

Sección 4. Trabajo con tablas.

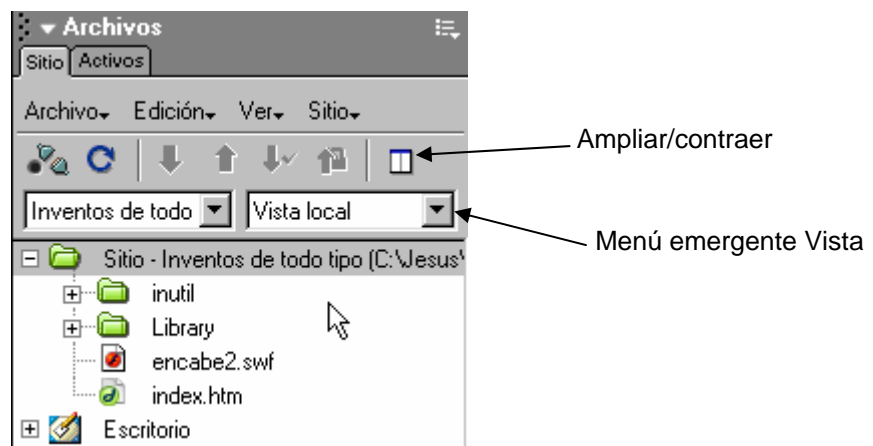
Descubre 4



Antes de comenzar el trabajo con tablas, profundizaremos en la organización del sitio.

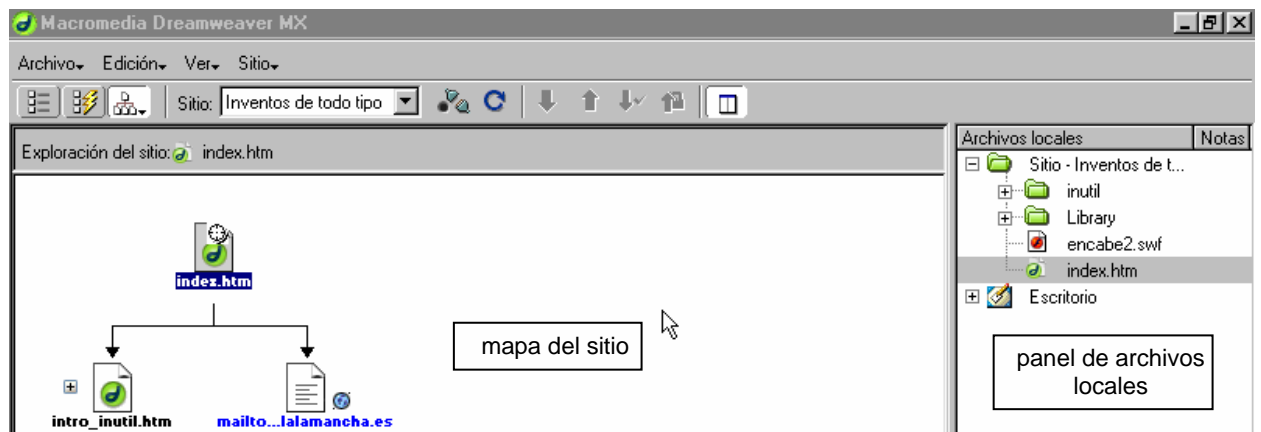
1. VER EL MAPA DEL SITIO.

Como ya se ha dicho en la sección 3, antes de empezar a crear un sitio conviene tener claro cómo queremos que este sea y dedicar un tiempo a hacer un esquema sobre una hoja de papel. Dreamweaver dispone de la posibilidad de crear y ver un mapa del sitio, es decir, una representación visual de una porción o de la totalidad del sitio, que es algo parecido al esquema sobre el papel.

- Estructura actual del sitio. Después de las últimas operaciones efectuadas sobre el sitio que estás creando, la estructura local que debes tener en el panel sitio, es la de la imagen (fíjate también en las partes señaladas con flechas).



- Seleccionar una página como principal. En el panel anterior pincha con el botón derecho sobre *index.htm* y en el menú contextual selecciona *Establecer como página principal*. De esta manera, en el mapa, todas las páginas colgarán de este documento.
- Ver el mapa de nuestro sitio. Pincha en el botón *Ampliar/contrair*  para ampliar el panel *Sitio*, y después pincha sobre el botón *Mapa del sitio* . A la derecha de la pantalla tendrás el panel de archivos locales, y a la izquierda el mapa del sitio.



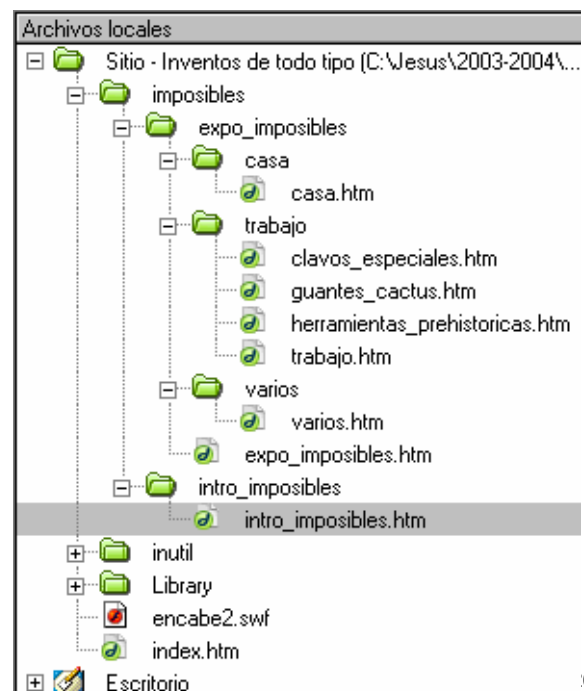
- Prueba con el botón *Mapa del sitio*  y con el botón *Ampliar/contrair* .

