

MX



macromedia®

**DREAMWEAVER®**MX

2004

Primeros pasos con Dreamweaver

## **Marcas comerciales**

Add Life to the Web, Afterburner, Aftershock, Andromedia, Allaire, Animation PowerPack, Aria, Attain, Authorware, Authorware Star, Backstage, Bright Tiger, Clustercats, Cold Fusion, Contribute, Design in Motion, Director, Dream Templates, Dreamweaver, Drumbeat 2000, EDJE, EJIPT, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, Generator, HomeSite, JFusion, JRun, Kawa, Know Your Site, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, LikeMinds, Lingo, Live Effects, logotipo y diseño de MacRecorder, Macromedia, Macromedia Action!, Macromedia Flash, logotipo y diseño de Macromedia M, Macromedia Spectra, logotipo y diseño de Macromedia xRes, MacroModel, Made with Macromedia, logotipo y diseño de Made with Macromedia, logotipo y diseño de MAGIC, Mediamaker, Movie Critic, Open Sesame!, Roundtrip HTML, Shockwave, Sitespring, SoundEdit, Titlemaker, UltraDev, Web Design 101, what the web can be y Xtra son marcas comerciales o marcas registradas de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en los Estados Unidos de América o en otras jurisdicciones. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases mencionados en esta publicación pueden ser marcas comerciales, marcas de servicio o nombres comerciales de Macromedia, Inc. u otras entidades y pueden estar registrados en determinadas jurisdicciones.

## **Información de terceros**

Este manual contiene vínculos con sitios Web de terceros que no están bajo el control de Macromedia, por lo que Macromedia no es responsable del contenido de ninguno de los sitios vinculados. Si obtiene acceso a un sitio Web de terceros mencionado en este manual, lo hará por su cuenta y riesgo. Macromedia proporciona estos vínculos exclusivamente para su comodidad, por lo que la inclusión del vínculo no implica la aceptación de responsabilidad alguna por parte de Macromedia por el contenido de dichos sitios de terceros.

En [www.macromedia.com/go/thirdparty\\_es/](http://www.macromedia.com/go/thirdparty_es/) encontrará avisos de software de terceros y/u otros términos y condiciones.

Navegador Opera © Copyright © 1995-2002 Opera Software ASA y sus proveedores. Todos los derechos reservados.

## **Advertencia de Apple**

**APPLE COMPUTER, INC. NO OFRECE GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, NI EXPRESAS NI IMPLÍCITAS, EN RELACIÓN CON EL PAQUETE DE SOFTWARE INFORMÁTICO ADJUNTO, SU COMERCIALIZACIÓN O SU ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO ESPECÍFICO. ALGUNOS ESTADOS NO ADMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS. ES POSIBLE QUE LA EXCLUSIÓN ANTERIOR NO SE APLIQUE EN SU CASO. ESTA GARANTÍA PROPORCIONA AL USUARIO DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. OTROS DERECHOS QUE LE PUEDAN CORRESPONDER VARÍAN DE UN ESTADO A OTRO.**

**Copyright © 1997-2003 Macromedia, Inc. Todos los derechos reservados. Este manual no se puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir ni convertir a ningún formato electrónico o legible por máquina, en parte o en su totalidad, sin el permiso previo y por escrito de Macromedia, Inc. Número de componente ZDW70M1AASP**

## **Agradecimientos**

Dirección principal: Sheila McGinn

Dirección del proyecto: Charles Nadeau

Redacción: Jed Hartman

Edición: Lisa Stanziano, Mary Ferguson

Administración de la producción: Patrice O'Neill

Producción y diseño multimedia: Adam Barnett, Chris Basmajian, Aaron Begley, John Francis, Jeff Harmon

Nuestro especial agradecimiento a Jay London, David Deming, Jennifer Taylor, Lori Hylan-Cho, Dominic Sagolla, Mary Ann Walsh, Jennifer Rowe, Chris Bedford, Jon Varese, Rosana Francescato, Bonnie Loo, Liliana Ramirez-Cortes, Luciano Arruda, Masayo Noda, Scott Richards, Seungmin Lee, Vincent Truong, Veronica Luongo y a los equipos de ingeniería y control de calidad de Dreamweaver.

Primera edición: septiembre de 2003

Macromedia, Inc.  
600 Townsend St.  
San Francisco, CA 94103

# CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN:</b> Bienvenido a Dreamweaver .....	7
Aprendizaje de los fundamentos de Dreamweaver .....	8
Cómo utilizar esta guía .....	8
Otros recursos .....	8
Convenciones tipográficas .....	9
Instalación y ejecución de Dreamweaver .....	9
Requisitos del sistema .....	9
Instalación de Dreamweaver .....	10
Activación de Dreamweaver .....	10
Utilización de Dreamweaver en un entorno multiusuario .....	10
Registro de Dreamweaver MX 2004 .....	11
Visualización del sitio de muestra .....	11
<b>CAPÍTULO 1:</b> Espacio de trabajo de Dreamweaver .....	13
Selección de un diseño para el espacio de trabajo (sólo Windows) .....	14
Introducción a las ventanas y los paneles .....	15
Introducción a los menús .....	16
<b>CAPÍTULO 2:</b> Configuración rápida de sitios .....	17
Sitios .....	17
Creación de un sitio: flujo de trabajo, introducción .....	18
Definir un sitio de Dreamweaver .....	18
Copiar los archivos de muestra .....	19
Definir una carpeta local mediante el asistente para la Definición del sitio .....	19
Definir una carpeta remota .....	23
Cargar los archivos locales .....	25
<b>CAPÍTULO 3:</b> Tutorial: Creación de una página estática .....	27
Creación y almacenamiento de una página nueva .....	27
Adición de un marcador de posición de imagen .....	29
Configuración del título de una página .....	31
Adición de texto con estilo .....	31
Adición de texto .....	31
Adición de estilos al texto .....	33

Adición de imágenes . . . . .	35
Definición de los colores de fondo . . . . .	36
Lecturas adicionales . . . . .	37
<b>CAPÍTULO 4: Tutorial: Edición del código . . . . .</b>	<b>39</b>
Consulta del código . . . . .	40
Cambio al espacio de trabajo de edición de código (sólo Windows) . . . . .	41
Adición de una etiqueta con el Selector de etiquetas . . . . .	42
Edición de una etiqueta . . . . .	43
Consulta de información sobre una etiqueta . . . . .	44
Adición de una imagen con sugerencias para el código . . . . .	45
Comprobación de los cambios . . . . .	46
Impresión del código . . . . .	47
Lecturas adicionales . . . . .	47
<b>CAPÍTULO 5: Tutorial: Vinculación y visualización previa de las páginas . . . . .</b>	<b>49</b>
Creación de una segunda página . . . . .	49
Adición de vínculos de texto entre las páginas . . . . .	51
Creación de una barra de navegación . . . . .	51
Copia de la barra de navegación . . . . .	55
Vista previa en un navegador . . . . .	56
Configuración de un sitio remoto y publicación . . . . .	56
Lecturas adicionales . . . . .	56
<b>CAPÍTULO 6: Aspectos básicos de las aplicaciones Web . . . . .</b>	<b>57</b>
Aplicaciones Web . . . . .	57
Usos comunes de las aplicaciones Web . . . . .	57
Ejemplo de aplicación Web . . . . .	58
Funcionamiento de una aplicación Web . . . . .	59
Procesamiento de páginas Web estáticas . . . . .	59
Procesamiento de páginas dinámicas . . . . .	61
Acceso a una base de datos . . . . .	61
Creación de páginas dinámicas . . . . .	64
Elección de una tecnología de servidor . . . . .	65
Terminología de aplicaciones Web . . . . .	66
<b>CAPÍTULO 7: Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web . . . . .</b>	<b>69</b>
Antes de comenzar . . . . .	70
Apertura de un documento para trabajar en él . . . . .	71
Definición de un juego de registros . . . . .	72
Visualización de los registros de la base de datos . . . . .	75
Adición de campos dinámicos a la tabla . . . . .	76
Definición de una región repetida . . . . .	77
Visualización de las páginas . . . . .	78

Creación de un formulario de inserción de registros . . . . .	78
Adición de un objeto de aplicación Formulario de inserción de registro . . . . .	78
Creación del formulario de inserción . . . . .	79
Copia de los archivos en el servidor . . . . .	81
Lecturas adicionales . . . . .	82
<b>CAPÍTULO 8:</b> Instalación de un servidor Web . . . . .	83
Introducción . . . . .	84
Instalación de Personal Web Server . . . . .	84
Instalación de Internet Information Server . . . . .	85
Comprobación de PWS o IIS . . . . .	85
Comprobación del servidor Web de Macintosh (desarrolladores PHP) . . . . .	86
Aspectos básicos de los servidores Web . . . . .	86
<b>CAPÍTULO 9:</b> Configuración del sitio ColdFusion de muestra . . . . .	89
Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ColdFusion . . . . .	89
Configuración del sistema (ColdFusion) . . . . .	90
Instalación de ColdFusion MX . . . . .	91
Creación de una carpeta raíz. . . . .	91
Definición de un sitio de Dreamweaver (ColdFusion) . . . . .	92
Copia de los archivos de muestra . . . . .	92
Definición de una carpeta local. . . . .	93
Definición de una carpeta remota. . . . .	93
Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas. . . . .	94
Carga de los archivos de muestra . . . . .	95
Conexión con la base de datos de muestra (ColdFusion) . . . . .	95
Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto). . . . .	95
Creación de una fuente de datos ColdFusion . . . . .	96
Conexión con la base de datos . . . . .	96
<b>CAPÍTULO 10:</b> Configuración del sitio ASP.NET de muestra. . . . .	99
Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ASP.NET . . . . .	99
Configuración del sistema (ASP.NET) . . . . .	100
Comprobación de un servidor Web . . . . .	101
Instalación de .NET Framework . . . . .	101
Creación de una carpeta raíz. . . . .	102
Definición de un sitio de Dreamweaver (ASP.NET) . . . . .	102
Copia de los archivos de muestra . . . . .	103
Definición de una carpeta local. . . . .	103
Definición de una carpeta remota. . . . .	104
Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas. . . . .	104
Carga de los archivos de muestra . . . . .	105
Conexión con la base de datos de muestra (ASP.NET) . . . . .	106
Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto). . . . .	106
Creación de una conexión de base de datos. . . . .	106

<b>CAPÍTULO 11:</b> Configuración del sitio ASP de muestra	109
Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ASP	109
Configuración del sistema (ASP)	110
Comprobación de un servidor Web	111
Instalación de un servidor de aplicaciones ASP	111
Comprobación de la instalación	112
Creación de una carpeta raíz	113
Definición de un sitio de Dreamweaver (ASP)	114
Copia de los archivos de muestra	114
Definición de una carpeta local	115
Definición de una carpeta remota	115
Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas	116
Carga de los archivos de muestra	117
Conexión con la base de datos de muestra (ASP)	117
Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)	118
Creación de una conexión de base de datos	119
<b>CAPÍTULO 12:</b> Configuración del sitio JSP de muestra	121
Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de JSP	121
Configuración del sistema (JSP)	122
Comprobación de un servidor Web	123
Instalación de un servidor de aplicaciones JSP	123
Creación de una carpeta raíz	124
Definición de un sitio de Dreamweaver (JSP)	125
Copia de los archivos de muestra	125
Definición de una carpeta local	126
Definición de una carpeta remota	126
Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas	127
Carga de los archivos de muestra	128
Conexión con la base de datos de muestra (JSP)	128
Instalación del controlador puente	128
Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)	129
Creación de una conexión de base de datos	130
<b>CAPÍTULO 13:</b> Configuración del sitio PHP de muestra	133
Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de PHP	134
Configuración del sistema (PHP)	134
Configuración del sistema Windows (PHP)	134
Configuración del sistema Macintosh (PHP)	139
Definición de un sitio de Dreamweaver (PHP)	140
Copia de los archivos de muestra	141
Definición de una carpeta local	141
Definición de una carpeta remota	142
Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas (PHP)	142
Carga de los archivos de muestra	143
Conexión con la base de datos de muestra (PHP)	144
Creación de la base de datos MySQL	144
Creación de una conexión de base de datos	145

# INTRODUCCIÓN

## Bienvenido a Dreamweaver

Esta guía es una introducción para utilizar Macromedia Dreamweaver MX 2004 dirigida a los usuarios que no están familiarizados con algún aspecto fundamental de esta aplicación. Los tutoriales de que consta le guían a través del proceso de creación de un sitio Web sencillo pero funcional.

Dreamweaver MX 2004 es un editor HTML profesional para diseñar, codificar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Tanto si desea controlar manualmente el código HTML como si prefiere trabajar en un entorno de edición visual, Dreamweaver le proporciona útiles herramientas que mejorarán su experiencia de creación Web.

Las funciones de edición visual de Dreamweaver permiten crear páginas de forma rápida, sin escribir una sola línea de código. No obstante, si prefiere crear el código manualmente, Dreamweaver también incluye numerosas herramientas y funciones relacionadas con la codificación. Además, Dreamweaver le ayuda a crear aplicaciones Web dinámicas basadas en bases de datos empleando lenguajes de servidor como ASP, ASP.NET, ColdFusion Markup Language (CFML), JSP y PHP.

**Nota:** esta guía no está pensada como manual completo en el que se describen todas las funciones de Dreamweaver MX 2004 ni como introducción al diseño Web. Para más información sobre Dreamweaver, consulte la Ayuda de Dreamweaver (seleccione Utilización de Dreamweaver en el menú Ayuda).

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

- [“Aprendizaje de los fundamentos de Dreamweaver” en la página 8](#)
- [“Instalación y ejecución de Dreamweaver” en la página 9](#)
- [“Visualización del sitio de muestra” en la página 11](#)

# Aprendizaje de los fundamentos de Dreamweaver

Para aprender a utilizar Dreamweaver, comience por esta guía de *Primeros pasos*. Después, continúe con otros recursos como el sistema de ayuda y el Centro de soporte de Macromedia.

## Cómo utilizar esta guía

La presente guía está dividida en varios capítulos. Le aconsejamos que los lea en el orden siguiente:

- 1 En esta introducción se proporciona información básica acerca de cómo instalar y utilizar Dreamweaver.
- 2 “Espacio de trabajo de Dreamweaver” en la página 13 proporciona una introducción al espacio de trabajo de Dreamweaver MX 2004.
- 3 “Configuración rápida de sitios” en la página 17 explica cómo configurar un sitio. Después de leer este capítulo sobre la configuración, si lo prefiere, puede practicar con el producto en lugar de leer el resto de la guía.
- 4 Si ya ha creado páginas Web, pero no ha utilizado nunca Dreamweaver, lea los tutoriales para sitios estáticos: el “Tutorial: Creación de una página estática” en la página 27, “Tutorial: Edición del código” en la página 39 y el “Tutorial: Vinculación y visualización previa de las páginas” en la página 49. En estos tutoriales se describen los fundamentos para crear un pequeño sitio Web estático y funcional mediante las herramientas de creación visual de Dreamweaver. También se describen los fundamentos básicos para utilizar las herramientas de edición manual de código en Dreamweaver.
- 5 Si no está familiarizado con los conceptos relacionados con las aplicaciones Web, lea “Aspectos básicos de las aplicaciones Web” en la página 57.
- 6 Si está interesado en aprender a desarrollar aplicaciones Web, empiece por elegir la tecnología de servidor (ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP o PHP) y lea el capítulo de configuración correspondiente: “Configuración del sitio ColdFusion de muestra” en la página 89, “Configuración del sitio ASP.NET de muestra” en la página 99, “Configuración del sitio ASP de muestra” en la página 109, “Configuración del sitio JSP de muestra” en la página 121 o “Configuración del sitio PHP de muestra” en la página 133.
- 7 Si es necesario, instale un servidor Web, según las instrucciones facilitadas en “Instalación de un servidor Web” en la página 83.
- 8 Si quiere utilizar Dreamweaver para desarrollar una aplicación Web sencilla orientada a bases de datos, lea el tutorial para aplicaciones Web: “Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web” en la página 69.

Lea cada capítulo desde el principio hasta el final.

En las lecciones de esta guía se emplean diseños de página y contenido de muestra suministrados con Dreamweaver. Si prefiere crear su primer sitio Dreamweaver empleando sus propios diseños y contenido, puede hacerlo, aunque las lecciones son más fáciles de seguir si utiliza el contenido de muestra proporcionado.

## Otros recursos

Dreamweaver incluye diversos recursos para ayudarle a aprender rápidamente el funcionamiento del programa y a dominar la creación de sitios y páginas Web.

La **Ayuda de Dreamweaver** incluye información completa acerca de todos los aspectos de Dreamweaver. La Ayuda de Dreamweaver se muestra en el visor de la ayuda de su sistema operativo: Microsoft HTML Help (Windows) o Apple Help (Macintosh).

**Utilización de Dreamweaver** es una versión en formato PDF del contenido de la Ayuda de Dreamweaver, en la que se ofrece información sobre la utilización de los comandos y las funciones de Dreamweaver. Algunos temas de consulta no se incluyen en la versión PDF; para más información sobre dichos temas, consulte la Ayuda de Dreamweaver. El archivo PDF se encuentra disponible en el CD de Dreamweaver.

El **sitio Web del Centro de soporte de Dreamweaver** en [www.macromedia.com/go/dreamweaver\\_support\\_es/](http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_support_es/) se actualiza de forma periódica con la información más reciente sobre Dreamweaver, así como con sugerencias de usuarios expertos, ejemplos, consejos, actualizaciones e información sobre temas avanzados.

**Macromedia DevNet** en [www.macromedia.com/go/developer\\_es/](http://www.macromedia.com/go/developer_es/) proporciona herramientas y tutoriales, entre otras cosas, para todos los productos Macromedia.

