst tijdens het ontwerpproces. Functies die hiervoor zorgen heten bijvoorbeeld Live View, CSS Inspect en Live Code.