2. MODIFICAR EL MAPA DEL SITIO.

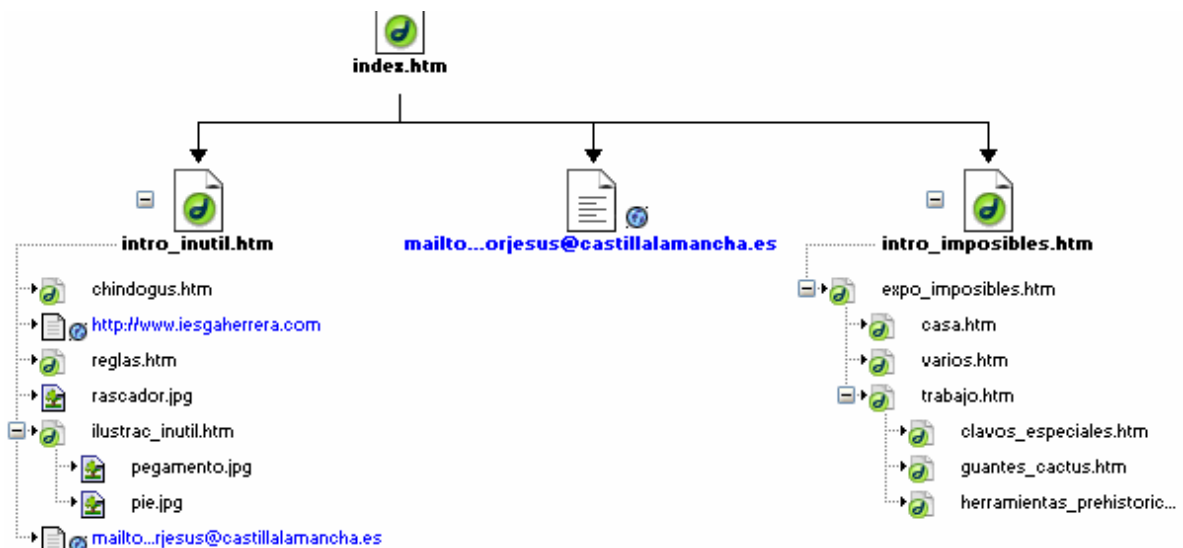
Desde La pantalla anterior podremos crear carpetas o **archivos** y vincularlos entre sí, de manera que podremos hacer un mapa de lo que será nuestro sitio, aunque los archivos se encuentren sin contenido. Ahora añadiremos a la estructura de nuestro sitio otra parte, que será la dedicada a *Objetos imposibles*, parte que usaremos para trabajar con tablas.

- a. Creación de carpetas. Pinchando en el panel de archivos locales (en la vista ampliada o contraída) con el botón derecho sobre la carpeta en que quieres crear otras carpetas, crea las siguientes:
 - En la carpeta raíz del sitio, crea una carpeta llamada *imposibles*.
 - Dentro de la carpeta *imposibles*, crea una carpeta llamada *intro_imposibles* y otra llamada *expo_imposibles*.
 - Dentro de esta última, crea estas tres carpetas:
 - o *trabajo*
 - o *casa*
 - o *varios*
- b. Creación de archivos. Con un procedimiento similar a la creación de carpetas, crea los archivos que se te indican.
 - Dentro de la carpeta *intro_imposibles*, crea el archivo *intro_imposibles.htm*
 - Dentro de la carpeta *expo_imposibles*, crea el archivo *expo_imposibles.htm*
 - Dentro de la carpeta *trabajo*, crea los siguientes archivos:
 - o *trabajo.htm*
 - o *herramientas_prehistoricas.htm*
 - o *clavos_especiales.htm*
 - o *guantes_cactus.htm*
 - Dentro de la carpeta *casa*, crea el siguiente archivo:
 - o *casa.htm*
 - Dentro de la carpeta *Varios*, crea el siguiente archivo:
 - o *varios.htm*

Ahora tu sitio tiene la estructura siguiente:



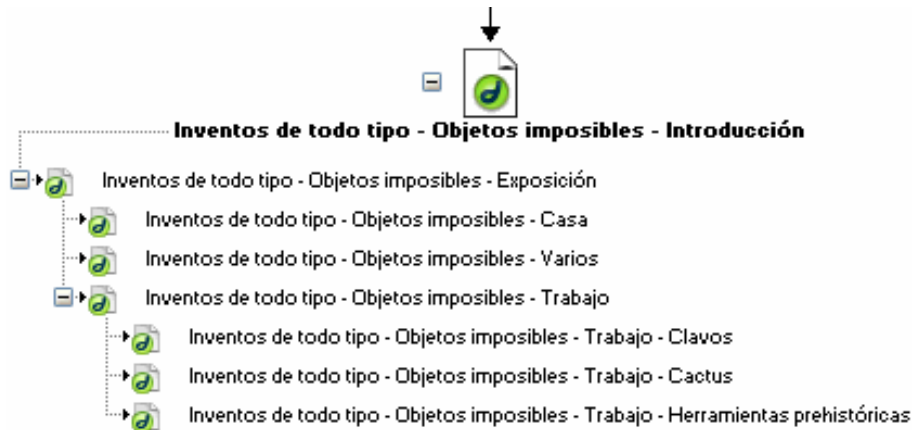
- c. Establecer vínculos desde la vista mapa. Con el panel *Sitio* ampliado (a la izquierda el mapa del sitio, y a la derecha el panel de archivos locales), pincha sobre *index.htm* en el mapa, y usando el icono *Señalar archivo* apunta al archivo *intro_imposibles.htm* del panel de archivos locales: este colgará ahora del mapa.
- d. Siguiendo el mismo procedimiento que en el paso anterior, haz los siguientes vínculos:
- Situado sobre el archivo *intro_imposibles.htm* del mapa, señala al archivo *expo_imposibles.htm*.
 - Situado sobre el archivo *expo_imposibles.htm* del mapa, señala a los archivos *varios.htm*, *casa.htm* y *trabajo.htm* del panel de archivos locales (si no puedes ver el icono *Señalar archivo* al lado de algún archivo del mapa, botón derecho y *Ver como raíz*).
 - Situado sobre el archivo *trabajo.htm* del mapa, señala a los archivos *herramientas_prehistoricas.htm*, *clavos_especiales.htm* y *guantes_cactus.htm*
- e. Ver el nuevo mapa. Expande todos los niveles del mapa y comprueba que tienes una estructura similar a la de la figura (NO CONFUNDAS EL MAPA DEL SITIO CON SU ESTRUCTURA DE CARPETAS). Puedes cambiar el número de columnas del mapa y su anchura desde *Ver/Diseño*.



