


Sección 3. Vínculos.

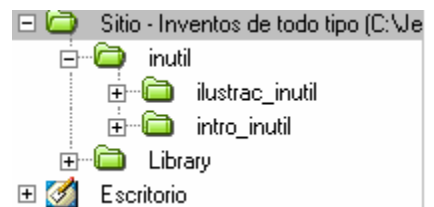
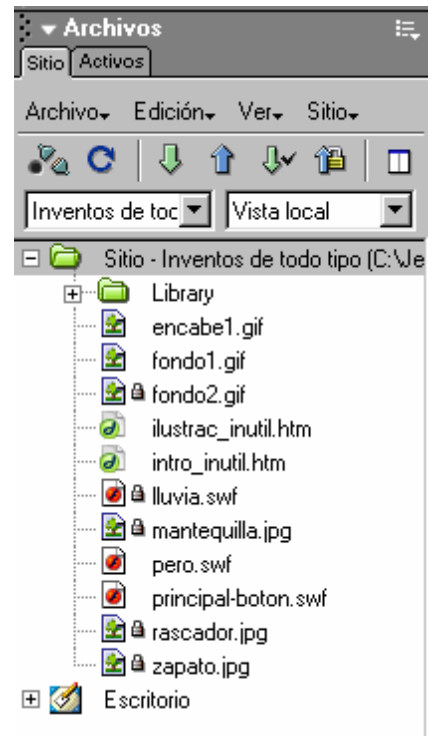
Descubre 3

1. ORGANIZACIÓN DEL SITIO.

Como vas viendo, cada vez hay más archivos en el panel **Sitio**, y como seguiremos aumentando su número, empieza a ser necesario tener los distintos ficheros organizados en carpetas. Gracias a que estamos trabajando en un *sitio* de Dreamweaver, cuando movamos archivos del sitio desde el panel **Sitio**, todos los vínculos que tengamos hechos y todas las referencias se actualizarán automáticamente.



Actualmente, la estructura del sitio es la de la figura. Vamos a crear carpetas para cada una de las páginas que hemos hecho.

- Cierra los documentos que tengas abiertos en Dreamweaver y comprueba que en el panel **Sitio** está seleccionado el sitio *Inventos de todo tipo* (el tuyo).
- En el panel **Sitio**, clic con el botón derecho sobre  Sitio - Inventos de todo tipo (C:\We\.... En el menú contextual selecciona *Nueva carpeta*, y crea una carpeta con el nombre *inutil*.
- Selecciona todos los archivos (no la carpeta *Library*) y arrástralos a la carpeta que acabas de crear. Pincha en *Actualizar* para contestar a la pregunta sobre la actualización de vínculos.
- Dentro de la carpeta *inutil* que has creado, haz otras dos carpetas, una llamada *intro_inutil* y otra llamada *ilustrac_inutil*. Con todos los documentos cerrados, arrastra dentro de cada carpeta los archivos que corresponden a cada una de las páginas que has creado. Concretamente:
 - En la carpeta *intro_inutil* deben ir: fondo1.gif; intro_inutil.htm; pero.swf;
 - En la carpeta *ilustrac_inutil* deben ir: encabe1.gif; fondo2.gif; ilustrac_inutil.htm; lluvia.swf; mantequilla.jpg; principal-boton.swf; rascador.jpg; zapato.jpg;
- Comprueba ahora que todos los archivos están en su carpeta correspondiente, y ninguno suelto en la raíz del sitio.
- Entra en cualquiera de las carpetas y abre el archivo .htm que contienen. Haz una vista previa de estos en navegador, y comprueba que todas las imágenes, fondos, etc. salen como deben.







2. VÍNCULO DE CORREO ELECTRÓNICO.

- Abre el documento *intro_inutil.htm* (asegúrate de que estás en tu sitio y no en el de otro curso).
- En el penúltimo párrafo (termina por *no lo dudes, ponte en contacto con ellos.*), selecciona el texto *ponte en contacto*.