Para más información sobre los recursos informativos y de formación sobre Dreamweaver, véase la “Guía de medios educativos de Dreamweaver” en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

## Convenciones tipográficas

En esta guía se utilizan las convenciones tipográficas siguientes:

- Los elementos de los menús se muestran en este formato: nombre del menú > nombre del elemento del menú. Los elementos de los submenús se muestran en este formato: nombre del menú > nombre del submenú > nombre del elemento del menú.
- La *f*uente de *c*ódigo indica nombres de etiquetas y atributos HTML, así como el texto literal empleado en los ejemplos.
- La *f*uente de *c*ódigo en *cursiva* indica elementos reemplazables (también denominados *metasímbolos*) en el código.
- El **texto Roman en negrita** permite distinguir el texto que debe introducirse literalmente.

## Instalación y ejecución de Dreamweaver

En esta sección se indican los requisitos del sistema para ejecutar Dreamweaver y se explica cómo instalarlo. En ella también se explica cómo personalizar Dreamweaver para adaptarlo a sus preferencias en un entorno operativo multiusuario como Windows XP o Mac OS X.

### Requisitos del sistema

Para ejecutar Dreamweaver, es preciso disponer del hardware y el software siguientes.

#### Requisitos del sistema para Microsoft Windows:

- Un procesador Intel Pentium III o equivalente a 600 MHz o más rápido
- Windows 98 SE, Windows 2000, Windows XP o Windows .NET Server 2003
- Al menos 128 MB de memoria RAM (se recomiendan 256 MB)
- Al menos 275 MB de espacio en disco disponibles
- Un monitor de 16 bits (miles de colores) que admita una resolución de 1024 x 768 píxeles o más (se recomienda una resolución de millones de colores)

#### Requisitos del sistema para Apple Macintosh:

- Power Macintosh G3 o posterior a 500 MHz o más rápido

- Mac OS X 10.2.6
- Al menos 128 MB de memoria RAM (se recomiendan 256 MB)
- Al menos 275 MB de espacio en disco disponibles
- Un monitor de 16 bits (miles de colores) que admita una resolución de 1024 x 768 píxeles o más (se recomienda una resolución de millones de colores)

## Instalación de Dreamweaver

Siga estos pasos para instalar Dreamweaver en un sistema Windows o Macintosh.

**Nota:** en determinados sistemas operativos, sólo podrá instalar o desinstalar Dreamweaver si dispone de privilegios administrativos en el sistema. Para más información, consulte [“Utilización de Dreamweaver en un entorno multiusuario” en la página 10.](#)

### Para instalar Dreamweaver:

- 1 Introduzca el CD de Dreamweaver en la unidad de CD-ROM del sistema.
- 2 Haga doble clic en el icono del instalador de Dreamweaver MX 2004.
- 3 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.
- 4 Si el sistema lo solicita, reinicie el sistema.

## Activación de Dreamweaver

Si es un usuario con una sola licencia, debe activar la licencia dentro de los 30 días siguientes a la instalación. Puede activarla mediante una conexión a Internet o por teléfono en un sencillo proceso que sólo le ocupará unos minutos. Para activar el producto, no es necesario que envíe información personal, sino únicamente el número de serie del producto. Para más información, visite el Centro de activación de productos de Macromedia en [www.macromedia.com/go/activation\\_es](http://www.macromedia.com/go/activation_es).

## Utilización de Dreamweaver en un entorno multiusuario

En un sistema operativo multiusuario, como Windows 2000, Windows XP o Mac OS X, las aplicaciones se instalan generalmente en una carpeta desde la que todos los usuarios pueden ejecutarlas, como, por ejemplo, C:\Program Files (Windows) o la carpeta /Applications (Macintosh). Sólo los usuarios que dispongan de privilegios administrativos pueden instalar aplicaciones en dichas carpetas en un sistema operativo multiusuario.

Puede personalizar Dreamweaver de muchas formas. Dreamweaver impide que la configuración personalizada de un usuario afecte a la configuración personalizada de otro usuario. Para evitar que sus personalizaciones afecten a otros usuarios, la primera vez que ejecute Dreamweaver en uno de los sistemas multiusuario que reconoce, la aplicación crea automáticamente copias de diversos archivos de configuración. Estos archivos de configuración se almacenan en una carpeta de su propiedad.

**Nota:** en sistemas operativos más antiguos (como Windows 98), todos los usuarios comparten un mismo conjunto de archivos de configuración de Dreamweaver, aunque el sistema operativo esté configurado para múltiples usuarios.

Si reinstala o actualiza Dreamweaver después de instalar Dreamweaver MX 2004, Dreamweaver creará automáticamente copias de seguridad de los archivos de configuración de usuario existentes para que, en el caso de que haya personalizado dichos archivos manualmente, continúe teniendo acceso a los cambios realizados. Para más información acerca de la personalización manual de los archivos de configuración, consulte “Personalización de Dreamweaver” en el apartado Ampliación de Dreamweaver de la Ayuda (Ayuda > Extensiones> Ampliación de Dreamweaver).

Al desinstalar Dreamweaver de un sistema multiusuario, Dreamweaver elimina automáticamente cada carpeta de configuración de usuario.

## Registro de Dreamweaver MX 2004

Para obtener soporte adicional de Macromedia, es conveniente que registre su copia de Macromedia Dreamweaver MX 2004 electrónicamente o por correo.

Al registrarse, podrá suscribirse para recibir información de última hora sobre actualizaciones y nuevos productos de Macromedia. También puede suscribirse a los boletines de correo electrónico regulares sobre actualizaciones de productos y nuevos contenidos publicados en los sitios Web [www.macromedia.com](http://www.macromedia.com) y [www-euro.macromedia.com](http://www-euro.macromedia.com).

**Para registrar Macromedia Dreamweaver MX 2004, siga uno de estos procedimientos:**

- Seleccione Ayuda > Activación > Registro en línea y complete el formulario electrónico.
- Seleccione Ayuda > Activación > Imprimir registro, imprima el formulario y envíelo por correo a la dirección que figura en el formulario.

## Visualización del sitio de muestra

Los ejemplos utilizados en esta guía se han extraído de un pequeño sitio de muestra para una empresa ficticia denominada Trio Motors. Antes de comenzar los tutoriales, vea el sitio de muestra en un navegador para hacerse una idea de lo que va a crear conforme vaya realizando los tutoriales.

**Para ver el sitio de muestra en un navegador:**

- 1 Abra la carpeta Samples, incluida en la carpeta de aplicación de Dreamweaver. Luego abra la carpeta GettingStarted y, seguidamente, la carpeta FinalSite.
- 2 Abra el archivo index.html (en la carpeta FinalSite) en un navegador.
- 3 Cuando haya acabado de ver el sitio de muestra, continúe con el capítulo siguiente de esta guía.



# CAPÍTULO 1

## Espacio de trabajo de Dreamweaver

En Windows, Dreamweaver MX 2004 proporciona un espacio de trabajo integrado en una sola ventana. En el espacio de trabajo integrado, todas las ventanas y paneles están integrados en una única ventana de la aplicación de mayor tamaño. Puede elegir entre un diseño orientado al diseñador y un diseño orientado a las necesidades de los usuarios que crean código manualmente.

En Macintosh, Dreamweaver proporciona un diseño flotante del espacio de trabajo, donde cada documento aparece en una ventana distinta. Los grupos de paneles aparecen apilados en principio, pero pueden separarse en sus propias ventanas. Las ventanas se ajustan automáticamente, a los lados de la pantalla y en la ventana Documento, al arrastrarlas o cambiar su tamaño.

**Nota:** puede personalizar su espacio de trabajo cambiando el diseño de los paneles y los grupos de paneles; para más información, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

- “Selección de un diseño para el espacio de trabajo (sólo Windows)” en la página 14
- “Introducción a las ventanas y los paneles” en la página 15
- “Introducción a los menús” en la página 16

## Selección de un diseño para el espacio de trabajo (sólo Windows)

En Windows, la primera vez que inicie Dreamweaver aparecerá un cuadro de diálogo que le permitirá elegir un diseño para el espacio de trabajo. Si cambia de idea posteriormente, podrá cambiar a otro espacio de trabajo distinto a través del cuadro de diálogo Preferencias.



**Para elegir un diseño del espacio de trabajo:**

- Seleccione uno de los siguientes diseños:

El **espacio de trabajo de diseñador** es un espacio de trabajo integrado que utiliza MDI (Interfaz para múltiples documentos, Multiple Document Interface) en el que todas las ventanas de documentos y todos los paneles están integrados en una ventana de aplicación de mayor tamaño, con los grupos de paneles acoplados a la derecha. Este diseño es el recomendado para la mayoría de usuarios.

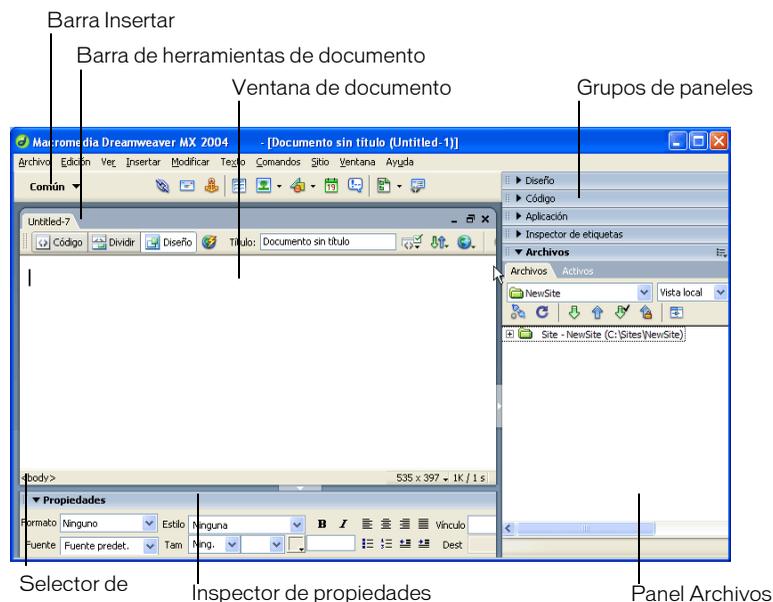
**Nota:** en la mayoría de las instrucciones que se facilitan en esta guía se presupone que está utilizando el espacio de trabajo de diseñador.

El **espacio de trabajo del codificador** es el mismo espacio de trabajo integrado, pero con los grupos de paneles acoplados a la izquierda; es un diseño similar al que utilizan Macromedia HomeSite y Macromedia ColdFusion Studio, en el que las ventanas de documentos muestran de forma predeterminada la vista de código. Esta disposición es la recomendada para usuarios de HomeSite o ColdFusion Studio y otras personas que escriban código manualmente que deseen contar con una disposición del espacio de trabajo que les resulte familiar.

**Nota:** puede acoplar los grupos de paneles a ambos lados del espacio de trabajo en cualquiera de las disposiciones del espacio de trabajo.

## Introducción a las ventanas y los paneles

En esta sección se describen brevemente algunos elementos del espacio de trabajo de Dreamweaver. Más adelante en esta guía se ofrece información acerca del uso de estas herramientas; para más información, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.



La **página de inicio** (no se muestra) permite abrir un documento reciente o crear un documento nuevo. Desde la página de inicio también puede profundizar sus conocimientos sobre Dreamweaver mediante una visita guiada o un tutorial del producto.

La **barra Insertar** contiene botones para la inserción de diversos tipos de “objeto”, como imágenes, tablas y capas, en un documento. Cada objeto es un fragmento de código HTML que le permite establecer diversos atributos al insertarlo. Por ejemplo, puede insertar una tabla haciendo clic en el botón Tabla de la barra Insertar. Si lo prefiere, puede insertar objetos utilizando el menú Insertar en lugar de la barra Insertar.

La **barra de herramientas de documento** contiene botones y menús emergentes que proporcionan diferentes vistas de la ventana de documento (como la vista Diseño y la vista Código), diversas opciones de visualización y algunas operaciones comunes como la obtención de una vista previa en un navegador.

La **ventana de documento** muestra el documento actual mientras lo está creando y editando.

El **inspector de propiedades** le permite ver y cambiar diversas propiedades del objeto o texto seleccionado. Cada tipo de objeto tiene diferentes propiedades.

Los **grupos de paneles** son conjuntos de paneles relacionados apilados bajo un encabezado común. Para ampliar un grupo de paneles, haga clic en la flecha de ampliación situada a la izquierda del nombre del grupo; para desacoplar un grupo de paneles, arrástrelo por los puntos situados en el borde izquierdo de la barra de título del grupo.

El **panel de archivos** permite gestionar los archivos y las carpetas, tanto si forman parte de un sitio de Dreamweaver como si se encuentran en un servidor remoto. El panel de archivos también permite acceder a todos los archivos del disco local, como en el Explorador de Windows (Windows) o en el Finder (Macintosh).

Dreamweaver proporciona una variedad de paneles, inspectores y ventanas que no se muestran aquí, como el panel Estilos CSS y el inspector de etiquetas. Para abrir paneles, inspectores y ventanas de Dreamweaver, utilice el menú Ventana.

## Introducción a los menús

En esta sección se proporciona una breve introducción a los menús de Dreamweaver.

El **menú Archivo** y el **menú Edición** contienen los elementos de menú estándar para estos menús, como Nuevo, Abrir, Guardar, Guardar todo, Cortar, Copiar, Pegar, Deshacer y Rehacer. El menú Archivo también contiene otros comandos para la visualización o manipulación del documento actual, como Vista previa en el navegador e Imprimir código. El menú Edición contiene los comandos de selección y de búsqueda, como Seleccionar etiqueta padre y Buscar y reemplazar. En Windows, el menú Edición también proporciona acceso a Preferencias; en Macintosh, utilice el menú de Dreamweaver para abrir el cuadro de diálogo Preferencias.

El **menú Ver** le permite obtener diversas vistas del documento (como la vista Diseño y la vista Código), y mostrar y ocultar diversos tipos de elementos de página y herramientas de Dreamweaver.

El **menú Insertar** ofrece una alternativa a la barra Insertar para la inserción de objetos en el documento.

El **menú Modificar** le permite cambiar las propiedades del elemento de página seleccionado. A través de este menú, puede editar los atributos de etiquetas, cambiar las tablas y elementos de tablas y realizar diversas operaciones relacionadas con elementos de biblioteca y plantillas.

El **menú Texto** le permite aplicar formato al texto fácilmente.

El **menú Comandos** proporciona acceso a diversos comandos, entre otros, uno para aplicar formato al código en función de las preferencias de formato, otro para crear un álbum de fotos y otro para optimizar una imagen empleando Macromedia Fireworks.

El **menú Sitio** ofrece elementos de menú para administrar sitios y cargar y descargar archivos.

**Sugerencia:** algunas de las funciones incluidas en el menú Sitio en versiones anteriores de Dreamweaver se encuentran ahora en el menú Opciones del panel Archivos.

El **menú Ventana** proporciona acceso a todos los paneles, inspectores y ventanas de Dreamweaver. (Para las barras de herramientas, véase el menú Ver.)

El **menú Ayuda** proporciona acceso a la documentación de Dreamweaver, incluidos los sistemas de ayuda para la utilización de Dreamweaver y la creación de extensiones para Dreamweaver, además de información de referencia para diversos lenguajes.

Además de los menús de la barra de menús, Dreamweaver ofrece numerosos menús contextuales que proporcionan acceso sencillo a útiles comandos relacionados con la selección o el área actual. Para ver un menú contextual, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control (Macintosh) en un elemento de una ventana.

# CAPÍTULO 2

## Configuración rápida de sitios

En este capítulo se explica cómo configurar un sitio de Dreamweaver MX 2004. En Dreamweaver, un sitio normalmente consta de dos partes: un conjunto de archivos situados en un equipo local (el sitio local) y una ubicación en un servidor Web remoto donde cargará los archivos cuando esté preparado para ponerlos a disposición pública (el sitio remoto).

Después de configurar un sitio podrá explorar Dreamweaver por sí mismo, utilizando sus propias páginas Web existentes. Otra alternativa consiste en seguir los tutoriales del resto de esta guía para saber cómo crear un sitio Web sencillo utilizando el contenido de muestra proporcionado con Dreamweaver MX 2004.

El método más común para crear un sitio Web utilizando Dreamweaver consiste en crear y editar páginas en el disco local y, a continuación, cargar copias de esas páginas en un servidor Web remoto para ponerlas a disposición pública. Se puede utilizar Dreamweaver de otras formas (por ejemplo, ejecutando un servidor Web en el sistema local, cargando archivos en un servidor para la realización de pruebas, editando archivos sin definir un sitio o utilizando un disco montado como si se tratara del disco local), pero en las lecciones de esta guía se da por sentado que se trabaja localmente y que posteriormente se realiza la carga en un servidor remoto.

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

- “Sitios” en la página 17
- “Creación de un sitio: flujo de trabajo, introducción” en la página 18
- “Definir un sitio de Dreamweaver” en la página 18

### Sitios

En Dreamweaver, el término *sitio* se emplea para referirse a cualquiera de los siguientes conceptos:

- Un sitio Web: serie de páginas en un servidor que el visitante ve utilizando un navegador Web.
- Un sitio remoto: archivos del servidor que componen un sitio Web desde el punto de vista del autor, no del visitante.
- Un sitio local: archivos del disco local que corresponden a los archivos del sitio remoto. En el flujo de trabajo de Dreamweaver más habitual, los archivos se editan en el disco local y después se cargan en el sitio remoto.
- Una definición de sitio de Dreamweaver: conjunto de características que definen un sitio local, junto con información sobre la correspondencia entre el sitio local y el sitio remoto.

## Creación de un sitio: flujo de trabajo, introducción

El orden de las lecciones de esta guía sigue un flujo de trabajo posible para crear un sitio. A la hora de crear sus propios sitios puede seguir el flujo de trabajo que le resulte más cómodo.