Como vemos, en nuestro sitio hay una página principal, *index.htm*, que tiene vinculadas dos páginas y una dirección de correo electrónico. Si nos fijamos en la parte de Objetos imposibles vemos que *intro_imposibles.htm* está vinculada con *expo_imposibles.htm*, que a su vez está vinculada con otras tres: *varios.htm*, *casa.htm* y *trabajo.htm*. Esta última está vinculada a tres más.

La tarea de crear estos archivos y sus vínculos, podría haberse hecho fuera del panel sitio, creando los documentos en Dreamweaver y guardándolos, pero no habría sido tan cómodo y rápido. Puedes ver que los archivos están vacíos (doble clic sobre ellos para abrirlos) salvo cuando tienen vínculos, que contienen un texto vinculado que luego podremos modificar. Después se trabajará sobre estos documentos base.

- f. Títulos de las páginas desde el mapa del sitio. Con el panel *Sitio* ampliado, selecciona *Ver/Mostrar títulos de páginas*, y haciendo dos clic (no muy seguidos) sobre los archivos en el mapa, cambia los títulos para que queden como en el gráfico de la figura que tienes a continuación (fíjate en el panel de archivos locales para saber qué archivo seleccionas). Cuando termines, vuelve a mostrar los nombres de los archivos en el mapa y contrae el panel *Sitio* para ir a la vista más corriente de Dreamweaver.




- g. Comprueba en el panel de archivos locales que has seguido las recomendaciones sobre nombres de archivos (sección 1), especialmente no haber puesto tildes y no haber usado mayúsculas. Sal del programa.

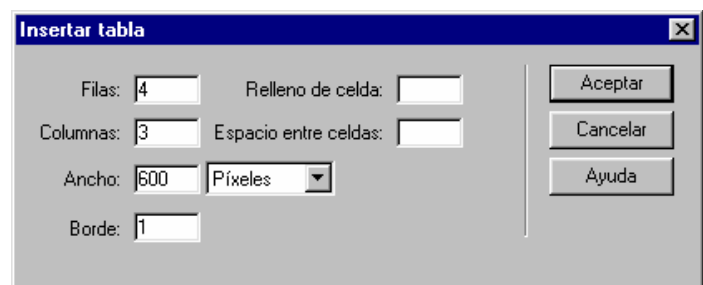
3. INSERTAR UNA TABLA.

- a. Entra en Dreamweaver, selecciona tu sitio y abre el documento *intro_imposibles.htm*. Desplaza un par de párrafos el texto azul que tienes (es del enlace realizado desde la vista de mapa).
- b. Imagen de fondo. Coloca como imagen de fondo el gráfico *fondo3.gif* que tienes en la carpeta **Sec 4** de **Material**. Deja copia de esta imagen dentro de la carpeta *intro_imposibles.htm*.
- c. Encabezado. Al principio de la página, inserta la imagen *cabecera_intro_imposibles.gif* situada en **Sec 4** de **Material**. Deja copia de esta imagen dentro de la carpeta *intro_imposibles*. Guarda y con F12 haz una vista previa en el navegador. No olvides guardar de vez en cuando.
- d. Texto introductorio. Coloca el cursor a la derecha de la imagen que acabas de insertar y crea dos nuevos párrafos con dos pulsaciones de *Intro*, y donde se encuentra el cursor escribe este texto que está entre comillas, dándole el formato que tú quieras:

"Aquí podrás contemplar algunos de los objetos incluidos en el Catalogue d'Objets Introuvables (Catálogo de Objetos Imposibles), ideado y publicado en 1969 por Jacques Carelman, un francés contemporáneo que nació en Marsella. Los objetos de este catálogo, de los que tienes un anticipo en la tabla de debajo, han sido presentados en numerosos museos y galerías de arte de todo el mundo."

- e. Insertar una tabla. Detrás del texto que acabas de escribir, crea un nuevo párrafo y con el cursor situado en él, pincha sobre el botón *Insertar tabla*  de la ficha **Común** en la barra **Insertar**. En el cuadro de diálogo *Insertar tabla* que aparece, introduce estos valores:

- Filas: 4.
- Columnas: 3.
- Ancho: 600 píxeles.
- Borde: 1.
- Relleno de celda: déjalo en blanco.









- Espacio entre celdas: déjalo en blanco.

Pincha sobre *Aceptar*, y la tabla aparecerá en el documento.

4. INTRODUCIR DATOS EN LA TABLA, SELECCIÓN Y FORMATO.

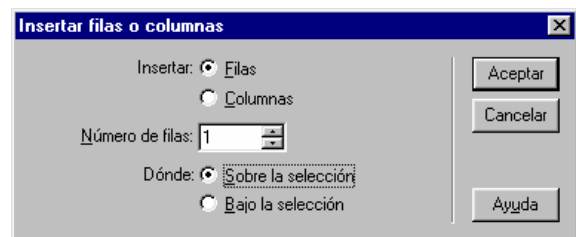
- a. Introducir texto. Sitúa el cursor en la primera celda de la tabla y escribe *Objeto*, pulsa la tecla *Tab* para pasar el cursor a la celda siguiente y escribe *Clasificación*, pulsa la tecla *Tab* para pasar el cursor a la celda siguiente y escribe *Descripción*. Completa la tabla hasta que tenga el contenido siguiente:

Objeto	Clasificación	Descripción
Multiescoba	Casa	Barre tres peldaños de una pasada
Martillo de vidrio	Trabajo	Para tareas delicadas
Matamoscas indulgente	Varios	Con un agujero para dar una oportunidad a las moscas

- b. Selecciona toda la tabla haciendo clic sobre su borde derecho cuando el cursor cambie a  y céntrala con el desplegable *Alinear*  del Inspector de Propiedades. No pasa nada si se redimensionan las columnas.
- c. Selecciona la primera fila de la tabla haciendo clic a su izquierda cuando el cursor cambia a flecha negra, y pon su contenido en negrita desde el Inspector de Propiedades .
- d. En la primera fila selecciona la primera celda y la última, haciendo ctrl.+clic sobre la primera y luego sobre la otra, y aplícales el color que desees con Fnd  . Añade color a tu gusto al resto de celdas. Puede que necesites hacer clic fuera de las celdas para que se aplique el cambio.
- e. Selecciona la segunda columna haciendo clic en su borde superior cuando el cursor cambia a flecha negra, y aplícale un alineamiento horizontal al centro . Deja el alineamiento vertical predeterminado.

5. MODIFICACIÓN DE UNA TABLA.

- a. Añadir una fila. Sitúa el cursor en la primera celda de la tabla y en la barra de menús selecciona *Modificar/Tabla/Insertar filas o columnas...* En el cuadro de diálogo *Insertar filas o columnas* introduce los valores de la imagen y acepta.

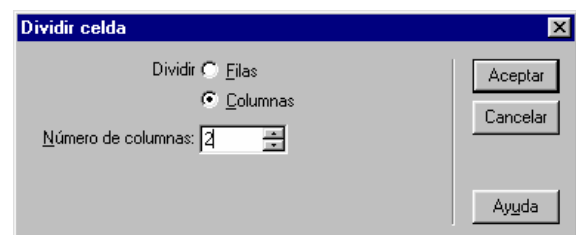


- b. Combinar celdas. Selecciona toda la fila que acabas de insertar en la parte superior de tu tabla y combina las celdas para tener una sola, actuando sobre este botón



del Inspector de Propiedades.

- c. Dividir celdas. Selecciona la única celda de la primera fila y divídela en dos actuando sobre el botón *Dividir celdas* (al lado del de combinar).




- d. A las celdas de la primera fila, dales el mismo color de fondo que tiene el resto de la página (puedes usar el cuentagotas para copiar el color) y escribe en la primera de ellas *Ejemplos* (centrado) y en la segunda *Ver la exposición* (alineado a la derecha). Adapta a tu gusto el tamaño y tipo de letra para el texto que acabas de introducir.
- e. Terminar la página. Establece un vínculo del texto *Ver la exposición* al archivo *expo_imposibles.htm* y borra el contenido que pueda haber debajo de la tabla (ha de haber un texto enlazado a *expo_imposibles.htm* que se creó al establecer enlaces desde el mapa del sitio).
- f. Guarda el documento y haz una vista en el navegador. El aspecto debería ser parecido a este:

OBJETOS IMPOSIBLES

Principal

Aquí podrás contemplar algunos de los objetos incluidos en el Catalogue d'Objets Introuvables (Catálogo de Objetos Imposibles), ideado y publicado en 1969 por Jacques Carelman, un francés contemporáneo que nació en Marsella. Los objetos de este catálogo, de los que tienes un anticipo en la tabla de debajo, han sido presentados en numerosos museos y galerías de arte de todo el mundo.

Ejemplos		Ver la exposición
Objeto	Clasificación	Descripción
Multiescoba	Casa	Barre tres peldaños de una pasada
Martillo de vidrio	Trabajo	Para tareas delicadas
Matamoscas indulgente	Varios	Con un agujero para dar una oportunidad a las moscas

- g. Uso de la ayuda. Selecciona la tabla completa y pincha sobre el icono  del Inspector de propiedades para obtener información de las opciones de tabla que se ofrecen. Fíjate en la utilidad de la ayuda, que es contextual y te ofrece la información sobre lo que tienes en ese momento en el Inspector.

6. UTILIZACIÓN DE IMÁGENES EN TABLAS.

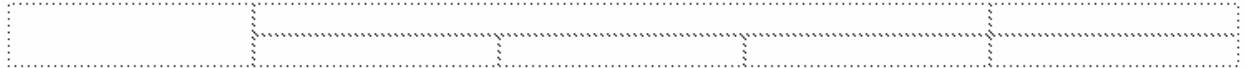
Para ver cómo se utilizan las tablas con imágenes, trabajaremos sobre el documento *expo_imposibles.htm*.

- a. Cierra todos los documentos que estén abiertos en Dreamweaver y abre *expo_imposibles.htm*. El documento está vacío, sólo contiene unas palabras que reflejan los enlaces que hiciste desde la vista de mapa. Desplaza este contenido hacia abajo, ya que servirá para recordar que al menos han de ir estos tres enlaces en esta página. Después los adaptaremos o borraremos si ponemos esos vínculos en otras partes del documento.
- b. En el primer párrafo, crea una tabla con las siguientes características: 2 filas, 5 columnas, 742 píxeles de ancho, 0 relleno de celda, 0 espacio entre celdas y 0 borde. La tabla creada tendrá este aspecto.



- c. Selecciona las dos celdas de la primera columna y combínalas.

- d. Selecciona las tres celdas centrales de la primera fila y combínalas. El aspecto de la tabla debería ser este:



- e. Inserta en la primera columna la imagen *cafetera1.jpg* que se encuentra en la carpeta **Sec4 de Material**. Deja copia de esta imagen en la carpeta *expo_imposibles* de tu sitio local. El resto de imágenes para esta página están en el mismo sitio, y debes dejar copia de ellas como acabas de hacer con *cafetera1.jpg*, en la carpeta correspondiente.