- c. Con el texto seleccionado, pincha en el botón *Vínculo de correo electrónico*  de la ficha **Común** de la barra **Insertar**.
- d. En el cuadro de diálogo que te aparece, rellena el cuadro de texto *Correo electrónico* con tu dirección de correo. Comprueba que en el cuadro de texto *Texto* está lo que has seleccionado y Acepta.
- e. Comprueba en el Inspector de Propiedades, en el cuadro de texto *Vínculo*,  que aparece *mailto:* seguido de tu dirección de correo electrónico. Podrías haber hecho el vínculo escribiendo aquí directamente.
- f. Guarda, haz una vista previa en el navegador, y pincha sobre el enlace que acabas de hacer. Observa que se abre el programa de correo electrónico para que puedas mandar el mensaje a la dirección del vínculo.
- g. Abandona Outlook y vuelve a Dreamweaver.

3. VÍNCULOS CON TEXTO.

Antes de empezar a hacer vínculos, crea dos documentos o páginas vacíos en la carpeta *inutil* de tu sitio con estos datos: uno de ellos será *chindogus.htm* y llevará por título *Inventos de todo tipo – Inventos inútiles – Chindogus*; el otro será *reglas.htm* y su título *Inventos de todo tipo – Inventos inútiles – Reglas*. Créalos desde *Archivo/Nuevo...*, y escribe en cada uno una línea que diga en qué documento estamos.


- a. Vincular utilizando el icono  del Inspector de Propiedades. Situado en tu documento *intro_inutil.htm*, selecciona la palabra *Chindogus* del primer párrafo. A continuación pincha en el icono  del Inspector de propiedades y a partir del cuadro de diálogo *Seleccionar archivo* que se abre, busca y selecciona *chindogus.htm* de la carpeta *inutil* de tu sitio. Acepta, guarda y vista previa en el navegador.
- b. Vincular utilizando el icono *Señalar archivo* . Selecciona ahora el texto *10 reglas* del segundo párrafo de *intro_inutil.htm*, pincha sobre el icono  del Inspector de Propiedades y, sin soltar, señala con la flecha que aparece al archivo *reglas.htm* del panel **Sitio** (está en la carpeta *inutil*).
- c. Siguiendo cualquiera de los dos procedimientos anteriores, selecciona el texto *Rascador coordinado* (en la lista de definición que creaste) y vincúlalo a la imagen *rascador.jpg* de la carpeta *ilustrac_inutil.htm*.
- d. Lo mismo con el texto *Mantequilla en barra* de debajo, pero vinculado al archivo *ilustrac_inutil.htm*.
- e. Vínculo a un documento externo (a una web de internet). Selecciona el texto *Chindogu Society* del segundo párrafo y en el cuadro de texto *Vínculo* escribe la dirección *http://www.pitt.edu/~ctnst3/chindogu.html*. Haz una vista previa. (~ se pone con Alt+126)

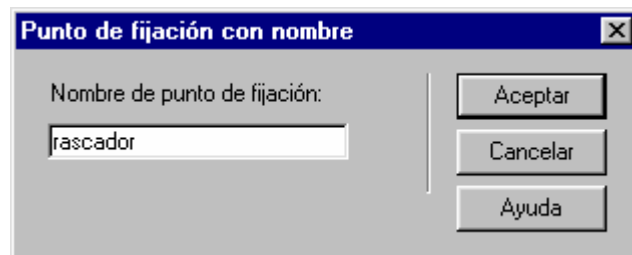
4. ASIGNACIÓN DE DESTINO A LOS VÍNCULOS



- a. Abrir en ventana nueva. Selecciona el texto que has vinculado en primer lugar en este apartado (*Chindogus* del primer párrafo) y en el menú desplegable *Destino*  del Inspector de Propiedades, elige *_blank*. Haz una vista previa y comprueba que ahora la página que se abre no sustituye a la anterior en el navegador, sino que se ha abierto una nueva ventana. Cierra esta nueva ventana y vuelve a Dreamweaver.

5. VINCULACIÓN A PUNTOS DE FIJACIÓN CON NOMBRE

Una vez que sabemos vincular a archivos distintos del que tenemos en elaboración, vamos a ver cómo se vincula a una parte del mismo documento. Necesitamos establecer lo que se conoce como puntos de fijación con nombre, lugares a los que saltarán los vínculos.