### Para crear un sitio Web estático:

- 1 Planificar y preparar, incluyendo la configuración de un sitio de Dreamweaver (véase [“Definir un sitio de Dreamweaver” en la página 18](#)).
- 2 Crear páginas, ajustar el diseño y agregar contenido (véase [“Tutorial: Creación de una página estática” en la página 27](#)).
- 3 Editar el código según sea necesario (véase [“Tutorial: Edición del código” en la página 39](#)).
- 4 Vincular las páginas entre sí (véase [“Tutorial: Vinculación y visualización previa de las páginas” en la página 49](#)).
- 5 Obtener una vista previa del sitio y publicarlo (véase [“Vista previa en un navegador” en la página 56](#) y [“Definir una carpeta remota” en la página 23](#)).
- 6 (Opcional) Añadir páginas dinámicas que muestren información de las bases de datos (véase [“Aspectos básicos de las aplicaciones Web” en la página 57](#) y [“Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web” en la página 69](#)).

## Definir un sitio de Dreamweaver

La creación de un sitio Web suele comenzar con la planificación: decidir cuántas páginas se crearán, qué contenido aparecerá en cada página, el diseño que tendrán las páginas y cómo se conectarán las páginas entre sí. Sin embargo, el sitio de muestra descrito en estos tutoriales es muy sencillo, por lo que no necesita demasiada planificación; consta únicamente de unas pocas páginas Web con vínculos entre ellas. Por lo tanto, para este sitio, puede continuar directamente con la configuración del sitio local.

Para configurar un sitio local con los archivos de muestra, en primer lugar debe copiar estos archivos en una carpeta local y después crear una definición del sitio de Dreamweaver para poder administrar los archivos desde Dreamweaver.

**Nota:** los usuarios de Macromedia HomeSite y ColdFusion Studio pueden considerar un sitio de Dreamweaver como un proyecto de HomeSite o Studio.

### Para configurar un sitio local:

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase [“Copiar los archivos de muestra” en la página 19](#)).
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase [“Definir una carpeta local mediante el asistente para la Definición del sitio” en la página 19](#)).
- 3 Defina una carpeta en un servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase [“Definir una carpeta remota” en la página 23](#)).
- 4 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase [“Cargar los archivos locales” en la página 25](#)).

## Copiar los archivos de muestra

Cuando cree un sitio local, puede colocar los activos existentes (imágenes u otro tipo de contenido) en una carpeta dentro de la carpeta raíz del sitio local. Posteriormente, cuando esté listo para añadir contenido a las páginas, tendrá los activos listos para utilizar.

Los archivos de muestra incluidos con Dreamweaver contienen activos para el sitio que creará con estos tutoriales de *Primeros pasos*. El primer paso en la creación del sitio es copiar los archivos de muestra de la carpeta de aplicación de Dreamweaver en la carpeta adecuada del disco duro.

**Nota:** se han elegido la estructura y la ubicación recomendadas de las carpetas del sitio local para que resulte más sencillo seguir los tutoriales. Sin embargo, si los archivos de muestra están en la ubicación recomendada, no podrá utilizar los vínculos relativos a la raíz del sitio en el sitio de muestra. Por lo tanto, en estos tutoriales se utilizan únicamente vínculos relativos al documento. Para más información acerca de los vínculos relativos a la raíz y al documento, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

### Para copiar los archivos de muestra:

- 1 Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre Sites-Local en la carpeta de usuario de su disco duro.

Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes, según el sistema operativo que utilice:

- C:\Documents and Settings\su\_nombre\_de\_usuario\Mis documentos\Sites-Local (Windows)
- /Users/su\_nombre\_de\_usuario/Documents/Sites-Local (Macintosh).

**Nota:** en Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

- 2 Localice la carpeta GettingStarted en la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en el disco duro.

Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

- C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX2004\Samples\GettingStarted\ (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver MX 2004/Samples/GettingStarted (Macintosh)

- 3 Copie la carpeta GettingStarted en la carpeta Sites-Local.

Una vez que haya copiado la carpeta GettingStarted, defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.

## Definir una carpeta local mediante el asistente para la Definición del sitio

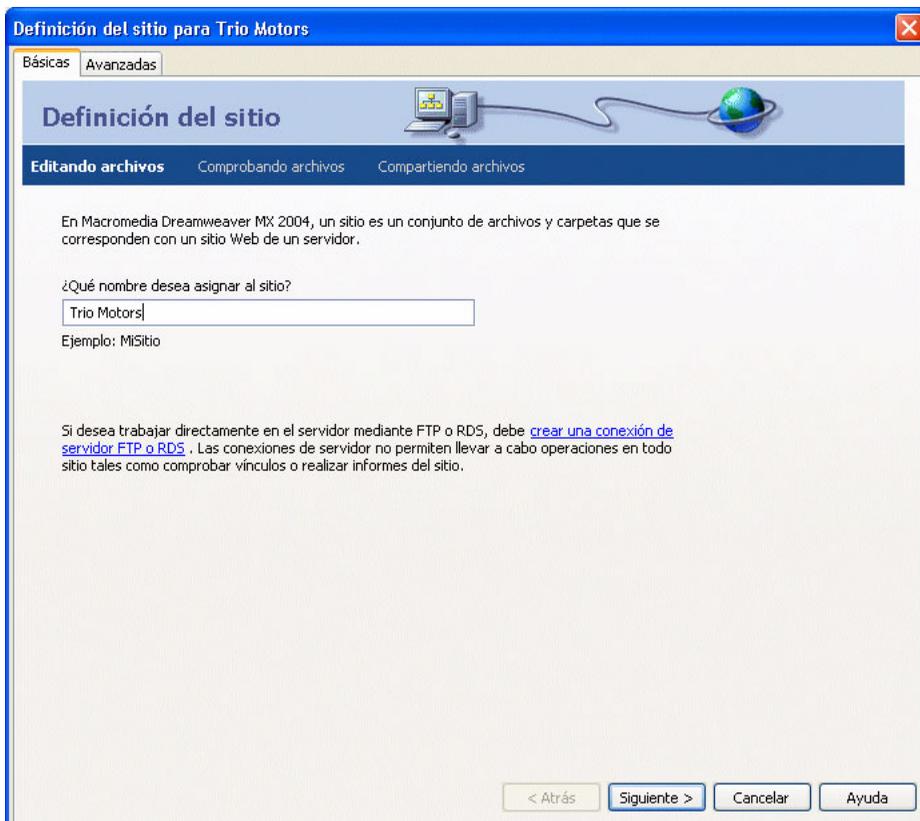
Crearé una definición del sitio y definirá una carpeta local mediante el cuadro de diálogo Definición del sitio. Puede usar este cuadro de diálogo en una de estas dos vistas: Básicas o Avanzadas. El método Básico le orientará paso a paso a lo largo del proceso de configuración del sitio. Si prefiere editar información del sitio sin esta orientación, puede hacer clic en la ficha Avanzadas en cualquier momento.

El procedimiento siguiente describe cómo configurar las opciones de la versión Básica del cuadro de diálogo, que también se denomina asistente para la Definición del sitio. Para información sobre la definición de las opciones de la versión Avanzada, haga clic en la ficha Avanzadas y, a continuación, en el botón Ayuda.

Si ya dispone de un sitio Web en un servidor remoto y desea editarlo en lugar de utilizar los archivos de muestra, véase “Edición de sitios Web existentes con Dreamweaver” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

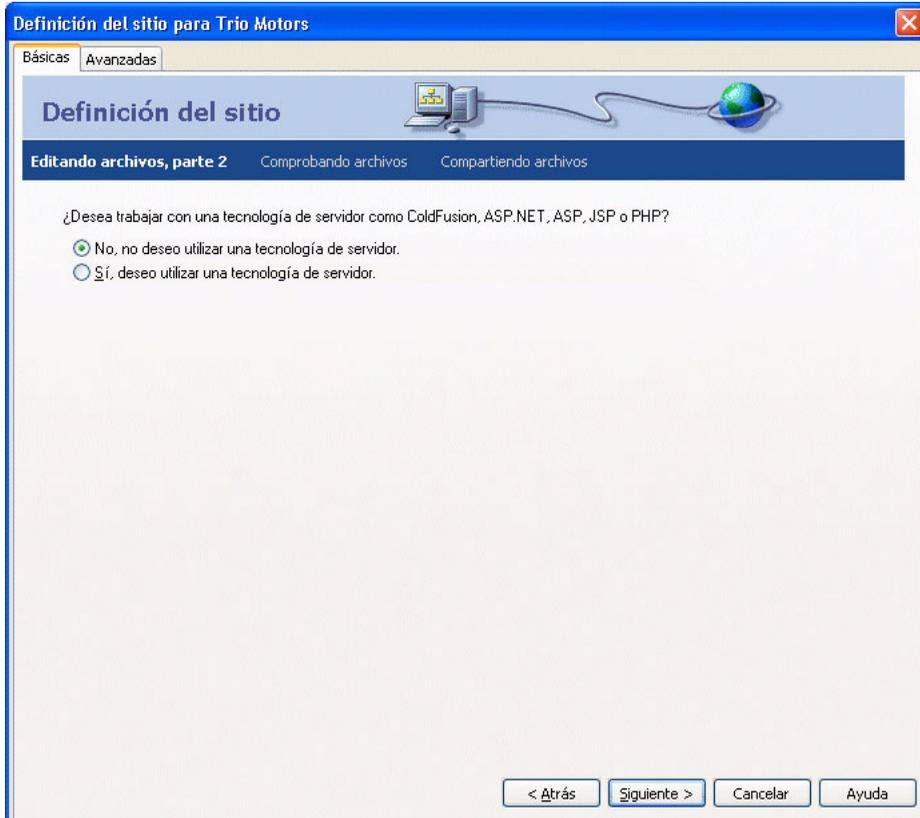
**Para definir un sitio:**

- 1 Inicie Dreamweaver.
- 2 Seleccione Sitio > Administrar sitios (es decir, seleccione Administrar sitios en el menú Sitio). Aparece el cuadro de diálogo Administrar sitios.
- 3 En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en Nuevo y seleccione Sitio en el menú emergente. Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
- 4 Si el cuadro de diálogo muestra la ficha Avanzadas, haga clic en Básicas. Aparecerá la primera pantalla del asistente para la Definición del sitio solicitándole que introduzca un nombre para el sitio.
- 5 En el cuadro de texto, introduzca un nombre que identifique el sitio en Dreamweaver. Puede elegir el nombre que desee. Por ejemplo, Trio Motors.



- 6 Haga clic en Siguiente para continuar con el paso siguiente. Aparecerá la siguiente pantalla del Asistente preguntándole si desea trabajar con una tecnología de servidor.

- 7 Seleccione la opción No para indicar que el sitio es estático por el momento, sin páginas dinámicas.



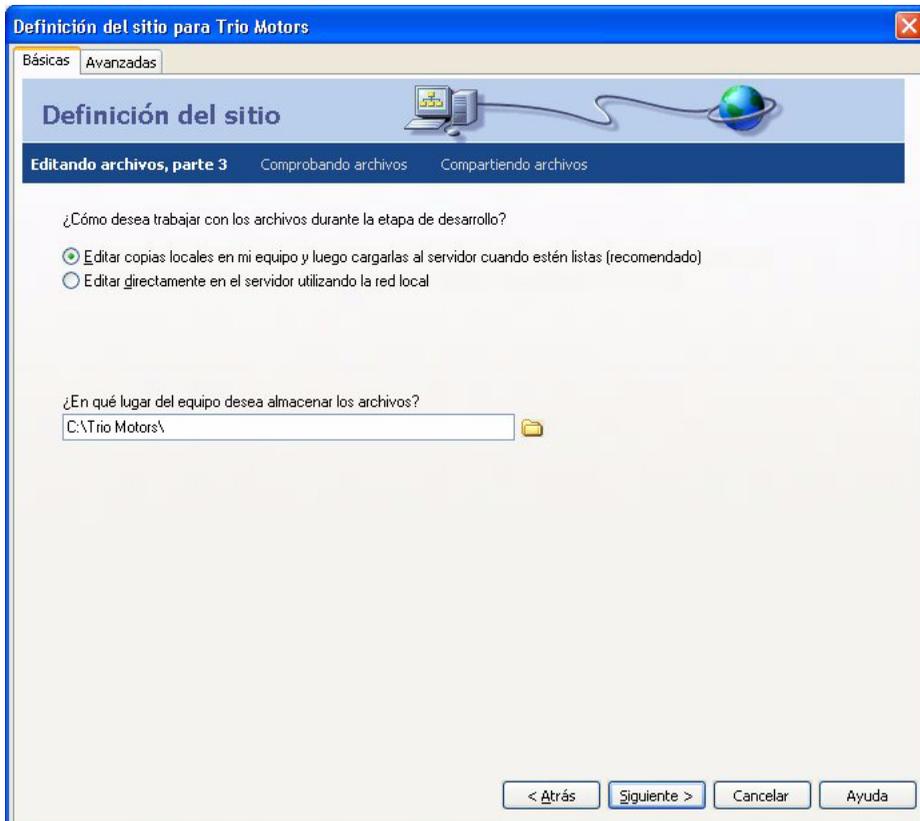
Para configurar un sitio para crear una aplicación Web, deberá elegir un tipo de documento dinámico, como Macromedia ColdFusion, Microsoft Active Server Pages (ASP), Microsoft ASP.NET, Sun JavaServer Pages (JSP) o PHP: Hypertext Preprocessor, es decir, preprocesador de hipertexto y, a continuación, facilitar información sobre su servidor de aplicaciones. Para más información, consulte el [Capítulo 7, “Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web”, en la página 69](#).

- 8 Haga clic en Siguiente para continuar con el paso siguiente.  
Aparecerá la siguiente pantalla del Asistente preguntándole cómo desea trabajar con los archivos.
- 9 Seleccione la opción con la etiqueta “Editar localmente y luego cargar al servidor de prueba remoto”.  
Puede trabajar con los archivos de varias formas durante el desarrollo del sitio, pero a los efectos de esta lección, elija esta opción.

- Haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto. El cuadro de texto permite especificar la carpeta del disco local en la que Dreamweaver debe almacenar la versión local de los archivos del sitio, pero es más sencillo especificar un nombre de carpeta exacto utilizando Examinar en lugar de escribir la ruta.

Aparecerá el cuadro de diálogo Elegir la carpeta raíz local para el sitio.

- En el cuadro de diálogo Elegir la carpeta raíz local para el sitio, colóquese en la carpeta Sites-Local del disco local, que es la carpeta en la que ha copiado los archivos de muestra en “Copiar los archivos de muestra” en la página 19. Seleccione la carpeta GettingStarted dentro de la carpeta Sites-Local. Abra la carpeta GettingStarted y haga clic en Seleccionar (Windows) o en Escoger (Macintosh).



- Haga clic en Siguiente para continuar con el paso siguiente.

Aparecerá la siguiente pantalla del Asistente preguntándole cómo se conecta al servidor remoto.

- Por ahora, elija Ninguno en el menú emergente.

Posteriormente podrá configurar información sobre el sitio remoto (véase “Definir una carpeta remota” en la página 23). Por el momento lo único que necesita para comenzar a crear una página es la información del sitio local.

- Haga clic en Siguiente para continuar con el paso siguiente.

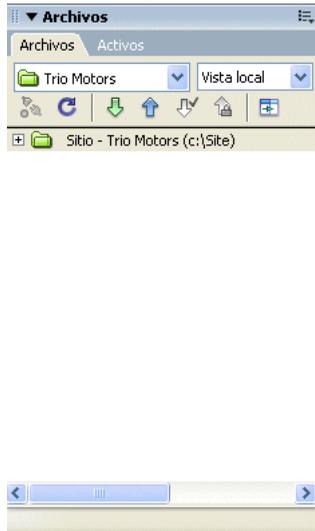
Aparecerá la siguiente pantalla del asistente mostrando un resumen de la configuración.

15 Haga clic en Listo para terminar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Administrar sitios, en el que se muestra el nuevo sitio.

16 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

El panel Archivos mostrará ahora la nueva carpeta raíz local correspondiente al sitio actual. La lista de archivos del panel Archivos actúa como administrador de archivos, ya que permite copiar, pegar, eliminar, mover y abrir archivos como si se tratara del escritorio del PC.



Ya ha definido una carpeta raíz local para el sitio. Puede seguir el resto de los tutoriales de esta guía para crear el sitio de muestra de Trio Motors, o bien puede trabajar en sus propias páginas.

Cuando acabe de crear y editar las páginas, continúe con la definición de una carpeta remota en un servidor y con la publicación de las páginas..

## Definir una carpeta remota

Después de crear un sitio Web, el paso siguiente es publicarlo cargando los archivos en un servidor Web remoto.

Antes de continuar, deberá disponer de acceso a un servidor Web remoto (como, por ejemplo, el servidor de su ISP, un servidor propiedad del cliente para el que trabaja, un servidor de intranet dentro de su empresa o un servidor IIS o PWS en un sistema Windows). Si aún no tiene acceso a dicho servidor, póngase en contacto con su ISP, su cliente o el administrador del sistema.

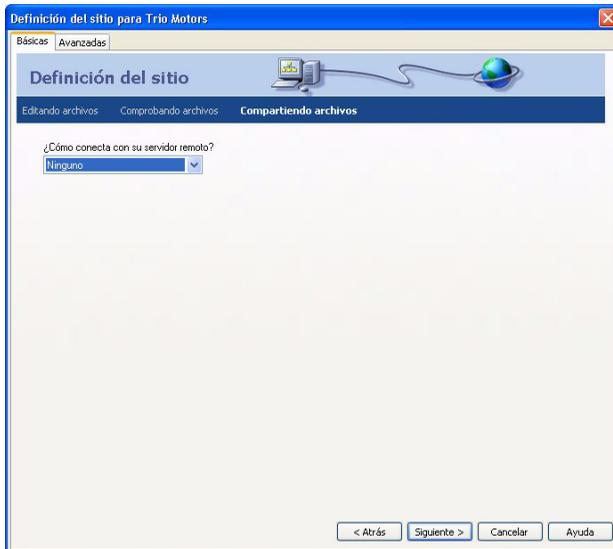
También puede ejecutar un servidor Web en su equipo local, como IIS (Windows) o Apache (Macintosh). Para más información sobre la configuración de un servidor Web en el equipo local, consulte [“Instalación de un servidor Web” en la página 83](#).