Pincha fuera de la tabla y no te preocupes porque el resto de celdas se contraigan o parezca que desaparecen. Cuando esto ocurre, puede ser necesario utilizar el cursor para desplazarse entre celdas.

- f. Pincha sobre la imagen para seleccionarla y pulsa una vez la tecla *flecha derecha* para que el cursor se sitúe en la misma celda que contiene la imagen, pero a su derecha. Pulsa otra vez *flecha derecha* para que el cursor o punto de inserción pase a la celda de la columna siguiente. Situado en esta celda, inserta la imagen *cab_expo_imposibles.gif*. El aspecto de la tabla debe ser este:



La última columna de la tabla se ha contraído, no ha desaparecido. Para situarte en ella podrías utilizar el mismo procedimiento que usaste para situarte en la columna en que acabas de insertar la cabecera. Para saber si el cursor está en la celda adecuada, puedes escribir algún carácter para ampliar la columna, y borrarlo después, pero NUNCA arrastres los límites de la tabla para modificar su tamaño ya que estos cambios de tamaño, pueden dar problemas.

- g. Sitúa el cursor en la primera celda de la segunda fila, e inserta la imagen *barra1.gif*.
h. Pulsa dos veces *flecha derecha* para pasar a la columna siguiente e inserta *barra2.gif*.
i. Pulsa dos veces *flecha derecha* para pasar a la columna siguiente e inserta *barra3.gif*.
j. Pulsa dos veces *flecha derecha* para pasar a la columna siguiente e inserta *negro1.gif*. Este debería ser el aspecto de la tabla:



- k. Sitúa el punto de inserción o cursor un par de párrafos por debajo de la tabla (crea algún párrafo nuevo si es necesario) y crea en esta ubicación una tabla con estos datos: 3 filas, 1 columna, 160 píxeles de ancho, 0 espacio entre celdas, 0 relleno de celda y 0 borde.
l. En la primera fila de esta tabla inserta la imagen *derecha1.gif*, en la segunda la imagen *derecha2.gif*, y en la tercera *derecha3.gif*. ¿Estás dejando copia de todas las imágenes dentro de la carpeta *expo_imposibles* de tu sitio local? ¿Estás guardando de vez en cuando?

Este es el aspecto de la tabla pequeña. En ella no puedes ver las líneas de puntos que separan las celdas porque las tres imágenes se alinean perfectamente unas con otras:

- > *Inventos de todo tipo*
- > *Objetos imposibles*
- > *Expo. Objetos imposibles*

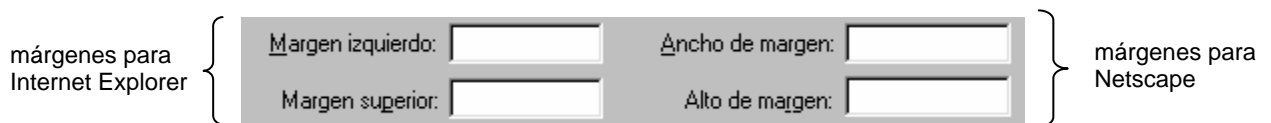
m. Anidación de tablas. Selecciona la tabla pequeña y cópiala con Edición/Copiar, para pegarla en la celda que queda libre en la primera tabla con Edición/Pegar. Después borra la tabla pequeña de debajo. El aspecto de la tabla debería ser este:



7. COMPLETANDO LA PÁGINA.

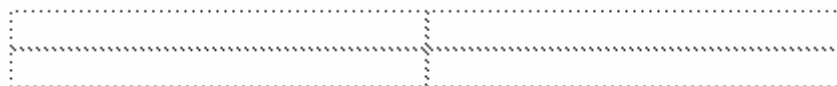
En este apartado vas a utilizar los conocimientos que ya tienes para insertar otra tabla y terminar el documento *expo_imposibles.htm*.

- a. Imagen de fondo de la página. Selecciona como imagen de fondo el gráfico *fondo4.gif*. Haz una vista en el navegador y comprueba que hay un escalón en las bandas negras a la derecha y a la izquierda de la página.
- b. Márgenes de página. Desde *Modificar/Propiedades de página*, ajusta a cero estos cuatro valores:



Comprueba ahora que los escalones anteriores han desaparecido porque el contenido de la página se ha desplazado hacia la izquierda y hacia arriba (Dreamweaver tiene unos píxeles por defecto).

- c. Sitúa el punto de inserción o cursor en el párrafo siguiente al que ocupa la tabla y crea aquí una tabla con los datos siguientes: 2 filas, 2 columnas, 335 píxeles de ancho, 0 espacio entre celdas, 0 relleno de celda y 0 borde. Selecciona la tabla y céntrala.



- d. Inserta estas imágenes:
 - En la primera columna, primera fila *zapatos_barrerR1C1.JPG*
 - En la segunda columna, primera fila *zapatos_barrerR1C2.JPG*
 - En la primera columna, segunda fila *zapatos_barrerR2C1.JPG*
 - En la segunda columna, segunda fila *zapatos_barrerR2C2.JPG*
- e. Guarda la página y haz una vista previa.
- f. Establecer los enlaces. Vincula las diferentes imágenes de la página con los archivos que se indican en el gráfico siguiente:



- g. Quita el contenido que pudiera haber debajo de la tabla (al menos estará un texto vinculado a otros documentos).
- h. Guarda el documento y haz una vista en el navegador, comprobando el funcionamiento de los seis enlaces.

8. COMPLETANDO LA PARTE DE OBJETOS IMPOSIBLES.

De las tres secciones que se nos ofrecen en la página (Casa, Trabajo y Varios), desarrollaremos por el momento sólo parte de la de Trabajo. En total tendremos tres objetos en la exposición.