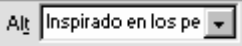
- Establecer un punto de fijación. En el mismo documento que estás trabajando *intro_inutil.htm*, coloca el cursor delante del texto *Rascador coordinado*, de la lista de definición que creaste, y haz lo siguiente:
 - Pincha ahora en el botón  *Punto de fijación con nombre* de la ficha **Común** de la barra **Insertar**.
 - En el cuadro de diálogo que aparece, escribe *rascador* (no se pueden escribir espacios ni caracteres especiales,...) y acepta.



- Observa que aparece un ancla en el lugar que tenías el cursor (no será visible en el navegador).
- Haz lo mismo con el texto *Cucharas selectivas* que hay más abajo del ancla insertada, poniendo como nombre del punto *cucharas*.
 - Establecer un vínculo a un punto de fijación escribiendo el nombre. Situado en el segundo párrafo del documento, selecciona el texto *rascador coordinado* y escribe *#rascador* en el cuadro de texto *Vínculo* del Inspector de Propiedades. Guarda el documento y haz una vista previa para ver el funcionamiento del vínculo creado.
 - Establecer un vínculo a un punto de fijación utilizando el icono *Señalar archivo* . Situado en el segundo párrafo del documento, selecciona el texto *cuchara selectiva* y pinchando en el icono , sin soltar, busca con la flecha el punto de anclaje correspondiente.
 - Guarda el documento y haz una vista previa para ver el funcionamiento de todos los vínculos creados en *intro_inutil.htm*.
 - Cierra el documento *intro_inutil.htm*.




6. VÍNCULOS GRÁFICOS

La mayor parte de lo visto hasta ahora en lo que a vínculos se refiere, es válido también cuando el vínculo se establece en un gráfico.

- Abre el documento *ilustrac_inutil.htm* haciendo doble clic sobre él en el panel **Sitio**.
- Selecciona la imagen *mantequilla.jpg* del centro del documento, pincha en el icono  del cuadro de texto *Vínculo* del Inspector de Propiedades y a partir del cuadro de diálogo *Seleccionar archivo* que se abre, busca y selecciona *pegamento.jpg* de la carpeta **Sec3** de **Material**. Haz que quede una copia del archivo dentro de la carpeta *Ilustrac_inutil* de tu sitio.
- En el cuadro de texto  del Inspector de Propiedades escribe el texto *Inspirado en los pegamentos de barra*.

- d. Guarda en documento, y haz una vista previa, pasando el cursor del ratón sobre la imagen *mantequilla.jpg* para ver el texto que aparece, y haciendo después clic sobre ella. Vuelve a Dreamweaver.

7. VINCULAR SOLO UNA ZONA DE LA IMAGEN. MAPA DE IMAGEN.

- a. Selecciona la imagen *zapato.jpg* que tienes en la zona inferior izquierda del documento. Pincha sobre la herramienta *Zona interactiva oval*  del Inspector de Propiedades, y haz clic y arrastra para crear un círculo en la planta del pie de la imagen. Para mover la zona interactiva o modificar su tamaño, usa la herramienta *Puntero* .
- b. Con el círculo creado seleccionado, pincha en el icono  del Inspector de propiedades y a partir del cuadro de diálogo *Seleccionar archivo* que se abre, busca y selecciona *pie.jpg* de la carpeta **Sec3** de **Material**. Haz que quede una copia del archivo dentro de la carpeta *Ilustrac_inutil* de tu sitio.
- c. En el cuadro de texto del Inspector de Propiedades escribe el texto *El pie puede sufrir daños*.
- g. Guarda el documento y haz una vista previa para ver el funcionamiento de los vínculos creados.

8. VINCULAR UN BOTÓN FLASH O TEXTO FLASH CREADO CON DREAMWEAVER.

Haz doble clic sobre el botón flash que creaste al final del documento *ilustrac_inutil.htm* y en el cuadro de diálogo *Insertar botón Flash* establece un vínculo a *intro_inutil.htm*. Pruébalo.