El procedimiento siguiente funciona más correctamente si la carpeta raíz remota está vacía. Si el sitio remoto ya contiene archivos, cree una carpeta vacía en el sitio remoto (en el servidor) y utilice esa carpeta vacía como carpeta raíz remota.

En el procedimiento siguiente se da por sentado que ha configurado un sitio local. Para más información, consulte [“Definir una carpeta local mediante el asistente para la Definición del sitio” en la página 19](#).

### Para conectar con un sitio remoto:

- 1 En el sitio remoto (en el servidor), cree una carpeta vacía dentro de la carpeta raíz Web del servidor. Asigne a esta carpeta vacía el mismo nombre que el de la carpeta raíz local; por ejemplo, en el caso del sitio del tutorial, puede asignarle el nombre GettingStarted para que coincida con el nombre de la carpeta raíz local.
- 2 En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios.
- 3 Seleccione un sitio (por ejemplo, Trio Motors) y haga clic en Editar.
- 4 Haga clic en la ficha Básicas en la parte superior del cuadro de diálogo.
- 5 Cuando configuró el sitio local dio los primeros pasos de la ficha Básicas. Por tanto, haga clic en Siguiente varias veces hasta que se resalte el paso Compartiendo archivos en la parte superior del asistente.



- 6 En el menú emergente "¿Cómo conecta con su servidor remoto?", elija un método para conectar con el sitio remoto.

Los métodos más habituales para conectarse a un servidor en Internet son FTP y SFTP; el método más habitual para conectarse a un servidor de la intranet o al equipo local si lo utiliza como servidor Web es Local/red. Si no está seguro de qué opción debe elegir, consulte con el administrador del sistema del servidor.

- 7 Si elige FTP, introduzca las opciones siguientes:
  - Introduzca el nombre del host del servidor (como ftp.macromedia.com).
  - En el cuadro de texto donde se le pregunta qué carpeta contiene los archivos, introduzca la ruta del servidor desde la carpeta raíz FTP hasta la carpeta raíz del sitio remoto. Si no está seguro, consulte con el administrador del sistema.  
En muchos casos, este cuadro de texto deberá quedar en blanco.
  - Introduzca su nombre de usuario y contraseña en los cuadros de texto correspondientes.
  - Si el servidor admite SFTP, seleccione la opción Utilizar FTP seguro (SFTP).
  - Haga clic en Conexión de prueba.
  - Si no consigue establecer conexión, consulte con el administrador del sistema.

- 8 Si elige Local/red, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto y acceda a la carpeta raíz del sitio remoto. Si lo desea, puede desactivar la opción Actualizar lista de archivos remotos automáticamente para aumentar la velocidad.
- 9 Una vez introducida la información adecuada, haga clic en Siguiente.
- 10 No active la protección y la desprotección de archivos para el sitio de Trio Motors.  
Si usted y sus compañeros están trabajando juntos en un sitio grande, la desprotección y la protección les ayudarán a evitar que se sobrescriban los archivos. Además, si usted o sus compañeros de trabajo utilizan Macromedia Contribute, debe activar la función de protección y desprotección de archivos. Para el sitio de muestra de Trio Motors, sin embargo, esta función no es necesaria.
- 11 Haga clic en Siguiente.
- 12 Haga clic en Listo para terminar de configurar el sitio remoto.
- 13 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

## Cargar los archivos locales

Después de configurar las carpetas local y remota, puede cargar los archivos de la carpeta local al servidor Web. Para que las páginas sean accesibles públicamente, debe cargarlas incluso aunque el servidor Web se ejecute en el equipo local.

### Para cargar las páginas en un sitio remoto:

- 1 En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz local del sitio.
- 2 Haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos de la barra de herramientas del panel Archivos.



Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta remota definida en “[Definir una carpeta remota](#)” en la [página 23](#). Esta operación puede ocupar cierto tiempo, ya que Dreamweaver debe cargar todos los archivos en el sitio, incluidas las diferentes versiones de algunos archivos, para utilizarlos con distintos tutoriales.

- 3 Abra el sitio remoto en un navegador para comprobar que todo se ha cargado correctamente.



## CAPÍTULO 3

# Tutorial: Creación de una página estática

En este tutorial se explica cómo crear y guardar una página en Macromedia Dreamweaver MX 2004 y cómo añadir a continuación texto, imágenes y colores a la página.

Antes de comenzar este tutorial, configure el sitio siguiendo las instrucciones de [“Configuración rápida de sitios”](#) en la página 17.

Este tutorial contiene las lecciones siguientes:

- [“Creación y almacenamiento de una página nueva”](#) en la página 27
- [“Adición de un marcador de posición de imagen”](#) en la página 29
- [“Configuración del título de una página”](#) en la página 31
- [“Adición de texto con estilo”](#) en la página 31
- [“Adición de imágenes”](#) en la página 35
- [“Definición de los colores de fondo”](#) en la página 36
- [“Lecturas adicionales”](#) en la página 37

### Creación y almacenamiento de una página nueva

Después de configurar un sitio, puede crear páginas Web para llenarlo.

Si crea sus propias páginas desde cero, puede utilizar la página de inicio de Dreamweaver para crear una página nueva o bien puede seleccionar Archivo > Nuevo para elegir entre una amplia variedad de disposiciones de página predefinidas.

En este tutorial, sin embargo, se presupone que utiliza el diseño de página layout.html proporcionado como parte del contenido de muestra de Dreamweaver.

### Para abrir una página:

- 1 En el panel Archivos, amplíe la carpeta 1-Design y haga doble clic en el archivo layout.html. La página layout.html aparecerá en una nueva ventana de documento. La página contiene el texto marcador de posición “Lorem ipsum” para mostrar qué apariencia tendrá el diseño de la página cuando se le añada texto.



- 2 Guarde la página con un nombre de archivo nuevo.

### Para guardar la página:

- 1 Seleccione Archivo > Guardar como.
- 2 En el cuadro de diálogo Guardar como, busque y abra la carpeta 1-Design dentro de la carpeta raíz local del sitio.

Recuerde que la carpeta raíz del sitio es la que ha creado al configurar el sitio en [“Definir una carpeta local mediante el asistente para la Definición del sitio”](#) en la página 19.

- 3 Introduzca el nombre de archivo **index.html**.
- 4 Haga clic en Guardar para guardar el archivo en la carpeta 1-Design.

El nombre de archivo aparecerá ahora en la barra de título de la ventana, entre paréntesis, después de las palabras “Documento sin título”.

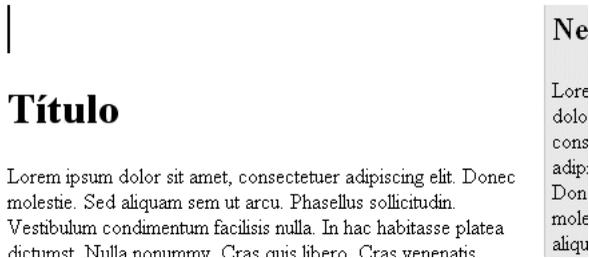
# Adición de un marcador de posición de imagen

Ahora cree un marcador de posición que represente las imágenes que añadirá posteriormente.

**Para añadir un marcador de posición de imagen:**

- 1 Haga clic al principio de la columna de texto principal, justo antes de la palabra “Título” y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para crear una línea en blanco antes del título. Seguidamente, haga clic en la nueva línea en blanco.

## Lorem Ipsum Dolor



El punto de inserción deberá encontrarse ahora en una línea independiente. Si no es así, sitúe el punto de inserción en la línea en blanco.

- 2 Seleccione Insertar > Objetos de imagen > Marcador de posición de imagen.
- 3 En el cuadro de diálogo Marcador de posición de imagen, introduzca un nombre para el marcador de posición (por ejemplo, **SplashImage**).

**Nota:** los nombres de los marcadores de posición deberán comenzar con una letra y sólo podrán contener letras y números.

- 4 Sin salir del cuadro de diálogo Marcador de posición de imagen, introduzca el ancho y el alto. Para la página de Trio Motors, introduzca **176** para el ancho y **190** para el alto.
- 5 Deje en blanco los cuadros de texto Color y Texto alternativo.

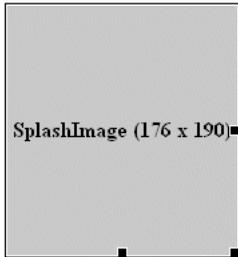
**Nota:** es importante proporcionar texto alternativo para determinados tipos de imagen, con el fin de ofrecer la información proporcionada por la imagen a los visitantes del sitio que utilicen lectores de pantalla o navegadores que sólo admiten texto. Sin embargo, en el caso de las imágenes que no proporcionan información, debe utilizar un atributo `alt` vacío. Si deja el cuadro de texto Texto alternativo en blanco, Dreamweaver añade un atributo `alt=""` a la etiqueta `img`.

- Haga clic en Aceptar.

Aparecerá un cuadro gris con las dimensiones especificadas. Se trata de un marcador de posición para una imagen, utilizado a menudo para que resulte más fácil diseñar las páginas cuando las imágenes finales todavía no están listas.

## Lorem Ipsum Dolor

---



### Noti

Lorem  
dolor s  
consec  
adipisc  
Donec  
molesti  
aliquan  
ut arcu  
Phasell  
sollicit

### Título

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.  
Donec molestie. Sed aliquam sem ut arcu. Phasellus  
sollicitudin. Vestibulum condimentum facilisis nulla. In hac

- Haga clic en el encabezado “Lorem Ipsum Dolor” del principio de la página. En el selector de etiquetas de la parte inferior de la ventana de documento, seleccione la etiqueta `<h1 >` y presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh).  
El texto y la etiqueta `h1` se eliminan.
- Deje el punto de inserción donde está y repita los pasos del 2 al 6 para insertar otro marcador de posición de imagen. En esta ocasión, asigne el nombre **Banner** al marcador de posición e introduzca un ancho de **600** y un alto de **41**. Posteriormente sustituirá este marcador de posición por una imagen de rótulo en la parte superior de la página.
- Guarde la página.

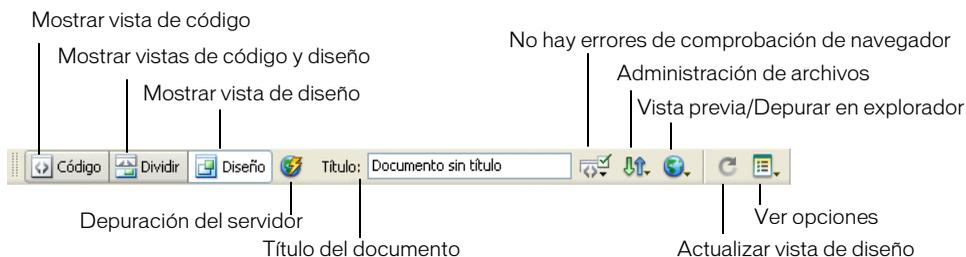
## Configuración del título de una página

Puede definir distintas propiedades para una página, incluidos su título, color de fondo, color de texto, etc. (Para definir las propiedades de una página, elija Modificar > Propiedades de la página.) Pero si sólo desea definir el título de la página (el título que aparece en la barra de título del navegador), puede hacerlo en la barra de herramientas Documento.

### Para definir el título de una página:

- 1 Si la barra de herramientas Documento no está visible, elija Ver > Barras de herramientas > Documento.

La barra de herramientas Documento aparece en la parte superior de la ventana de documento.



- 2 En el cuadro de texto Título, seleccione el texto “Documento sin título” y presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh). A continuación, escriba un título para la página (por ejemplo, Página principal de Trio Motors). A continuación, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para actualizar el título de la página en la barra de título de la ventana.
- 3 Guarde la página.

## Adición de texto con estilo

Puede escribir texto en la ventana de documento o copiarlo y pegarlo de otro origen (como un archivo de Microsoft Word). A continuación, puede aplicar formato al texto utilizando los estilos CSS.

Antes de introducir texto, compruebe que se encuentra en la vista Diseño eligiendo Ver > Diseño.

### Adición de texto

A medida que introduzca texto y aplique formato en la vista Diseño, Dreamweaver creará el código HTML subyacente para la página. Para introducir código directamente, utilice la vista Código. Para información sobre la vista Código, véase [“Tutorial: Edición del código” en la página 39](#).

Las páginas prediseñadas suministradas con Dreamweaver contienen el texto marcador de posición “Lorem ipsum”. Si usted basa su página en una página prediseñada, deberá sustituir el texto marcador de posición por su propio texto cuando esté listo para comenzar a añadir contenido.

**Nota:** quizá le convenga dejar el texto marcador de posición en su lugar hasta que termine con el diseño de modo que usted o su cliente pueda ver el diseño sin que le distraiga el texto.

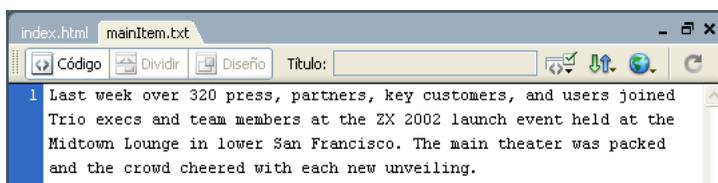
### Para añadir texto a la página:

- 1 Haga triple clic en el texto de encabezado “Título” situado debajo del marcador de posición de imagen de la columna de la izquierda para seleccionar todo el encabezado.
- 2 Escriba **Watch the ZX2002 Launch Webcast** (o el texto de encabezado que prefiera).
- 3 Seleccione el párrafo del texto marcador de posición que hay justo debajo del nuevo encabezado y elimínelo presionando Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh).
- 4 En el panel Archivos, localice el archivo mainItem.txt en la carpeta Assets (dentro de la carpeta 1-Design). Haga doble clic en el icono del archivo para abrirlo en Dreamweaver.

**Nota:** en este sitio de muestra, el archivo que contiene el texto que se utilizará es un archivo de texto. Para otros sitios, puede tener documentos en diversos formatos, incluidos los documentos HTML generados por Microsoft Word; puede importar esos documentos HTML y eliminar el código innecesario utilizando el comando Importar HTML de Word en Dreamweaver. Para más información, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Observe que el archivo de texto aparece en una ventana de documento nueva con una barra gris o de colores en la parte inferior izquierda. Esta ventana se muestra en la vista Código y no se puede cambiar a la vista Diseño porque el archivo no tiene formato HTML.

- 5 Seleccione Ver > Opciones de vista de Código > Ajustar texto para ver todo el texto.



- 6 En la ventana de documento mainItem.txt, presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar todo el texto y, a continuación, elija Edición > Copiar para copiar el texto.
- 7 Cierre el archivo mainItem.txt seleccionando Archivo > Cerrar.
- 8 En la ventana de documento index.html, haga clic en la línea en blanco situada bajo el encabezado de la columna principal (izquierda) y seleccione Edición > Pegar texto.
- 9 En la columna derecha de index.html, en el área de la barra lateral, seleccione el texto “News”, escriba **Previews & More** y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- 10 En el panel Archivos, localice el archivo previewsItem.doc en la carpeta Assets. Haga doble clic en el icono del archivo para abrirlo con Microsoft Word. Si no tiene Microsoft Word, puede abrir la versión HTML del archivo, previewsItem.html, en Dreamweaver.  
Este archivo contiene una copia del anuncio de presentación de Trio Motors que se añadirá a la barra lateral de la página principal. Si está creando su propio sitio, podría añadir su propio contenido en la barra lateral, que puede haberle proporcionado alguien en forma de archivo de Microsoft Word o de archivo de texto.
- 11 En Microsoft Word (o en la ventana del documento previewsItem.html), seleccione Edición > Seleccionar todo para seleccionar todo el contenido del archivo.
- 12 Presione Control+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) para copiar el texto.
- 13 Cierre la página previewsItem.doc o previewsItem.html seleccionando Archivo > Cerrar.
- 14 Vuelva al documento index.html en Dreamweaver. Seleccione el párrafo “Lorem ipsum” en la barra lateral.
- 15 Presione Edición > Pegar con formato para pegar el texto.

Al texto del documento de Microsoft Word se le ha aplicado un estilo de Word llamado sidebar-text. Cuando pega este texto con estilo en un documento HTML, Dreamweaver crea un estilo CSS denominado sidebar-text, que utiliza la definición de estilo del documento Word y la aplica al texto pegado.

16 Guarde la página.

## Adición de estilos al texto

Hay varias formas de aplicar estilos al texto en HTML. Un método consiste en utilizar hojas de estilos en cascada (CSS) para definir etiquetas HTML para dar al texto un formato específico.

En esta lección se explica cómo crear una hoja de estilos CSS sencilla a partir de una hoja de estilos predefinida y, a continuación, aplicar la nueva hoja de estilos al texto y modificar los estilos.

### Para crear una hoja de estilos CSS:



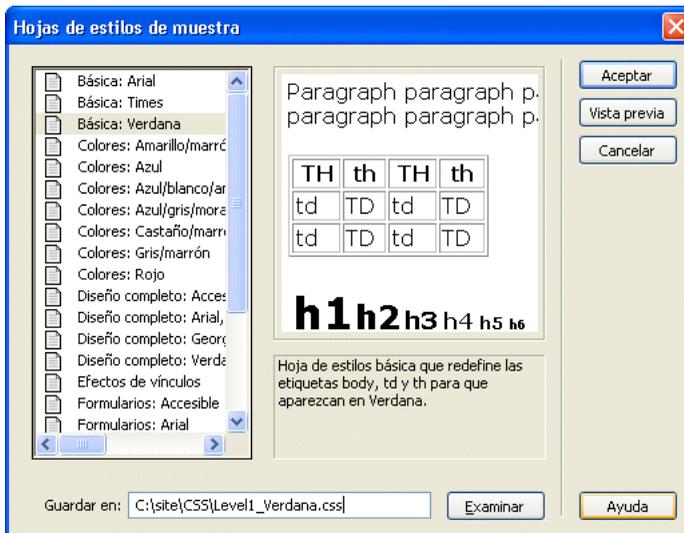
1 En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), haga clic en el botón Adjuntar hoja de estilos.

Aparecerá el cuadro de diálogo Vincular hoja de estilos externa.