- a. Cierra todos los documentos que puedas tener abiertos, excepto *expo_imposibles.htm*. Asegúrate de que has guardado el documento y selecciona después *Archivo/Guardar como* y guárdalo con el nombre *trabajo.htm* en la carpeta *trabajo*, sobrescribiendo el archivo existente del mismo nombre (recuerda que está vacío). Ahora tienes un documento llamado *trabajo.htm* con el mismo contenido que *expo_imposibles.htm* pero ya con los vínculos actualizados. Aprovecharemos parte de este documento para crear la página definitiva *trabajo.htm*. Cambia el título a *Inventos de todo tipo – Objetos imposibles – Trabajo*.
- b. Selecciona la tabla de la parte inferior y elimínala.
- c. Inserta en su lugar una nueva tabla con los siguientes datos: 5 filas, 1 columna, 400 píxeles de ancho, 0 espacio entre celdas, 2 relleno de celda y 0 borde. Selecciona la tabla y céntrala.
- d. Rellena la tabla con el texto que tienes a continuación y dale formato a tu gusto para que la vista en el navegador sea buena. Puedes cambiar el alto de las filas seleccionando las que quieres cambiar y actuando sobre la opción **AI**

Vert Predet. AI 40

del Inspector de Propiedades.

Objetos del Trabajo
Clavos especiales
Guantes para cactus
Herramientas prehistóricas

- e. Vincula el texto de las tres últimas filas con los archivos correspondientes que se encuentran en la carpeta *trabajo* de tu sitio local.
- f. Guarda el archivo y haz una vista en el navegador, comprobando los vínculos.
- g. Asegúrate de que has guardado el documento *trabajo.htm* porque lo vas a utilizar para crear otros. Selecciona después *Archivo/Guardar como* y guárdalo con el nombre *clavos_especiales.htm* en la carpeta *trabajo*, sobrescribiendo el archivo existente del mismo nombre. Cámbiale el título a *Inventos de todo tipo – Objetos imposibles – Trabajo – Clavos*.
- h. Borra la tabla inferior existente y en su lugar crea una nueva con los siguientes datos: 2 filas, 2 columnas, 500 píxeles de ancho, 0 espacio entre celdas, 2 relleno de celda y 0 borde. Centra la tabla.
- i. En la primera celda de la segunda fila copia el texto *Clavos especiales.doc* (está en Word) y en la segunda celda de la misma fila, inserta la imagen *clavos.jpg* (ya sabes dónde puedes encontrar estos documentos y que de las imágenes tienes que dejar copia en tu sitio local, en este caso en la carpeta *Trabajo*).
- j. Aplica el formato que te parezca más adecuado (si necesitas cambiar el tamaño de celdas o de la tabla completa, puedes hacerlo desde el Inspector de Propiedades). Guarda el documento y haz una vista en el navegador.



- k. Usando las imágenes y el texto incluidos en la carpeta **Sec4** de **Material**, y siguiendo un procedimiento similar al anterior, crea las páginas para los guantes y para las herramientas prehistóricas.
- l. En *Index.htm* enlaza el texto *Objetos imposibles* con el archivo *intro_imposibles.htm*, borra el texto que sobre y sube a Internet todo el sitio.

9. PARA TERMINAR.

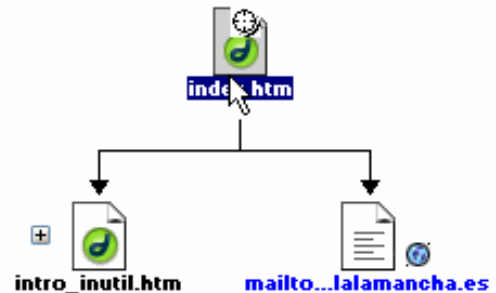
- a. Echa un vistazo al mapa actual de tu sitio.
- b. Entra en una web de internet (por ejemplo la de *El País*) y desde el navegador, con *Archivo/Guardar como*, guárdala y después ábrela con Dreamweaver para que veas su estructura, especialmente las tablas usadas.

Has visto 4

1. MAPA DEL SITIO.

El mapa de un sitio que estamos creando, es una representación visual de una porción o de la totalidad del sitio. Aparte de proporcionarnos un modo sencillo de visualizar la estructura del sitio, nos permite realizar ciertas modificaciones sobre él, como cambiar o añadir título a las páginas, crear nuevas páginas o establecer vínculos entre ellas.

En el mapa del sitio tendremos una página principal, de la que cuelgan todas las páginas vinculadas a ella. Después, podremos descender por la jerarquía de vínculos hasta llegar a una página final sin vínculos. Si en el sitio hay páginas "huérfanas", a las que no se puede acceder a través de rutas directas desde la página principal del sitio, no aparecerán en el mapa. Aparte de las páginas del sitio, también aparecen en el mapa los vínculos de correo electrónico y las URL (color azul) y los vínculos que no funcionan (color rojo). Cuando una página contiene vínculos presenta un signo *más* o *menos* a la izquierda.



Para poder ver el mapa de un sitio, es necesario que una página esté definida como la principal, de manera que el resto cuelguen de ella. Para definir una página como principal, pinchamos con el botón derecho sobre ella en el Panel de archivos locales, y seleccionamos *Establecer como página principal*. Si queremos ver sólo una parte del sitio, la que cuelga de una determinada página o documento HTML, definiremos a esta como principal (volviendo después a deshacer esta acción), o bien la seleccionaremos en el mapa y escogeremos *Ver/Ver como raíz* (también en el menú contextual).

2. USO DE TABLAS.

- **Utilidad de las tablas.** La creación de páginas Web situando contenidos como texto o imágenes directamente en la página como hemos hecho hasta ahora, es un método con opciones muy limitadas. Un método para lograr un mayor control sobre el emplazamiento de los elementos en una página, es la utilización de tablas, ya que colocando los elementos en el interior de las celdas, podemos crear disposiciones visuales más complejas. Operaciones como combinar o dividir celdas, nos ayudarán a encontrar la disposición más adecuada para los contenidos.
- **Imágenes en las tablas.** Las tablas se utilizan a menudo para construir una disposición de página con múltiples imágenes o para reagrupar una imagen que ha sido troceada (es más eficaz descargar una imagen en trozos que esa misma imagen sin trocear). El tamaño de las imágenes podemos expresarlo en píxeles o en porcentaje de la celda que ocupan (poniendo el signo % detrás de la cifra del tamaño).
- **Anidación de tablas.** La anidación de tablas o la inclusión de una tabla dentro de una celda de otra, es una técnica que facilita en gran medida el trabajo con tablas. No sobrepasar los cuatro niveles de anidación.