9. CREACIÓN DE UNA PÁGINA PRINCIPAL.

Ahora vas a crear una nueva página (por el momento no importa que el aspecto no sea muy bueno) que será la principal de un hipotético sitio dedicado a los *inventos de todo tipo*. Con los conocimientos que tienes, te serán suficientes estos datos:

- Nombre del documento: *index.htm*
- Título de la página: *Inventos de todo tipo*.
- Lugar donde debe guardarse en el sitio: directamente en la raíz.
- Contenido:
 - o Un encabezado que será la animación flash *encabe2.swf* de la carpeta **Sec3**.
 - o Un párrafo con el texto *Inventos inútiles*, vinculado al documento *intro_inutil.htm*
 - o Otro párrafo con el texto *Objetos imposibles* sin vincular.
 - o Otro párrafo con el texto *Contactar*, vinculado a tu correo electrónico

Una vez hecho este documento, guárdalo y comprueba que funciona todo el sitio.

10. SUBIR EL SITIO A INTERNET.

Esta tarea de transporte de ficheros puede hacerse desde Dreamweaver, también usando cualquier programa cliente FTP, o utilizando las herramientas del sitio de quien nos proporciona el espacio web. Utilizando cualquiera de los medios mencionados:

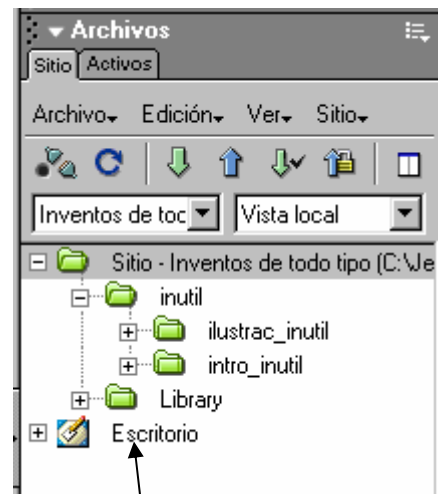
- a. Borra el contenido de tu carpeta web de iespana.
- b. Sube los archivos y carpetas de tu sitio local, respetando la misma estructura.
- c. Prueba tu sitio web.

Has visto 3

1. ORGANIZACIÓN DEL SITIO.

El panel **Sitio** de Dreamweaver permite visualizar con facilidad la estructura del sitio que estamos creando, así como organizarlo a nuestro gusto. A través de este panel podemos añadir, eliminar, cambiar el nombre o trasladar archivos o carpetas. Si lo hacemos desde este panel, aseguraremos que las rutas a vínculos, imágenes y otros elementos permanecen operativas. No ocurre lo mismo si hacemos los cambios con el explorador de Windows.

Aunque siempre podemos realizar cambios, conviene tener claro antes de empezar a crear un sitio cómo queremos que sea este, por lo que siempre conviene sentarse con tranquilidad a planificar sobre un papel. Si cuando empezamos a crear el sitio queremos crear varios documentos aunque vacíos para completar después, podemos emplear para ello también el panel **Sitio**. Desde este panel también podemos copiar al sitio archivos de fuera de la carpeta raíz o viceversa (basta expandir *Escritorio*).



2. VÍNCULOS.

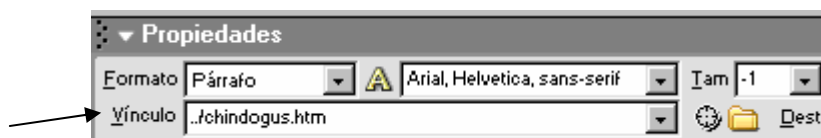
Hacer un vínculo consiste en conectar regiones de texto o imágenes con otros documentos o partes de documentos. Un vínculo en HTML tiene dos partes: una es el nombre del archivo al que quiere vincular (URL o Uniform Resource Locator), y la otra es el texto o gráfico que realiza la función del área donde se hace clic, que se denomina zona interactiva en la página.