2 Haga clic en el vínculo “Hojas de estilos de muestra” que hay en la parte inferior de ese cuadro de diálogo.

Aparecerá el cuadro de diálogo Hojas de estilos de muestra con una lista de hojas de estilos predefinidas.

3 Seleccione una hoja de estilo. Para el sitio de Trio Motors, seleccione Básica: Verdana, que vuelve a definir las etiquetas body, td y th indicando fuentes para ellas.



4 En la parte inferior del cuadro de diálogo, haga clic en el botón Examinar. Vaya a la carpeta Assets del sitio y después a la carpeta CSS que hay dentro de la carpeta Assets. Cuando la carpeta CSS esté seleccionada, ábrala y haga clic en Seleccionar (Windows) o en Escoger (Macintosh).

**Sugerencia:** si no hay una carpeta CSS en el sitio, pase por alto este paso; Dreamweaver crea automáticamente la carpeta CSS cuando se adjunta una hoja de estilos mediante el cuadro de diálogo Hojas de estilos de muestra.

- 5 Haga clic en Aceptar para crear la hoja de estilos y cerrar el cuadro de diálogo Hojas de estilos de muestra.

Dreamweaver crea un archivo nuevo que contiene un pequeño conjunto de estilos CSS predefinidos. Dreamweaver también adjunta esta nueva hoja de estilos al documento actual.

El nombre y el contenido de la hoja de estilos aparecerán en el panel Estilos CSS. Los estilos definidos en la hoja de estilos se aplicarán al texto del documento HTML. Por ejemplo, el texto del cuerpo aparecerá en Verdana.

- 6 Guarde la página.

#### **Para añadir estilos a la hoja de estilos:**

- 1 En la ventana de documento, haga clic en el texto del encabezado que introdujo anteriormente (en “Adición de texto” en la página 31).
- 2 En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), seleccione la hoja de estilos Level1\_Verdana.css.
- 3 Haga clic en el botón Nuevo estilo CSS.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevo estilo CSS.
- 4 Seleccione Etiqueta en las opciones de Tipo de selector y seleccione h1 en el menú emergente Etiqueta en el caso de que no esté ya seleccionado.
- 5 En el menú emergente Definir en, deje seleccionado el valor Level1\_Verdana.css.
- 6 Haga clic en Aceptar.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición de estilo CSS.
- 7 En el cuadro de texto Tamaño, escriba 120. Seleccione % en el menú emergente situado junto al cuadro de texto Tamaño.
- 8 Haga clic en Aceptar para redefinir el estilo de la etiqueta h1 y cerrar el cuadro de diálogo.
- 9 Haga clic en el encabezado “Previews & More” de la barra lateral.
- 10 Repita los pasos del 2 al 8 para redefinir la etiqueta h2 estableciendo el tamaño en el 100%.  
Los encabezados de la página tienen ahora un tamaño más parecido al del texto del cuerpo.
- 11 Si ha copiado el texto de la barra lateral del documento HTML en lugar de copiarlo del documento Word, repita los pasos anteriores para añadir un estilo denominado sidebar-text. En esta ocasión, seleccione Clase en las opciones de Tipo de selector y escriba `.sidebar-text` (el punto inicial es importante) en el cuadro de texto Nombre. Defina el tamaño con el valor 80%. Si realiza este paso, pase por alto el procedimiento siguiente.
- 12 Guarde la página.

#### **Para editar un estilo en la hoja de estilos:**

- 1 Si ha copiado el texto de la barra lateral del documento HTML en lugar de copiarlo del documento de Word, pase por alto este procedimiento. Si ha copiado el texto del documento de Word, siga este procedimiento.
- 2 En la ventana de documento, haga clic en el párrafo del texto de la barra lateral.
- 3 Abra el inspector de etiquetas (Ventana > Inspector de etiquetas) y seleccione la ficha CSS relevante.
- 4 En la parte superior de la ficha CSS relevante, seleccione la regla `p.sidebar-text`.  
En la línea de estado situada en el centro del panel se puede leer “En el documento actual”.
- 5 Haga clic en el botón Mostrar vista de categoría situado en el centro del panel.  
Puede listar las propiedades de CSS por categoría o en orden alfabético.



- 6 Amplíe la categoría de fuente y desplácese hacia abajo si es preciso para localizar la propiedad font-size.
- 7 Haga clic en la columna derecha de la línea de tamaño de fuente. Escriba 80 en el primer cuadro de texto y seleccione % (porcentaje) en el segundo menú emergente.  
El tamaño del texto de la barra lateral pasa a ser el 80% del tamaño original.
- 8 Realice todos los cambios que desee.
- 9 Cuando haya acabado de editar estilos, pase a la ventana Nivel1\_Verdana.css con el menú Ventana y guarde el archivo.

## Adición de imágenes

En esta lección aprenderá a añadir imágenes a la página con la que está trabajando. Si dispone de sus propias imágenes, puede utilizarlas. No obstante, si es la primera vez que añade una imagen Macromedia le recomienda utilizar la suministrada con el sitio de muestra de Dreamweaver.

### Para añadir una imagen a la página:

- 1 Guarde la página si aún no lo ha hecho.  
Puede insertar una imagen en un documento no guardado, pero si lo hace aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le informará de que el URL utilizado para la imagen será la ruta local completa de la imagen. Dreamweaver arregla el URL más tarde, cuando se guarda el documento, pero es más sencillo guardar el documento antes de añadir imágenes.
- 2 Para insertar una imagen en el lugar que ocupa un marcador de posición de imagen, haga doble clic en éste. Por ejemplo, para insertar un gráfico de rótulo en la parte superior de la página de Trio Motors, haga doble clic en el marcador de posición etiquetado como “Banner (600 x 41).” Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.
- 3 En la parte inferior del cuadro de diálogo, compruebe que el menú emergente Relativa a está definido como Documento.  
Para información sobre URL relativos al documento y relativos a la raíz, véase el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.
- 4 Acceda a una imagen de la carpeta Assets (por ejemplo, images/trio\_logo.jpg).
- 5 Haga clic en Aceptar o Seleccionar (Windows) o en Escoger (Macintosh) para insertar la imagen.  
En la ventana de documento, la imagen aparecerá donde se encontraba el marcador de posición.
- 6 Haga clic en el marcador de posición de la imagen de la columna principal, el marcador de posición SplashImage que creó en [“Adición de un marcador de posición de imagen” en la página 29](#), para seleccionarlo. (No haga doble clic en él.)  
Para sustituir este marcador de posición por una imagen puede utilizar el método que empleó con el otro marcador de posición, pero las instrucciones siguientes le ofrecen un método alternativo.
- 7 Asegúrese de que se muestran el panel Archivos y el inspector de propiedades (seleccione Ventana > Archivos y Ventana > Propiedades si no están visibles) y de que el marcador de posición sigue seleccionado en la ventana de documento.



- 8 En el inspector de propiedades, arrastre desde el icono de señalización de archivos del cuadro de texto Orig. hasta el panel Archivos. (Asegúrese de arrastrar desde el icono de señalización de archivos situado junto al cuadro de texto Orig., no desde el que se encuentra junto al cuadro de texto Vínculo.) Siga presionando el botón del ratón mientras señala la carpeta Assets (si la carpeta está contraída). La carpeta se ampliará. Siga presionando el botón mientras señala la carpeta de imágenes hasta que el puntero se encuentre encima del archivo homeMain.jpg. Libere el botón del ratón para seleccionar homeMain.jpg.

En la ventana de documento, aparecerá la imagen de un coche en el lugar donde estaba el marcador de posición. Si aparece una imagen incorrecta, mire el nombre de archivo en el cuadro de texto Orig. Si ha seleccionado un archivo incorrecto, vuelva a arrastrar el icono de señalización de archivos.

- 9 Para insertar imágenes en lugares donde todavía no hay marcadores de posición, haga clic en la vista Diseño para situar el punto de inserción donde desea colocar la imagen y, a continuación, elija Insertar > Imagen.

Si inserta una imagen cuyo archivo no se encuentra en la carpeta raíz local del sitio, Dreamweaver le ofrece la posibilidad de copiar automáticamente la imagen en el sitio.

- 10 Guarde la página.

#### **Para que el texto se distribuya alrededor de la imagen:**

- 1 Seleccione la imagen del coche en la columna principal.
- 2 En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), haga clic en el botón Nuevo estilo CSS.
- 3 En el cuadro de diálogo Nuevo estilo CSS, seleccione Avanzadas en las opciones de Tipo de selector y escriba `#SplashImage` (incluyendo el signo de almohadilla al principio) en el cuadro de texto Nombre. En la opción Definir en, seleccione Sólo este documento.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 En el cuadro de diálogo Definición de estilo CSS, seleccione la categoría Cuadro y, a continuación, seleccione Izquierda en el menú emergente Flotar.
- 6 Haga clic en Aceptar para definir el estilo y cerrar el cuadro de diálogo.
- 7 El estilo se aplica a la imagen (cuyo atributo ID tiene el valor SplashImage), de modo que el texto se distribuya alrededor de ella.

## Definición de los colores de fondo

En las páginas prediseñadas suministradas con Dreamweaver, el color de fondo de la barra lateral está definido como gris. En la mayor parte de los sitios, deberá cambiar los colores de fondo para que coincidan con la combinación de colores del sitio.

#### **Para definir el color de fondo de la barra lateral:**

- 1 Haga clic en el texto del encabezado de la barra lateral.
- 2 En el inspector de etiquetas (Ventana > Inspector de etiquetas), seleccione la ficha CSS relevante.
- 3 En la lista de reglas que se aplican a la selección actual, elija la línea con la regla `#col1` aplicada. El texto de la línea de estado que hay en el centro del inspector de etiquetas se cambia por “En el archivo: divs.css”, lo que indica que esta regla está definida en el archivo divs.css.
- 4 Haga clic en el botón Mostrar vista de categoría y, a continuación, amplíe la categoría Fondo.

El nombre de la propiedad de color de fondo aparece tachada, lo que indica que la selección actual no hereda la propiedad. Sin embargo, el color de fondo es visible porque el fondo predeterminado del texto es transparente, lo que permite que el color de fondo de la etiqueta padre se vea.

**Sugerencia:** siempre que un nombre de propiedad aparezca tachado, puede mover el puntero para señalar el nombre de propiedad; aparecerá un texto de sugerencia con más información.

- Haga clic en el cuadro de color de la columna de la derecha en la línea del color de fondo. Aparecerá el selector de colores y el puntero se transformará en un cuentagotas.



- Seleccione un color. Puede seleccionar un color en la paleta del selector de colores o hacer clic en cualquier lugar de la pantalla para seleccionar el color del píxel en el que ha hecho clic. Por ejemplo, haga clic en el fondo de la imagen del logotipo de Trio para hacer que el color de fondo de la barra lateral sea el mismo que el color de fondo de la imagen.  
El color de fondo de la barra lateral cambiará al color que usted ha seleccionado.
- Si elige un color oscuro, con la regla #col1 todavía seleccionada en la parte superior del inspector de etiquetas, amplíe la categoría Fuente en la parte inferior del inspector de etiquetas y defina un color que contraste (como por ejemplo, el blanco) para el texto, utilizando el atributo color.
- Guarde la página.
- Cambie al documento divs.css (mediante el menú Ventana) y guarde también el documento.  
Dreamweaver abre automáticamente la hoja de estilos divs.css al cambiar el color de fondo, que está definido en esa hoja de estilo.

## Lecturas adicionales

Para más información sobre las funciones descritas en este tutorial, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.



# CAPÍTULO 4

## Tutorial: Edición del código

A medida que añade texto, imágenes y otro contenido, Dreamweaver MX 2004 genera código HTML. En este tutorial se explica cómo utilizar la vista Código para mostrar el código subyacente de un documento, así como para añadir y editar el código manualmente.

Si ya ha configurado el sitio y ha finalizado el tutorial anterior, [“Tutorial: Creación de una página estática” en la página 27](#), puede continuar trabajando en la misma carpeta y utilizar los mismos archivos.

No es necesario haber finalizado el tutorial anterior para seguir el presente tutorial. En primer lugar, configure el sitio siguiendo las instrucciones de [“Configuración rápida de sitios” en la página 17](#). A continuación, utilice los archivos de la carpeta 2-Code para realizar este tutorial. La carpeta 2-Code contiene los archivos tal como quedan tras la finalización del tutorial anterior.

Este tutorial contiene las lecciones siguientes:

- [“Consulta del código” en la página 40](#)
- [“Cambio al espacio de trabajo de edición de código \(sólo Windows\)” en la página 41](#)
- [“Adición de una etiqueta con el Selector de etiquetas” en la página 42](#)
- [“Edición de una etiqueta” en la página 43](#)
- [“Consulta de información sobre una etiqueta” en la página 44](#)
- [“Adición de una imagen con sugerencias para el código” en la página 45](#)
- [“Comprobación de los cambios” en la página 46](#)
- [“Impresión del código” en la página 47](#)
- [“Lecturas adicionales” en la página 47](#)

## Consulta del código

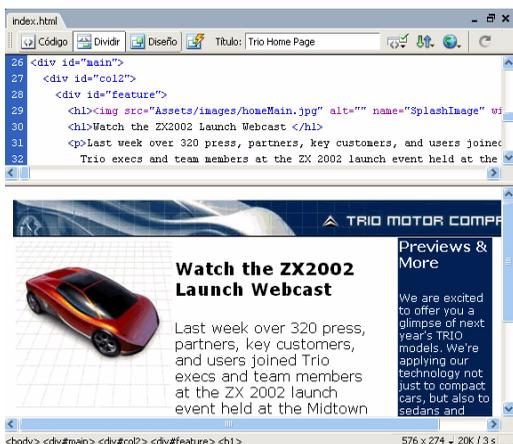
Dreamweaver permite ver la página de dos formas distintas: la vista Diseño (donde el documento aparece de forma muy similar a como lo haría en un navegador) y la vista Código (donde se puede ver el código HTML subyacente). También puede utilizar una vista dividida que muestra las vistas de Código y de Diseño.

**Para ver el código HTML de la página:**

- 1 Si la barra de herramientas Documento no está visible, elija Ver > Barras de herramientas > Documento.
- 2 En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Mostrar vistas de código y diseño (etiquetado con el texto Dividir).



La ventana se divide y muestra tanto la vista Diseño como el código HTML subyacente.



Puede editar el código en la vista Código. Los cambios realizados en el código no se mostrarán en la vista Diseño hasta que actualice la vista.

**Para que los cambios en el código aparezcan en la ventana Diseño:**

- 1 Coloque el punto de inserción en el lugar donde desea ver los cambios en el código y lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Haga clic en cualquier lugar de la vista Diseño.
  - Haga clic en el botón Actualizar de la barra de herramientas Documento.



Cuando trabaje con sus propias páginas, podrá utilizar la vista que le resulte más cómoda. En la mayoría de los tutoriales de esta guía se presupone que el usuario emplea la vista Diseño.

**Para mostrar sólo la vista Diseño:**

- 1 Si la barra de herramientas Documento no está visible, elija Ver > Barras de herramientas > Documento.
- 2 En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Vista Diseño.

## Cambio al espacio de trabajo de edición de código (sólo Windows)

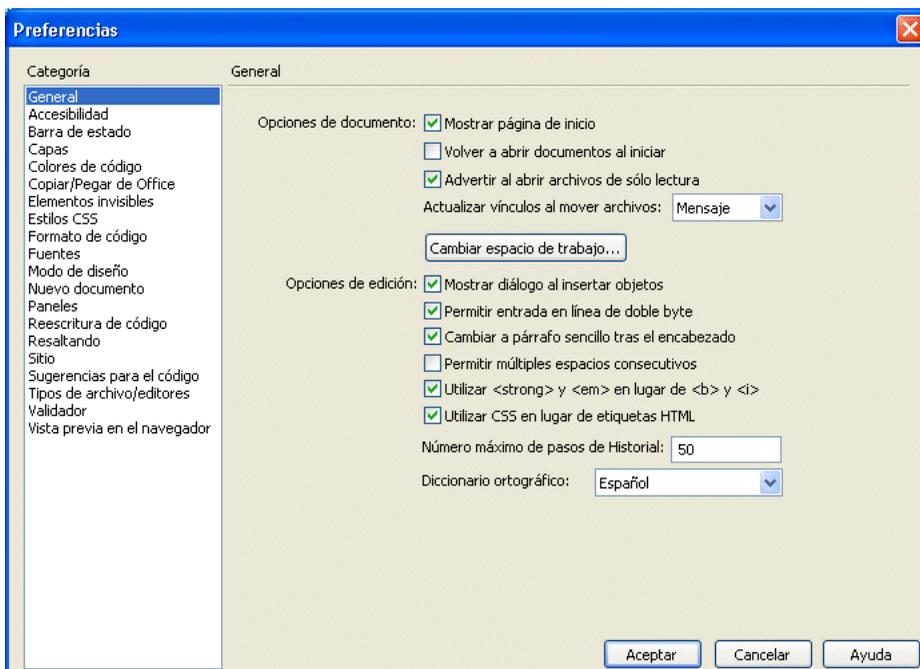
Si no lo hizo durante la instalación, ahora puede configurar, si lo desea, el espacio de trabajo de Windows para que tenga la apariencia y el funcionamiento de los populares entornos de codificación de HomeSite y ColdFusion Studio de Macromedia.

**Nota:** los usuarios de Macintosh no pueden cambiar el espacio de trabajo.

**Para cambiar al espacio de trabajo de edición de código:**

- 1 Seleccione Edición > Preferencias y, a continuación, elija General en la lista de categorías de la izquierda.

Aparecerá la categoría General.



- 2 Haga clic en el botón Cambiar espacio de trabajo.

Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración del espacio de trabajo.



- 3 Seleccione la opción Codificador.
- 4 Haga clic en Aceptar las veces necesarias para cerrar los cuadros de diálogo Configuración del espacio de trabajo y Preferencias.
- 5 Cierre Dreamweaver y reinicielo.