3. DISEÑO PARA PANTALLAS DE ORDENADOR.


Cuando diseñamos páginas web debemos tener en cuenta ciertas diferencias respecto de cuando trabajamos elaborando un trabajo destinado a la impresora. En el mundo impreso sabemos el tamaño que tendrá el trabajo final (por ejemplo una hoja A4), así como la calidad de la impresión; sin embargo, cuando diseñamos nuestra web, lo que nosotros vemos en nuestro equipo puede ser diferente de lo que vea un posible visitante, debido al tipo de

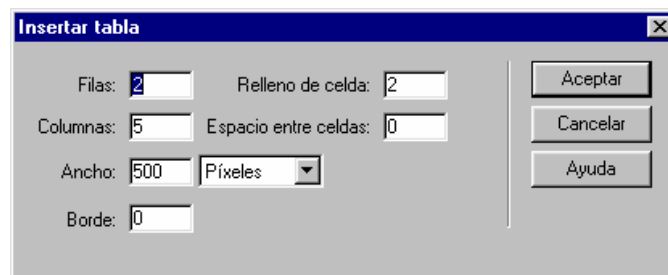
navegador que utilice, a la resolución de su pantalla, o a su tamaño de monitor (desde grandes monitores a teléfonos móviles).

Si la página contiene sólo texto, este refluye en el interior de la página en función del tamaño de la ventana del navegador, por lo que quien la visita puede ver algo diferente a lo que se diseñó. Para controlar la distribución de texto en la pantalla, puede ubicarse en una tabla, para igualar la longitud de las líneas al tamaño de una celda.

Si diseñamos con anchos de tabla fijos, puede que interese escoger el menor tamaño de los monitores que pueda utilizar nuestro público: nosotros diseñaremos para monitores de 800x600, aunque nunca cogemos el máximo ancho de 800 porque los navegadores ocupan algo a la derecha y a la izquierda de la pantalla (unos 40 píxeles en total). No obstante, conviene tener en cuenta la necesidad del visitante de poder imprimir la página por lo que no hay que perder de vista que **la dimensión de una página de impresión es de 535 píxeles**. Si no quiere renunciarse a una anchura mayor de los 535 píxeles y se quiere tener la posibilidad de impresión, pueden prepararse versiones paralelas de páginas imprimibles.

4. INSERTAR TABLA.

Cuando queremos insertar una tabla y pinchamos sobre el botón *Insertar tabla* , el cuadro de diálogo *Insertar tabla* que aparece, presenta estas opciones:

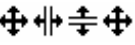


- Filas. El número de filas de la tabla.
- Columnas. El número de columnas.
- **Ancho.** El ancho de la tabla expresado en píxeles o como porcentaje de la ventana del navegador. Las tablas especificadas en píxeles son mejores para la disposición precisa de texto e imágenes. Las tabas especificadas en porcentajes son una buena elección cuando las proporciones de las columnas son más importantes que su ancho exacto.
- Borde. El ancho del borde de la tabla expresado en píxeles.
- Relleno de celda. El espacio entre el contenido de la celda y los límites de la misma. Si se deja la opción en blanco, el relleno por defecto es 1 píxel. Si no se desea relleno de celda (algo corriente cuando la celda va a contener imágenes), hay que escribir 0 en este cuadro de texto.
- Espacio entre celdas. El espacio entre celdas contiguas de una tabla, sin incluir el borde. Si se deja la opción en blanco, el espacio entre celdas por defecto en 1 píxel. Si no se desea espacio entre celdas hay que escribir 0 en este cuadro de texto.

5. MOVIMIENTO POR LA TABLA, SELECCIÓN Y OTRAS OPERACIONES.

En la tabla tienes algunas operaciones de teclado o de ratón y el resultado que producen.

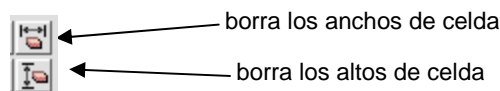
Operación	Resultado
Tab	Se desplaza el cursor de una celda a la siguiente situada a su derecha. Si es la última de la fila, el cursor salta a la primera de la fila siguiente. Si la celda tiene contenido, ese contenido se selecciona.

<ul style="list-style-type: none"> • Ctrl+A • Ctrl+clic 	Selección de una sola celda.
Pinchar en una celda y arrastrar	Selección de celdas contiguas.
Ctrl+clic en varias celdas	Selección de celdas no contiguas (sólo para aplicarles formato, ya que no se pueden copiar o pegar)
<ul style="list-style-type: none"> • Hacer clic en el extremo superior de la columna o el izquierdo de la fila cuando el cursor cambie a flecha negra. • Hacer clic en la primera celda y con May pulsada, clic en la última. 	Seleccionar rápidamente una fila o una columna
<ul style="list-style-type: none"> • Ctrl+A+A • Clic sobre la esquina superior izquierda u otra parte de la tabla en la que el cursor cambie a alguna de estas formas  	Seleccionar la tabla entera. Cuando esto se hace aparecen unos manejadores que nos permiten cambiar el tamaño de la tabla, aunque es más recomendable hacerlo desde el Inspector de Propiedades.