El color con que los vínculos de texto aparecen en el navegador puede cambiarse desde *Modificar/Propiedades de la página*. A continuación tenemos los tres estados en que puede encontrarse un vínculo y el color predeterminado para cada uno de ellos:

- Vínculos: el color inicial que ve el usuario antes de hacer clic sobre el vínculo. El color estándar por defecto del navegador es azul.
- Vínculos visitados: es el color a que pasa el vínculo cuando el usuario hace clic sobre él. El color estándar por defecto del navegador es morado.
- Vínculos activos: el color al que cambia un vínculo si el usuario mantiene pulsado el botón del ratón después de hacer clic sobre el vínculo. El color estándar por defecto del navegador es rojo, aunque algunas páginas utilizan el mismo color para vínculos activos y para vínculos.

3. RUTA RELATIVA Y RUTA ABSOLUTA.

- **Vínculo con ruta relativa al documento.** Es un vínculo cuya ruta se expresa omitiendo la parte que es la misma para el documento en que se encuentra el vínculo y para el documento vinculado, dejando sólo la parte de la ruta que es diferente. Por ejemplo, cuando has vinculado la palabra *Chindogus* del primer párrafo de *intro_inutil.htm* al archivo *chindogus.htm* de la carpeta *inutil* has utilizado una ruta relativa al documento en que se encuentra el vínculo. Observa el cuadro de texto *Vínculo* del Inspector de Propiedades.



La URL del destino del vínculo (*../chindogus.htm*) indica que para ir desde el archivo en que se encuentra el vínculo (que es *intro_inutil.htm*) hasta el destino (el archivo *chindogus.htm*) basta con descender un nivel en las carpetas (*../*) y allí está el archivo buscado.

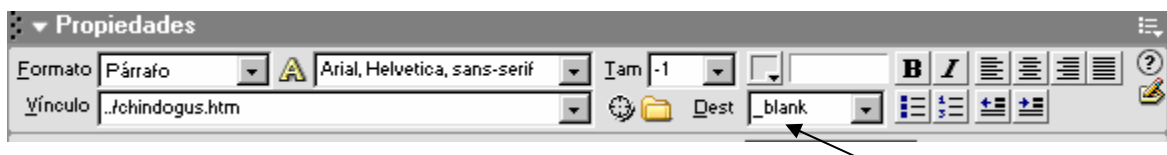
Las rutas relativas al documento son la mejor opción para utilizar vínculos a otras partes de nuestro sitio.

- **Vínculo con ruta absoluta.** Una ruta absoluta ofrece una URL completa del documento vinculado. Debe utilizarse este tipo de ruta cuando vinculamos a documentos ubicados en otro sitio web distinto de propio o a cualquier elemento que esté fuera de la carpeta raíz. Por ejemplo, cuando has hecho el vínculo a la web de la *Chindogu Society*, (dirección *http://www.pitt.edu/~ctnst3/chindogu.html*) has utilizado una ruta absoluta. Observa el cuadro de texto *Vínculo* del Inspector de Propiedades.



4. ASIGNACIÓN DE DESTINO A LOS VÍNCULOS

Cuando se vincula a una página, la página vinculada normalmente sustituye a la página actual del navegador. Sin embargo, hay ocasiones en las que conviene no perder la página de origen y abrir la página vinculada en otra ventana nueva. Esto lo hacemos posible desde el Inspector de Propiedades, actuando sobre el desplegable *Destino*, y seleccionando *_blank*. En este desplegable hay otras opciones que se usan cuando se trabaja con marcos.



5. PUNTO DE FIJACIÓN CON NOMBRE.

Un punto de fijación con nombre marca un lugar en la página donde pueden saltar los vínculos. Son útiles cuando un documento es largo o tiene muchas secciones, así como para volver desde la parte inferior de un documento (cuando terminas de leer) a su parte superior.

Aunque lo más corriente es usar los vínculos de un documento a puntos de fijación con nombre del mismo documento, también pueden establecerse vínculos a puntos de fijación con nombre de otros documentos.

6. MAPA DE IMAGEN.

Cuando quieren hacerse diferentes vínculos desde distintas partes de una imagen, utilizaremos lo que se conoce como mapas de imagen. Lo que hacemos en estos casos, es situar sobre la imagen zonas interactivas independientes.

Cuando se van a hacer varias zonas, conviene nombrarlas, utilizando el cuadro de texto *Mapa* del Inspector de propiedades.