## Adición de una etiqueta con el Selector de etiquetas

El siguiente paso para crear la página principal de Trio Motors es colocar una etiqueta `div` alrededor de la imagen de rótulo en la parte superior de la página. (Para instrucciones sobre la adición de imágenes a la página, véase [“Adición de imágenes” en la página 35.](#)) Existen diversas maneras de ajustar una etiqueta `div` alrededor de una imagen; en esta lección se explica cómo utilizar el Selector de etiquetas, que ayuda a insertar cualquier etiqueta y a añadir los valores de atributo adecuados.

### Para escribir código mediante el Selector de etiquetas:

- 1 Abra el archivo `index.html` (si no lo tiene ya abierto) con la vista Código (Ver > Código).
- 2 Seleccione Ver > Opciones de vista de Código > Ajustar texto para activar el ajuste del texto en el caso de que no esté activado.
- 3 En el código situado justo después de la etiqueta de apertura `body`, busque y seleccione la etiqueta `img` de la imagen de rótulo situada en la parte superior de la página.

**Nota:** asegúrese de seleccionar la etiqueta `img` completa, incluidos los paréntesis angulares de apertura y cierre.

- 4 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o, con la tecla Control presionada (Macintosh), haga clic en el texto seleccionado y, a continuación, seleccione Insertar etiqueta en el menú emergente.

Aparecerá el Selector de etiquetas.

- 5 En el Selector de etiquetas, expanda la categoría Etiquetas HTML, a continuación Formato y diseño y, por último, General. En el panel de la derecha aparece una lista de nombres de etiquetas. Seleccione `div` de la lista.

**Nota:** también puede seleccionar la categoría Etiquetas HTML y, en el panel derecho, la etiqueta `div`, sin expandir primero Formato y diseño.

- 6 Haga clic en Insertar.  
Aparecerá un editor de etiquetas para la etiqueta `div`.
- 7 En el editor de etiquetas, seleccione la categoría Hoja de estilos/Accesibilidad e introduzca **logo** en el cuadro de texto Clase.



- 8 Haga clic en Aceptar para cerrar el editor de etiquetas e insertar la etiqueta.  
Dreamweaver inserta la etiqueta `div` en su página y la ajusta alrededor de la etiqueta de imagen.
- 9 Haga clic en Cerrar para cerrar el Selector de etiquetas.
- 10 Guarde la página.

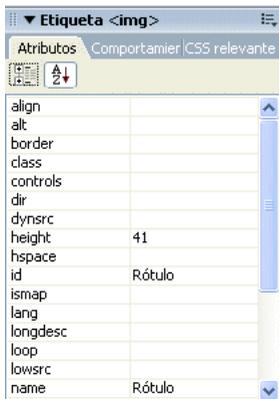
## Edición de una etiqueta

A continuación, utilizará el inspector de etiquetas para modificar rápidamente los atributos de una etiqueta.

### Para editar una etiqueta utilizando el inspector de etiquetas:

- 1 Abra el archivo `index.htm` en la vista Código si aún no está abierto.
- 2 Abra el inspector de etiquetas, si no está ya abierto, seleccionando Ventana > Inspector de etiquetas. A continuación, seleccione la ficha Atributos.

El inspector de etiquetas muestra los atributos de la etiqueta seleccionada en la ventana de documento. Para ver todos los atributos posibles de las etiquetas en orden alfabético, haga clic en el botón Mostrar vista de lista del inspector de etiquetas.



- 3 En la vista Código de la ventana de documento, haga clic en cualquier lugar situado entre los paréntesis de apertura y cierre de cualquier etiqueta.  
La ficha Atributos del inspector de etiquetas muestra información sobre los atributos HTML de las etiquetas.
- 4 Sin salir de la vista Código, busque y haga clic en la etiqueta `img` de la imagen de rótulo `trio_logo.jpg`.  
La ficha Atributos del inspector de etiquetas muestra información sobre los atributos de la etiqueta `img`.
- 5 En el inspector de etiquetas, haga clic en el cuadro de texto vacío situado junto al atributo `alt` y escriba **Trio Motors**. Después, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).  
Dreamweaver muestra el nuevo valor en el inspector de etiquetas y modifica el código en la ventana de documento.
- 6 Guarde la página.

## Consulta de información sobre una etiqueta

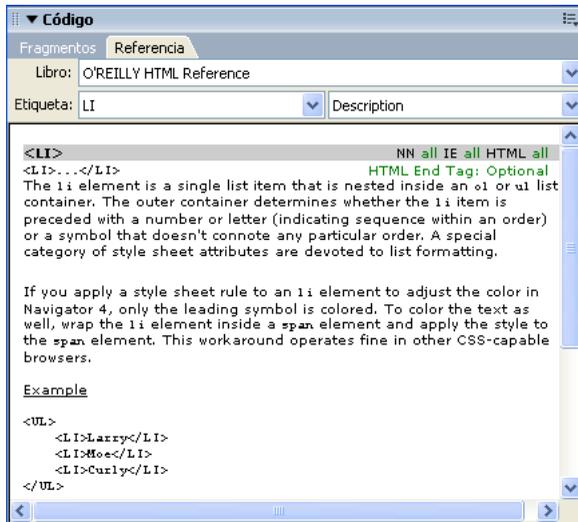
Si necesita ayuda con los atributos y los valores de atributo de una etiqueta, puede consultar información de referencia en Dreamweaver.

### Para consultar información sobre una etiqueta:

- 1 Abra el archivo `index.htm` en la vista Código si aún no está abierto.
- 2 En la ventana de documento, seleccione el nombre de atributo `alt` (no el valor de atributo) de una etiqueta `img`.
- 3 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o, con la tecla Control presionada (Macintosh), haga clic en el texto seleccionado y, a continuación, elija Referencia en el menú emergente.  
Se abrirá el panel Referencia y mostrará información sobre el atributo `alt`.

**Nota:** también puede seleccionar Ventana > Referencia para acceder al panel Referencia.

- 4 Para información sobre otra etiqueta u otro atributo, seleccione la etiqueta o el atributo en el menú emergente correspondiente del panel Referencia.



## Adición de una imagen con sugerencias para el código

Para añadir código a la página manualmente, haga clic en la vista Código y comience a escribir. Puede utilizar la función de sugerencias para el código si desea acelerar su trabajo.

En esta lección, utilizará sugerencias para el código para añadir una imagen a la página de Trio Motors.

### Para escribir código con la ayuda de sugerencias para el código:

- 1 Abra el archivo `index.htm` en la vista Código si aún no está abierto.
- 2 Busque el código del encabezado que contiene el texto *Previews & More*. Arrastre para seleccionar la entidad de espacio de no separación (`&nbsp;`) en el código del párrafo en blanco que sigue al texto. Si no hay ningún párrafo en blanco a continuación del texto del encabezado, después de la etiqueta `h2` de cierre escriba el código siguiente:

```
<p></p>
```

A continuación, coloque el punto de inserción entre la etiqueta `<p>` de apertura y la etiqueta `</p>` de cierre.

- 3 Escriba un paréntesis angular de apertura (`<`). Aparecerá una lista de etiquetas en el punto de inserción.

**Nota:** puede establecer la duración de la demora antes de que aparezca la lista seleccionando Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, seleccionando Sugerecias para el código en la lista Categoría de la izquierda. En la vista Código, puede mostrar un menú de sugerencias para el código en cualquier momento presionando las teclas Control y la barra espaciadora, y cerrar dicho menú presionando Escape.

- 4 Seleccione la etiqueta `img` en la lista y, a continuación, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para insertar la etiqueta.

**Sugerencia:** para desplazarse rápidamente a una etiqueta, escriba las primeras letras del nombre de la misma.

- 5 Presione la barra espaciadora para mostrar una lista de atributos de la etiqueta.
- 6 Comience a escribir `src` y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) cuando esté seleccionado el atributo `src` en el menú de sugerencias.  
La palabra *Browse* aparece seleccionada bajo el código que acaba de escribir.
- 7 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para localizar un archivo.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta.
- 8 En la carpeta del sitio, desplácese hasta el archivo de imagen `Assets/images/preview.jpg` y haga clic en Aceptar (Windows) o Escoger (Macintosh).  
El URL del archivo de imagen se insertará como valor del atributo `src` y el punto de inserción aparecerá después de las comillas de cierre.
- 9 Presione la barra espaciadora, seleccione el atributo `alt` en el menú de sugerencias y, a continuación, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- 10 Deje las comillas vacías, ya que esta imagen es únicamente una ilustración. Utilice la tecla de flecha derecha para mover el punto de inserción a la derecha de las comillas.
- 11 Escriba un espacio, una barra inclinada y un paréntesis angular de cierre (`/>`) para completar la etiqueta.  
**Nota:** esta página es un documento XHTML, y las etiquetas XHTML vacías (las etiquetas que no tienen etiqueta de cierre) deben acabar con una barra inclinada antes del paréntesis angular de cierre.

12 Guarde la página.

#### **Para añadir un atributo a una etiqueta existente:**

- 1 Coloque el punto de inserción justo después del valor del atributo final de la etiqueta y presione la barra espaciadora.  
Aparecerá una lista de atributos.
- 2 Añada el atributo y especifique su valor si lo tiene.

## **Comprobación de los cambios**

Después de realizar cambios en el código, puede ver inmediatamente los resultados.

#### **Para obtener una representación visual del código, siga uno de estos procedimientos:**

- Haga clic en el botón Mostrar vista de diseño (etiquetado con el texto Diseño) o en el botón Mostrar vistas de código y diseño (etiquetado con el texto Dividir) en la barra de herramientas Documento.
- Previsualice la página en un navegador Web presionando F12. Para cerrar el navegador y volver al código, presione Alt+F4 (sólo Windows).

## Impresión del código

Puede imprimir el código para editarlo fuera de línea, archivarlo o distribuirlo.

### Para imprimir el código:

- 1 Abra una página en la vista Código.
- 2 Seleccione Archivo > Imprimir código.
- 3 Especifique las opciones de impresión y haga clic en Aceptar (Windows) o en Imprimir (Macintosh).

## Lecturas adicionales

Para más información sobre las funciones descritas en este tutorial, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.



## CAPÍTULO 5

# Tutorial: Vinculación y visualización previa de las páginas

En este tutorial se explica cómo añadir vínculos, imágenes de sustitución y una barra de navegación a una página en Macromedia Dreamweaver MX 2004, obtener una vista previa de la página en un navegador y publicar la página en un sitio Web.

Si ya ha configurado el sitio y finalizado los tutoriales anteriores, “[Tutorial: Creación de una página estática](#)” en la página 27 y “[Tutorial: Edición del código](#)” en la página 39, puede continuar trabajando en la misma carpeta y utilizar los mismos archivos.

No es necesario haber finalizado los tutoriales anteriores para seguir el presente tutorial. En primer lugar, configure el sitio siguiendo las instrucciones de “[Configuración rápida de sitios](#)” en la página 17. A continuación, utilice los archivos de la carpeta 3-Link para realizar este tutorial. La carpeta 3-Link contiene los archivos tal como quedan tras la finalización del tutorial anterior.

Si ha pasado al diseño del espacio de trabajo del codificador (sólo en Windows) para seguir un tutorial pero prefiere utilizar el diseño Diseñador, puede utilizar el cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias) para cambiar los espacios de trabajo de nuevo antes de comenzar este tutorial.

Este tutorial contiene las lecciones siguientes:

- “[Creación de una segunda página](#)” en la página 49
- “[Adición de vínculos de texto entre las páginas](#)” en la página 51
- “[Creación de una barra de navegación](#)” en la página 51
- “[Copia de la barra de navegación](#)” en la página 55
- “[Vista previa en un navegador](#)” en la página 56
- “[Configuración de un sitio remoto y publicación](#)” en la página 56
- “[Lecturas adicionales](#)” en la página 56

### Creación de una segunda página

En esta lección, creará una segunda página para el sitio. Posteriormente creará vínculos entre las páginas.

Existen varias formas posibles de crear una segunda página. En esta lección creará una segunda página realizando una copia de la primera, de modo que ambas tengan el mismo diseño.

**Nota:** si quiere crear un diseño totalmente nuevo para la segunda página, puede usar las disposiciones de página predefinidas que se le entregaron con Dreamweaver, o bien puede usar las herramientas de dibujo de capas o las herramientas de edición de tablas de Dreamweaver. Sin embargo, ninguna de estas opciones se trata en esta lección. Para más información sobre estos métodos, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

En un sitio más complejo, la mejor forma de garantizar que todas las páginas tienen el mismo diseño es utilizar una plantilla. Para más información sobre las capas, las etiquetas `div`, el diseño CSS, la edición de tablas, el modo de diseño, los marcos y las plantillas, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

La segunda página que se va a crear en el sitio de Trio Motors es la página de noticias. Para crear la página de noticias, realizará una copia de la página principal (`index.html`), eliminará el contenido que no deba aparecer en esta página y, por último, añadirá el contenido nuevo.

Para más información sobre cómo añadir y aplicar formato al texto, consulte [“Adición de texto con estilo” en la página 31](#).

#### **Para crear una copia de la primera página (`index.html`):**

- 1 En el panel Archivos, seleccione el archivo `index.html`.
- 2 En el menú Opciones del panel Archivos, seleccione Edición > Duplicar.

Aparecerá una copia del archivo.

**Sugerencia:** si la copia no aparece inmediatamente, haga clic en el botón Actualizar del panel Archivos para hacer que aparezca.

- 3 Seleccione el nuevo archivo duplicado. Realice una pausa momentánea, haga clic de nuevo para poder editar el nombre de archivo (es la misma técnica que se utiliza en el Explorador de Windows y en el Finder).
- 4 Asigne un nombre al archivo nuevo, como `news.html`.

#### **Para eliminar el material innecesario de la nueva página:**

- 1 Abra la nueva página `news.html` haciendo doble clic en ella dentro del panel Archivos. Observe la barra de título de la ventana de documento y compruebe que se está mostrando el archivo `news.html`. La barra de título debe indicar “Página principal de Trio Motors” y, a continuación, un nombre de carpeta y un nombre de archivo. El nombre de archivo debe ser `news.html` (o el que le haya asignado en el procedimiento anterior).
- 2 En la página `news.html`, seleccione la imagen del coche en la columna de texto principal y presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh). La imagen se eliminará.
- 3 Haga triple clic en el texto de encabezado de la columna de texto principal (el encabezado “Watch the ZX2002 Launch Webcast”) para seleccionarlo. A continuación, escriba un encabezado nuevo (por ejemplo, `News`).
- 4 En el panel Archivos, localice el archivo `newsItem.txt` en la carpeta `Assets`. Haga doble clic en el icono del archivo para abrirlo en Dreamweaver. En este archivo hallará el contenido que se debe añadir a la columna principal de la página de noticias.
- 5 En la ventana de documento de `newsItem.txt`, seleccione Edición > Seleccionar todo para seleccionar todo el contenido del archivo.
- 6 Presione `Control+C` (Windows) o `Comando+C` (Macintosh) para copiar el texto.
- 7 Cierre la ventana de documento de `newsItem.txt`.

- 8 Vuelva a la ventana de documento de news.html. Haga triple clic en el texto del cuerpo de la columna principal situada a la izquierda.
- 9 Presione Control+V (Windows) o Comando+V (Macintosh) para pegar el texto nuevo.
- 10 Haga clic delante de la palabra “Example” (en la vista Diseño) y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para convertir el ejemplo en un párrafo por separado.
- 11 Haga clic delante del texto “Home Page” (en la vista Diseño) y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para convertir este texto en un párrafo por separado.
- 12 Guarde la página.

## Adición de vínculos de texto entre las páginas

Puede crear vínculos en cualquier etapa del proceso de creación del sitio. Si está siguiendo los tutoriales de esta guía por orden, ya habrá creado las páginas y les habrá añadido contenido. En esta lección creará vínculos entre las páginas que ha creado.

Existen otros dos procedimientos generales para crear vínculos para un sitio:

- Cree en primer lugar una serie de páginas ficticias. A continuación, añada vínculos entre ellas y, por último, añada contenido a las páginas.
- Cuando cree una página, especifique vínculos con las páginas que no existen. Posteriormente, cree páginas que tengan los nombres de archivo con los que ha establecido los vínculos.

### Para crear un vínculo entre la página de noticias y el archivo index.html:

- 1 Sitúese en la página de noticias, si no es la página actual. Si la página no está abierta, ábrala haciendo doble clic en su icono en el panel Archivos.
- 2 En la parte inferior de la columna de texto principal de la parte izquierda, seleccione las palabras *Página principal*.

Si no añadió texto a la columna izquierda de la página de noticias al crearla, introduzca las palabras **Página principal** en esa columna de texto y selecciónelas.

- 3 En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Vínculo. Localice el archivo index.html en la misma carpeta que el archivo news.html y haga clic en Aceptar (Windows) o en Escoger (Macintosh) para crear un vínculo con ese archivo.

El texto “Home Page” aparecerá subrayado y de color azul, lo que indica que se ha convertido en un vínculo.

**Nota:** los vínculos no funcionan cuando se hace clic en ellos en la ventana de documento en Dreamweaver; sólo funcionan en los navegadores. Para asegurarse de que los vínculos funcionan correctamente, tendrá que obtener una vista previa de la página en un navegador. Para información sobre la vista previa, véase [“Vista previa en un navegador” en la página 56](#).

- 4 Guarde la página.

## Creación de una barra de navegación

Una imagen de sustitución es una imagen que parece cambiar cuando el visitante del sitio la señala con el puntero. Por ejemplo, un botón de una página puede aparecer como si estuviera iluminado cuando un visitante lo señala. Dreamweaver permite crear fácilmente una barra de navegación que conste de un conjunto de imágenes de sustitución.

Una imagen de sustitución consta de dos imágenes: la imagen que aparece cuando se carga la página inicialmente en el navegador y la imagen que aparece cuando el puntero pasa por encima de la imagen original.

Una barra de navegación permite proporcionar hasta cuatro imágenes para cada botón: las dos imágenes normales para una imagen de sustitución, más unas imágenes que indican que en una página determinada ya hay un botón de navegación activo. Sin embargo, en esta lección creará una barra de navegación que solamente utilizará las dos imágenes de sustitución estándar para cada botón.