Otras cosas:


- Para eliminar el contenido de las celdas pero dejar las celdas intactas, seleccionar una o más celdas, pero nunca una fila o columna entera. Después pulsar *Supr.*
- Para eliminar una fila o columna entera, proceder como en el caso anterior, pero seleccionando toda la fila o la columna.
- Cuando se van a pegar filas o columnas enteras, estas se agregan a la tabla. Si se pega una celda individual, el contenido de la celda seleccionada es sustituido. Si se pega fuera de la tabla, las filas, columnas o celdas se utilizan para definir una nueva tabla.
- Cuando en una celda de una tabla insertamos una imagen, el resto de columnas tienden a contraerse, de manera que a veces resulta imposible verlas. Para situar el cursor en una celda de una de las columnas contraídas, lo mejor es seleccionar la imagen que hemos insertado, y con las teclas de movimiento del cursor movernos hasta la columna deseada. Cuando seleccionamos la imagen, con la primera pulsación en la tecla de movimiento del cursor nos situamos al lado de la imagen, pero en su misma columna, y con el resto de toques iremos saltando de columna en columna.

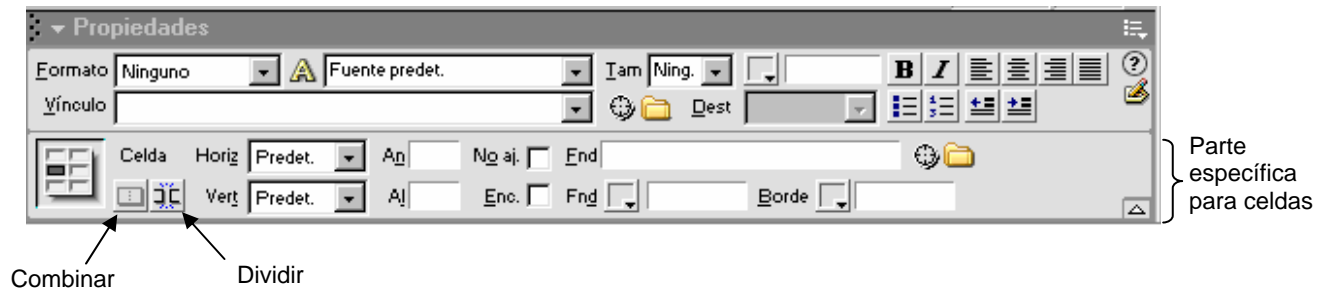
No deben arrastrarse los límites de la tabla y modificar su tamaño para ver las columnas contraídas, ya que los cambios de dimensiones pueden dar problemas. En caso de que se hagan cambios indeseados en el tamaño de celdas, pueden anularse, una vez seleccionada toda la tabla, con estos botones del Inspector de Propiedades:



Después de esta operación puede ser necesario redefinir las dimensiones de la tabla.


6. EL INSPECTOR DE PROPIEDADES PARA CELDAS.

Cuando situamos el cursor en una celda o seleccionamos una o varias de ellas, la parte inferior del Inspector de Propiedades presenta los atributos de celda que ves en la figura. Presenta también un icono de ayuda  que es muy práctico, ya que nos permite ver rápidamente información sobre lo que tenemos en el Inspector en ese momento. Este es el mejor medio si necesitas saber para qué sirve alguno de los elementos que se te ofrecen, por lo que a continuación sólo se comentan algunas de las opciones:



- Combinar. Combina dos o más celdas seleccionadas en una sola. La selección debe ser rectangular.
- Dividir. Divide una sola celda en varias.
- Horiz . Alineamiento horizontal del contenido de la celda.
- Vert. Alineamiento vertical del contenido de la celda.
- An y Al. Establece el ancho y la altura en píxeles de las celdas seleccionadas. **Para utilizar porcentajes, sitúa el signo de porcentaje (%) detrás del valor correspondiente.**
- Fnd (superior). Establece la imagen de fondo para las celdas.
- Fnd (inferior). Establece el color de fondo para las celdas. Este color sólo aparece dentro de las celdas, es decir, no se extiende ni al espacio entre celdas ni al borde.
- Borde. Establece el color del borde de la celda o celdas seleccionadas.

7. EL INSPECTOR DE PROPIEDADES PARA LA TABLA COMPLETA.

Cuando seleccionamos la tabla completa, el Inspector de Propiedades presenta el aspecto de la figura. La información completa de la utilidad de cada una de las opciones que se ofrecen la tienes en la ayuda del Inspector .



Comentamos estas opciones (algunas ya se explicaron al describir el cuadro de diálogo *Insertar tabla*).

- An y Al. Son el ancho y el alto de la tabla en píxeles o como porcentaje del ancho de la ventana del navegador. **Normalmente no es preciso especificar el alto de una tabla.**
- Relleno de celda. Es el número de píxeles entre el contenido de una celda y los límites de la misma.

- Espacio entre celdas. Es el número de píxeles entre celdas contiguas de una tabla.

Sugerencia: Si no se especifican los valores de espaciado y relleno de celda, la mayoría de los navegadores mostrará la tabla como si el valor del relleno de celda fuera 1 y el del espaciado de celda fuera 2. Para garantizar que los navegadores muestren la tabla sin ningún relleno ni espaciado, establecer 0 como valor para ambos atributos.

- Alinear. Determina dónde aparecerá la tabla en relación con otros elementos **del mismo párrafo** como, por ejemplo, texto o imágenes. Izquierda alinea la tabla a la izquierda de los demás elementos (por lo que el texto del mismo párrafo se ajusta alrededor de la tabla a la derecha); Derecha alinea la tabla a la derecha de los demás elementos (con el texto ajustado alrededor a la izquierda); y **Centro centra la tabla** (con el texto encima y/o debajo de la tabla). Predeterminado indica que el navegador debe utilizar su alineamiento predeterminado.

Sugerencia: Si el alineamiento está establecido como Predeterminado, no se muestra otro contenido junto a la tabla. Para mostrar una tabla junto a otro contenido, utiliza el alineamiento Izquierda o Derecha.

- Color de fondo. Es el color de fondo de la tabla.
- Color de borde. Es el color de los bordes de la tabla.
- Imagen de fondo. Es la imagen de fondo de la tabla