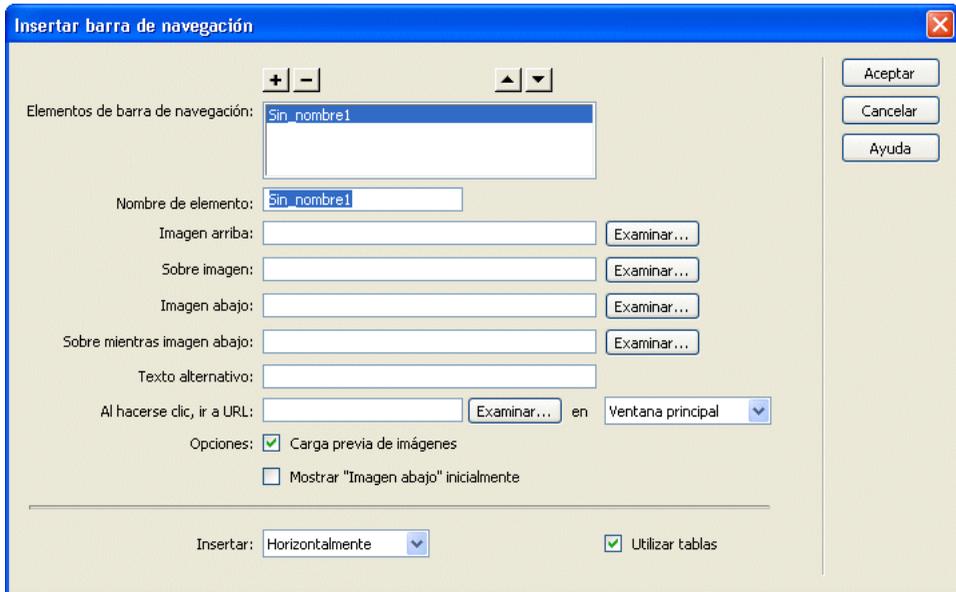
**Nota:** al crear una imagen de sustitución o una barra de navegación, asegúrese de que todas las imágenes de cada botón tienen el mismo alto y el mismo ancho (en píxeles).

En algunos navegadores, los botones de la barra de navegación que no están en una tabla pueden ajustarse en una línea nueva si el visitante hace la ventana demasiado estrecha. Para evitarlo, añada un estilo CSS a la etiqueta `div` de la barra de navegación.

#### **Para crear una barra de navegación:**

- 1 Cambie a la página principal (`index.html`) si no es la página actual. Si la página no está abierta, ábrala haciendo doble clic en su icono en el panel Archivos.
- 2 En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca la barra de navegación. En la página principal de Trio Motors, por ejemplo, colocará la barra de navegación inmediatamente después de la imagen de rótulo de la parte superior de la página; por lo tanto, debe seleccionar esa imagen y, a continuación, seleccionar la etiqueta `<div.Logo>` en el selector de etiquetas de la parte inferior de la ventana de documento. Ahora presione la flecha derecha para asegurarse de que el punto de inserción se encuentra fuera de la etiqueta `div` que contiene la imagen de rótulo.
- 3 Seleccione Insertar > Objetos de diseño > Etiqueta Div. En el cuadro de diálogo Insertar etiqueta Div, escriba `navbar` en el cuadro de texto Clase y haga clic en Aceptar. A continuación, presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh) para eliminar el texto marcador de posición que aparece.
- 4 Seleccione Insertar > Objetos de imagen > Barra de navegación.

- 5 Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar barra de navegación.



- 6 En el cuadro de texto Nombre de elemento, escriba un nombre para el botón, como por ejemplo **showroom\_button**.

Esto asignará un nombre exclusivo al botón, lo que facilitará su identificación en el código HTML.

- 7 Haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro de texto Imagen arriba y desplácese hasta el archivo btnShowroom.jpg en la carpeta de imágenes del sitio (en la carpeta Assets). Compruebe que el menú emergente Relativa a está definido como Documento. A continuación, haga clic en Aceptar o Seleccionar (Windows) o Escoger (Macintosh).

El cuadro de texto Imagen arriba muestra la ruta a la imagen: Assets/images/btnShowroom.jpg.

**Nota:** si se muestra una ruta más larga, probablemente ha elegido un archivo de imagen de otra carpeta o bien ha elegido una opción que no era Documento en el menú emergente Relativa a. Haga clic en el botón Examinar y vuelva a intentarlo.

El cuadro de texto Imagen arriba indica que la imagen se muestra cuando el botón tiene el estado “arriba”, que suele ser cuando la página aparece por primera vez en el navegador.

- 8 Haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro de texto Imagen de sustitución y desplácese hasta el archivo btnShowroom\_on.jpg en la carpeta de imágenes del sitio. Compruebe que el menú emergente Relativa a está definido como Documento. A continuación, haga clic en Aceptar o Seleccionar (Windows) o Escoger (Macintosh).

El cuadro de texto Sobre imagen indica qué imagen se mostrará cuando el puntero señale la imagen en el navegador.

- 9 Deje en blanco los cuadros de texto Imagen abajo y Sobre mientras imagen abajo.

- 10 En el cuadro de texto Texto alternativo, escriba **Showroom**.

- 11 En el cuadro de texto Al hacerse clic, ir a URL, escriba **showroom.html**.

Con esta acción, la imagen de sustitución se vincula a una página denominada `showroom.html`. Esta página no existe por el momento. Si va a crear un sitio completo para Trio Motors, deberá crearla.

- 12 Asegúrese de que la opción Carga previa de imágenes está seleccionada, de manera que las imágenes de sustitución se carguen cuando se abra la página en el navegador, lo que garantiza una transición rápida entre imágenes cuando el usuario pasa el puntero por encima de la imagen original.
- 13 Desactive la opción Mostrar "Imagen abajo" inicialmente.
- 14 Haga clic en el botón más (+) de la parte superior de la página para añadir otro botón a la barra de navegación. Repita los pasos del 6 al 13, introduciendo `news_button` como nombre del elemento, `btnNews.jpg` para Imagen arriba, `btnNews_on.jpg` para Sobre imagen, `News` como texto alternativo y `news.html` para el URL.
- 15 Haga clic de nuevo en el botón más (+) de la parte superior de la página para añadir otro botón a la barra de navegación. Repita los pasos del 6 al 13, introduciendo `owners_button` como nombre del elemento, `btnOwners.jpg` para Imagen arriba, `btnOwners_on.jpg` para Sobre imagen, `Owners` como texto alternativo y `owners.html` para el URL.
- 16 Haga clic de nuevo en el botón más (+) de la parte superior de la página para añadir otro botón a la barra de navegación. Repita los pasos del 6 al 13, introduciendo `services_button` como nombre del elemento, `btnServices.jpg` para Imagen arriba, `btnServices_on.jpg` para Sobre imagen, `Services` como texto alternativo y `services.html` para el URL.
- 17 En el menú emergente Insertar, situado en la parte inferior del cuadro de diálogo, asegúrese de que está seleccionada la opción Horizontalmente.
- 18 Desactive la opción Utilizar tablas.
- 19 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo y crear la barra de navegación.  
Las imágenes especificadas en Imagen arriba aparecen en el documento.
- 20 Guarde la página.

**Para asegurarse de que los botones de la barra de navegación aparecerán en una sola línea:**

- 1 Seleccione una de las imágenes de la barra de navegación en la ventana de documento.
- 2 En el selector de etiquetas, seleccione la etiqueta `<div.navbar>`.
- 3 En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), haga clic en el botón Nuevo estilo CSS.
- 4 En las opciones de Tipo de selector, seleccione Clase y escriba `.navbar` en el cuadro de texto Nombre. No olvide incluir el punto al principio.
- 5 Para Definir en, seleccione Sólo este documento.
- 6 Haga clic en Aceptar.
- 7 En el cuadro de diálogo Definición de estilo CSS, seleccione la categoría Bloque.
- 8 En el menú emergente Espacio en blanco, seleccione Sin ajuste.
- 9 Haga clic en Aceptar para definir el estilo y cerrar el cuadro de diálogo.

**Nota:** las imágenes de sustitución y las barras de navegación no cambian cuando se pasa el puntero sobre ellas en la ventana de documento en Dreamweaver; las imágenes sólo cambian en un navegador. Para asegurarse de que la barra de navegación funciona correctamente, tendrá que obtener una vista previa de la página en un navegador. Para información sobre la vista previa, véase ["Vista previa en un navegador" en la página 56](#).

## Copia de la barra de navegación

Ahora que ha creado una barra de navegación de trabajo, puede reutilizarla en todas las páginas. En esta lección copiará las imágenes de la barra de navegación y las pegará en la segunda página.

Existen otros modos de reutilizar contenido en Dreamweaver, incluidos los elementos de biblioteca, las plantillas y los fragmentos de código. Para más información sobre estos temas, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

**Para copiar la barra de navegación en otra página:**

- 1 En el archivo `index.html`, seleccione la imagen de sustitución Showroom.
- 2 En el selector de etiquetas, seleccione la etiqueta `<div#row1>`.  
Se selecciona la etiqueta `div` que contiene el logotipo del rótulo y las imágenes de sustitución de la barra de navegación.
- 3 Seleccione Edición > Copiar.
- 4 Sitúese en el archivo `news.html`.
- 5 Seleccione la imagen del rótulo situado en la parte superior de la página.
- 6 En el selector de etiquetas, seleccione la etiqueta `<div#row1>`.
- 7 Seleccione Edición > Pegar.  
Las imágenes de sustitución de la barra de navegación se pegan en el archivo, junto con el código que permite aceptar el comportamiento de la imagen de sustitución.
- 8 Guarde la página `news.html`.

## Vista previa en un navegador

La vista Diseño ofrece una idea aproximada de la apariencia que tendrá la página en un navegador, pero la única forma de estar seguro de su apariencia exacta consiste en obtener una vista previa en un navegador. Las distintas versiones de cada navegador tienen sus propias peculiaridades.

Dreamweaver procura producir HTML que tenga el aspecto más parecido posible en todos los navegadores, si bien no puede evitar algunas diferencias. (Por eso Dreamweaver no reproduce una vista previa en una ventana de documento. Dreamweaver no puede emular con precisión todos los comportamientos de todos los navegadores.)

Vista previa en el navegador muestra qué apariencia tendrán las páginas cuando se publiquen.

### Para obtener una vista previa de las páginas:

- 1 Si index.html no es el documento actual, cambie a este archivo. (Si no está abierto, ábralo.)
- 2 Presione la tecla F12.

Su navegador principal se inicia si no se está ya ejecutando. Muestra la página de índice.

**Nota:** Dreamweaver deberá detectar automáticamente el navegador principal y utilizarlo para ofrecer vistas previas. Si no aparece la vista previa o si no aparece en el navegador deseado, vuelva a Dreamweaver (si es necesario) y elija Archivo > Vista previa en el navegador > Editar lista de navegadores. Aparecerá el cuadro de diálogo de preferencias de Vista previa en el navegador. Añada el navegador adecuado a la lista. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo Preferencias.

- 3 Si ha añadido una barra de navegación a la página, señale con el puntero las imágenes de sustitución para ver cómo cambian. Haga clic en el botón News para asegurarse de que los vínculos funcionan.

**Nota:** los demás botones de la barra de navegación de Trio Motors están vinculados con páginas que no existen.

- 4 Vuelva a Dreamweaver para realizar los cambios que sean necesarios y cargar las páginas en su sitio remoto.

## Configuración de un sitio remoto y publicación

Ya ha creado un sitio Web pequeño, pero funcional. El paso siguiente consiste en publicarlo cargando los archivos en un servidor Web remoto.

Para publicar las páginas, siga los procedimientos de “[Definir una carpeta remota](#)” en la [página 23](#) y “[Cargar los archivos locales](#)” en la [página 25](#).

## Lecturas adicionales

Para más información sobre las funciones descritas en este tutorial, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

# CAPÍTULO 6

## Aspectos básicos de las aplicaciones Web

Una aplicación Web es un conjunto de páginas Web que interactúan entre sí, con el usuario y con diversos recursos en un servidor Web, incluidas las bases de datos. Antes de comenzar a crear aplicaciones Web, debe familiarizarse con los conceptos que se describen en este capítulo.

Este capítulo contiene los siguientes temas:

- “Aplicaciones Web” en la página 57
- “Funcionamiento de una aplicación Web” en la página 59
- “Creación de páginas dinámicas” en la página 64
- “Elección de una tecnología de servidor” en la página 65
- “Terminología de aplicaciones Web” en la página 66

### Aplicaciones Web

Una aplicación Web es un sitio Web que contiene páginas con contenido sin determinar parcialmente o en su totalidad. El contenido final de una página se determina sólo cuando el usuario solicita una página del servidor Web. Dado que el contenido final de la página varía de una petición a otra en función de las acciones del visitante, este tipo de página se denomina página dinámica.

Las aplicaciones Web se crean en respuesta a diversas necesidades o problemas. En esta sección se describen los usos más habituales de las aplicaciones Web y se proporciona un ejemplo sencillo.

### Usos comunes de las aplicaciones Web

Las aplicaciones Web pueden tener numerosos usos tanto para los visitantes como para los ingenieros de desarrollo, entre otros:

- Permitir a los usuarios localizar información de forma rápida y sencilla en un sitio Web en el que se almacena gran cantidad de contenido.

Este tipo de aplicación Web ofrece a los visitantes la posibilidad de buscar contenido, organizarlo y navegar por él de la manera que estimen oportuna. Algunos ejemplos son: las intranets de las empresas, Microsoft MSDN ([www.msdn.microsoft.com](http://www.msdn.microsoft.com)) y Amazon.com ([www.amazon.com](http://www.amazon.com)).

- Recoger, guardar y analizar datos suministrados por los visitantes de los sitios.  
En el pasado, los datos introducidos en los formularios HTML se enviaban como mensajes de correo electrónico a los empleados o a aplicaciones CGI para su procesamiento. Una aplicación Web permite guardar datos de formularios directamente en una base de datos, además de extraer datos y crear informes basados en la Web para su análisis. Ejemplos de ello son las páginas de los bancos en línea, las páginas de tiendas en línea, las encuestas y los formularios con datos suministrados por el usuario.
- Actualizar sitios Web cuyo contenido cambia constantemente.  
Una aplicación Web evita al diseñador Web tener que actualizar continuamente el código HTML del sitio. Los proveedores de contenido, como los editores de noticias, proporcionan el contenido a la aplicación Web y ésta actualiza el sitio automáticamente. Entre los ejemplos figuran Economist ([www.economist.com](http://www.economist.com)) y CNN ([www.cnn.com](http://www.cnn.com)).

## Ejemplo de aplicación Web

Ana es una diseñadora Web profesional y usuaria experimentada de Macromedia Dreamweaver MX cuya tarea consiste en mantener los sitios de intranet e Internet de una empresa de tamaño medio en la que trabajan 1.000 empleados. Un día, Pedro, del departamento de Recursos humanos, le expone un problema. Su departamento administra un programa de promoción de la salud por el que los empleados reciben puntos por cada kilómetro recorrido a pie, en bicicleta o corriendo. Cada empleado debe informar a Pedro del número total de kilómetros recorridos cada mes a través del correo electrónico. A finales de mes, Pedro reúne todos los mensajes de correo electrónico y entrega a los empleados pequeños regalos en metálico en función del total de puntos acumulados.

El problema para Pedro es que el programa de salud ha tenido demasiado éxito. Es tal el número de empleados que participan en él que Pedro se ve inundado de mensajes a final de cada mes. Pedro pregunta a Ana si se le ocurre alguna solución basada en la Web.

Ana le propone una aplicación Web basada en la intranet, que puede realizar las siguientes tareas:

- Permitir a los empleados introducir los kilómetros recorridos en una página Web mediante un formulario HTML sencillo
- Almacenar los kilómetros recorridos por cada empleado en una base de datos
- Calcular los puntos en función de los datos de kilometraje
- Permitir a los empleados supervisar su progreso mensual
- Proporcionar a Pedro acceso mediante un solo clic al total de puntos al final de cada mes

Ana tiene la aplicación lista y en funcionamiento antes de la hora del almuerzo gracias a Dreamweaver MX 2004, que proporciona las herramientas necesarias para crear este tipo de aplicación con rapidez y facilidad.

## Funcionamiento de una aplicación Web

Una aplicación Web es un conjunto de páginas Web estáticas y dinámicas. Una *página Web estática* es aquella que no cambia cuando un usuario la solicita: el servidor Web envía la página al navegador Web solicitante sin modificarla. Por el contrario, el servidor modifica las *páginas Web dinámicas* antes de enviarlas al navegador solicitante. La naturaleza cambiante de este tipo de página es la que le da el nombre de dinámica.

Por ejemplo, podría diseñar una página para que mostrara los resultados del programa de salud y dejara cierta información fuera (como el nombre del empleado y sus resultados) para calcularla cuando la página la solicite un empleado en particular.

### Procesamiento de páginas Web estáticas

Un sitio Web estático consta de un conjunto de páginas y de archivos HTML relacionados alojados en un equipo que ejecuta un servidor Web.

Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. La petición de una página se genera cuando el usuario hace clic en un vínculo de una página Web, elige un marcador en un navegador o introduce un URL en el cuadro de texto Dirección del navegador.

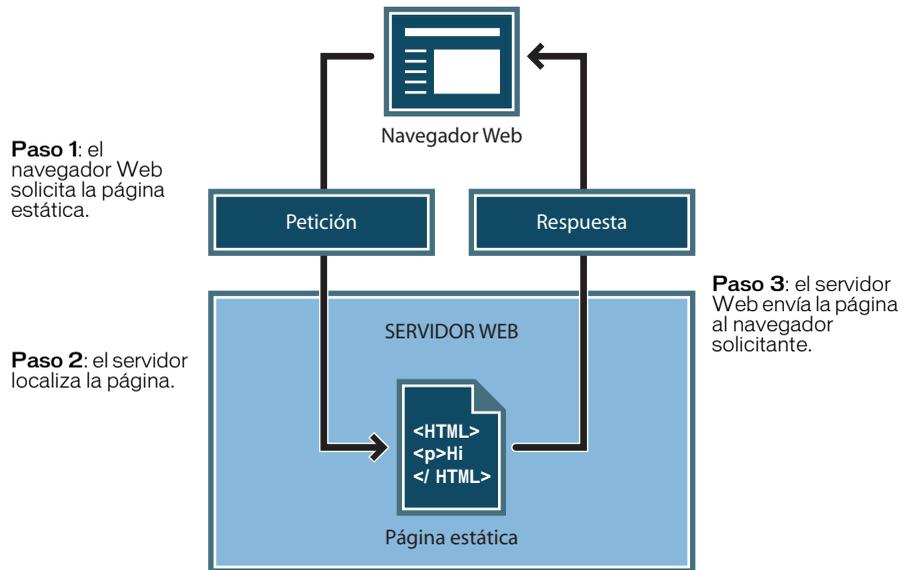
El contenido final de una página Web estática lo determina el diseñador de la página y no cambia cuando se solicita la página. He aquí un ejemplo:

```
<html>
  <head>
    <title>Página informativa de Trio Motors</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Acerca de Trio Motors</h1>
    <p>Trio Motors es un fabricante líder de automóviles.</p>
  </body>
</html>
```

El diseñador escribe todas y cada una de las líneas de código HTML de la página antes de colocarla en el servidor. El código HTML no cambia una vez colocado en el servidor y por ello, este tipo de páginas se denomina página estática.

**Nota:** en sentido estricto, una página "estática" puede no ser estática en absoluto. Por ejemplo, una imagen de sustitución o contenido de Flash (un archivo SWF) puede hacer que una página estática tome vida. No obstante, en esta guía se habla de página estática cuando ésta se envía al navegador sin modificaciones.

Cuando el servidor Web recibe una petición de una página estática, el servidor lee la solicitud, localiza la página y la envía al navegador solicitante, como se muestra en la siguiente figura:

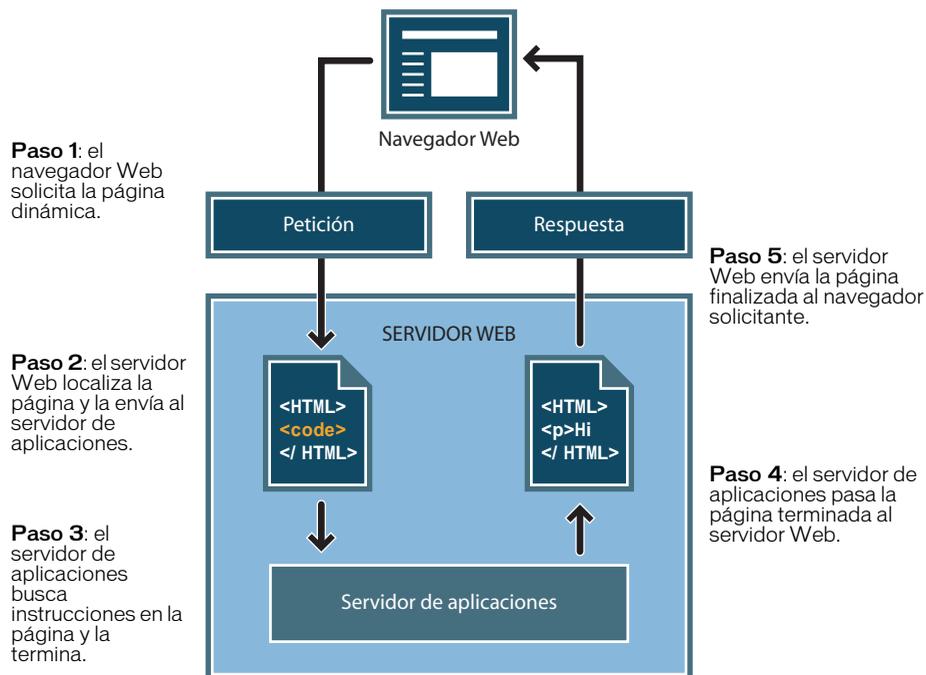


En el caso de las aplicaciones Web, algunas líneas de código no están determinadas cuando el usuario solicita la página. Estas líneas deben determinarse mediante algún mecanismo antes de enviar la página al navegador. En la siguiente sección se describe dicho mecanismo.

## Procesamiento de páginas dinámicas

Cuando un servidor Web recibe una petición para mostrar una página Web estática, el servidor la envía directamente al navegador que la solicita. Cuando el servidor Web recibe una petición para mostrar una página dinámica, sin embargo, reacciona de distinta forma: transfiere la página a un software especial encargado de finalizar la página. Este software especial se denomina servidor de aplicaciones.

El servidor de aplicaciones lee el código de la página, finaliza la página en función de las instrucciones del código y elimina el código de la página. El resultado es una página estática que el servidor de aplicaciones devuelve al servidor Web, que a su vez la envía al navegador solicitante. Lo único que el navegador recibe cuando llega la página es código HTML puro. A continuación se incluye una vista de este proceso:



## Acceso a una base de datos

Un servidor de aplicaciones le permite trabajar con recursos del lado del servidor, como una base de datos. Por ejemplo, una página dinámica puede indicar al servidor de aplicaciones que extraiga datos de una base de datos y los inserte en el código HTML de la página. Para más información, consulte el apéndice “Guía de bases de datos para principiantes” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

La instrucción para extraer datos de una base de datos recibe el nombre de consulta de base de datos. Una consulta consta de criterios de búsqueda expresados en un lenguaje de base de datos denominado SQL (Structured Query Language, lenguaje de consulta estructurado). La consulta SQL se escribe en los scripts o etiquetas del lado del servidor de la página.

Un servidor de aplicaciones no se puede comunicar directamente con una base de datos porque el formato propietario de esta última impide que se descifren los datos, de una forma bastante similar a cuando la información de un documento de Microsoft Word abierto en el Bloc de Notas o BBEdit queda ininteligible. El servidor de aplicaciones sólo se puede comunicar con la base de datos a través de un controlador que actúe de intermediario con la base de datos: el software actúa entonces como un intérprete entre el servidor de aplicaciones y la base de datos.

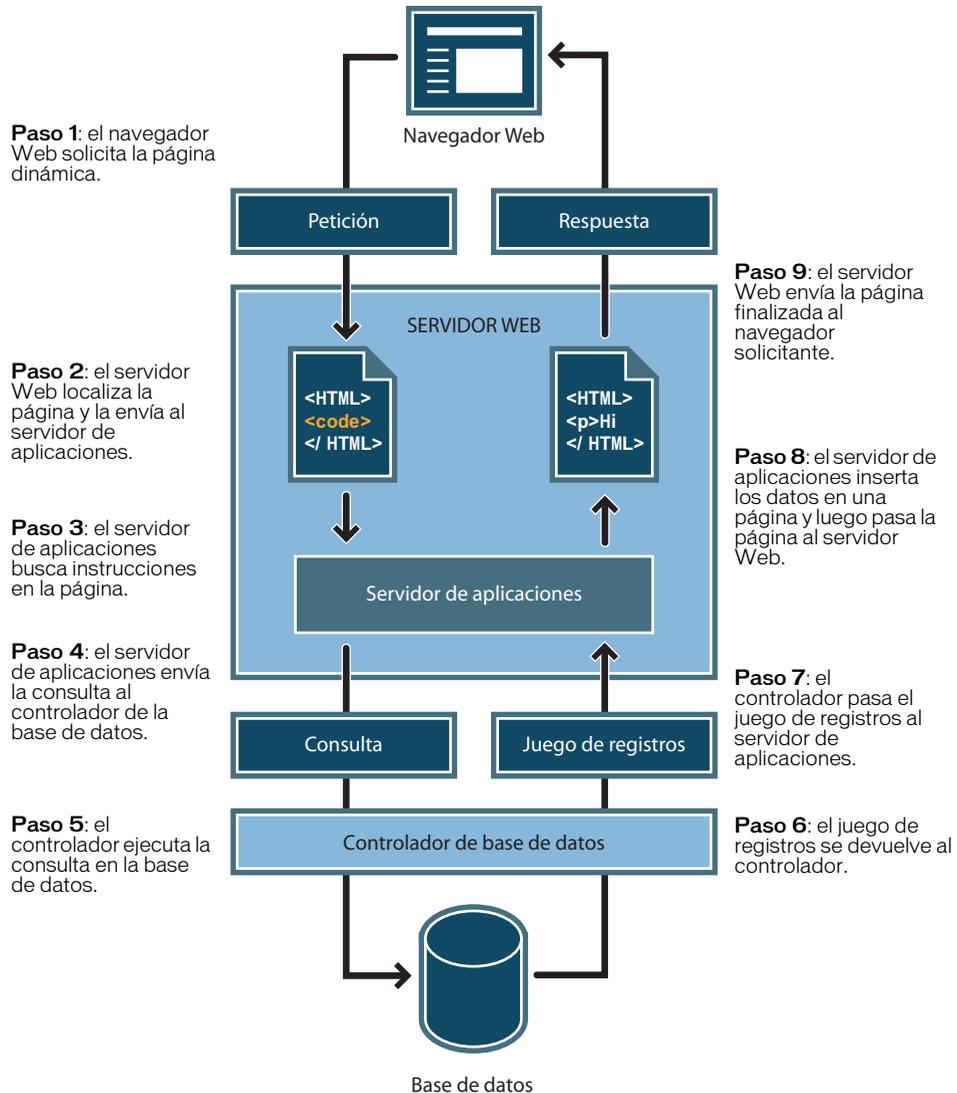
Una vez que el controlador establece la comunicación, la consulta se ejecuta en la base de datos y se crea un juego de registros. Un juego de registros es un conjunto de datos extraídos de una o varias tablas de una base de datos. El juego de registros se devuelve al servidor de aplicaciones, que emplea los datos para completar la página.

A continuación se ofrece una consulta de base de datos sencilla escrita en SQL:

```
SELECT apellidos, nombre, puntos  
FROM empleados
```

Esta instrucción crea un juego de registros de tres columnas y lo completa con filas que contienen el apellido, el nombre y los puntos de forma física de todos los empleados de la base de datos. Para más información, consulte el apéndice “Nociones básicas de SQL” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

A continuación se ofrece una ilustración del proceso de consulta de base de datos y de devolución de los datos al navegador.



Puede utilizar prácticamente cualquier base de datos con su aplicación Web, siempre y cuando se haya instalado el controlador correcto de base de datos en el servidor.

Si tiene intención de desarrollar pequeñas aplicaciones de bajo coste, puede utilizar una base de datos basada en archivos, como las que permite crear Microsoft Access. En cambio, si desea desarrollar aplicaciones empresariales críticas, puede utilizar una base de datos basada en servidor, como las que permite crear Microsoft SQL Server, Oracle 9i o MySQL.

Si la base de datos está situada en un sistema distinto del servidor Web, asegúrese de disponer de una conexión rápida entre ambos sistemas para que la aplicación Web pueda funcionar de forma rápida y eficiente.

## Creación de páginas dinámicas

La creación de una página dinámica implica, en primer lugar, escribir el código HTML, luego añadir los scripts o etiquetas del lado del servidor al código HTML para crear la página dinámica. Al visualizar el código resultante, el lenguaje aparece incrustado en el código HTML de la página. Por esta razón, estos lenguajes se conocen como lenguajes de programación incrustados en HTML. En el siguiente ejemplo básico se utiliza ColdFusion Markup Language (CFML):

```
<html>
  <head>
    <title>Página informativa de Trio Motors</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Acerca de Trio Motors</h1>
    <p>Trio Motors es un fabricante líder de automóviles.</p>
    <!-- embedded instructions start here -->
    <cfset department="Ventas">
    <cfoutput>
      <p>No olvide visitar nuestra página de #departament#.</p>
    </cfoutput>
    <!-- embedded instructions end here -->
  </body>
</html>
```

Las instrucciones incrustadas de esta página realizan las siguientes acciones:

- 1 Crean una variable denominada *department* y le asignan la cadena "Ventas".
- 2 Inserta el valor de la variable, "Ventas", en el código HTML.

El servidor de aplicaciones devuelve la siguiente página al servidor Web:

```
<html>
  <head>
    <title>Página informativa de Trio Motors</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Acerca de Trio Motors</h1>
    <p>Trio Motors es un fabricante líder de automóviles.</p>
    <p>No olvide visitar nuestra página de Ventas.</p>
  </body>
</html>
```

El servidor Web envía la página al navegador solicitante, que la muestra de la siguiente forma:

### **Acerca de Trio Motors**

Trio Motors es un fabricante líder de automóviles.

No olvide visitar nuestra página de Ventas.

La utilización de un lenguaje basado en etiquetas o en scripts se decide en función de la tecnología de servidor disponible en el servidor. A continuación se enumeran los lenguajes más utilizados para las cinco tecnologías de servidor que admite Dreamweaver MX 2004:

Tecnología de servidor	Lenguaje
ColdFusion	ColdFusion Markup Language (CFML)
ASP.NET	Visual Basic C#
Active Server Pages (ASP)	VBScript JavaScript
JavaServer Pages (JSP)	Java
PHP	PHP

Para más información, consulte “Elección de una tecnología de servidor” en la página 65.

Dreamweaver puede crear los scripts (archivos de comando) o las etiquetas del lado del servidor necesarias para que sus páginas funcionen, o puede escribirlos manualmente en el entorno de codificación de Dreamweaver.

## Elección de una tecnología de servidor

Puede utilizar Dreamweaver para crear aplicaciones Web mediante cualquiera de las cinco tecnologías de servidor: ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP o PHP. Cada una de estas tecnologías corresponde a un tipo de documento en Dreamweaver. La elección de una de ellas para una aplicación Web depende de diversos factores, entre los que se encuentran su nivel de conocimiento de los diversos lenguajes de scripts y el servidor de aplicaciones que vaya a utilizar.

Si es la primera vez que desarrolla una aplicación Web o una aplicación en general, es probable que prefiera ColdFusion, pues proporciona un entorno de scripts de servidor fácil de aprender y que está plenamente integrado en Dreamweaver. Si conoce otras tecnologías de servidor, como JSP, PHP, ASP o ASP.NET, Dreamweaver ofrece un excelente soporte para todas ellas.

La tecnología de servidor que seleccione también depende del servidor de aplicaciones que vaya a utilizar para su aplicación Web. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Por ejemplo, si tiene ColdFusion MX Server, puede seleccionar ColdFusion como su tecnología de servidor. Si tiene acceso a un servidor que ejecuta Microsoft Internet Information Server 5 (IIS) con .NET Framework, puede elegir ASP.NET. Puede utilizar PHP si tiene acceso a un servidor Web con un servidor de aplicaciones PHP, o JSP si tiene acceso a un servidor Web con un servidor de aplicaciones JSP (como Macromedia JRun).

La edición para desarrolladores de ColdFusionMX está disponible en el CD Dreamweaver (sólo versión para Windows) y en el sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/es/software/coldfusion/](http://www.macromedia.com/es/software/coldfusion/).

Para más información, consulte “Configuración de un servidor de aplicaciones” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Para obtener más información sobre ColdFusion, véase Utilización de ColdFusion (disponible en la Ayuda de Dreamweaver) o visite el sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/es/software/coldfusion/](http://www.macromedia.com/es/software/coldfusion/).

Para obtener más información sobre ASP.NET, visite el sitio Web de Microsoft en [www.asp.net/](http://www.asp.net/).

Para obtener más información sobre ASP, visite el sitio Web de Microsoft en [msdn.microsoft.com/library/psdk/iisref/aspguide.htm](http://msdn.microsoft.com/library/psdk/iisref/aspguide.htm).

Para obtener más información sobre JSP, visite el sitio Web de Sun Microsystems en [java.sun.com/products/jsp/](http://java.sun.com/products/jsp/).

Para obtener más información sobre PHP, visite el sitio Web de PHP en [www.php.net/](http://www.php.net/).

## Terminología de aplicaciones Web

En esta sección se definen términos utilizados con frecuencia relacionados con las aplicaciones Web.

**Un servidor de aplicaciones** es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando se solicita al servidor una página de este tipo, el servidor Web pasa la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte “[Funcionamiento de una aplicación Web](#)” en la [página 59](#).

Entre los servidores de aplicaciones más habituales se encuentran Macromedia ColdFusion, Macromedia JRun Server, Microsoft .NET Framework, IBM WebSphere y Apache Tomcat.

**Una base de datos** es un conjunto de datos almacenados en tablas. Cada fila de una tabla constituye un registro de datos, y cada columna constituye un campo del registro, como se indica en el siguiente ejemplo.

Campos (columnas)

Number	LastName	FirstName	Position	Goal

Registros (filas)

**Un controlador de base de datos** es un software que actúa como intérprete entre una aplicación Web y una base de datos. Los datos de una base de datos se almacenan en un formato propio de dicha base de datos. Un controlador de base de datos permite a la aplicación Web leer y manipular datos que, de otro modo, resultarían indescifrables.

**Un sistema de administración de base de datos** (DBMS o sistema de base de datos) es un software que se utiliza para crear y manipular bases de datos. Entre los sistemas de bases de datos más habituales figuran Microsoft Access, Oracle 9i y MySQL.

**Una consulta de base de datos** es la operación mediante la cual se extrae un juego de registros de una base de datos. Una consulta consta de criterios de búsqueda expresados en un lenguaje de base de datos denominado SQL. Por ejemplo, la consulta puede especificar que sólo se incluyan determinadas columnas o determinados registros en el juego de registros.

**Una página dinámica** es una página Web personalizada por el servidor de aplicaciones antes de que la página se envíe a un navegador. Para más información, consulte “[Funcionamiento de una aplicación Web](#)” en la [página 59](#).

Un **juego de registros** es un conjunto de datos extraídos de una o varias tablas de una base de datos, como se ilustra en el siguiente ejemplo:

Number	LastName	FirstName	Position	Goals

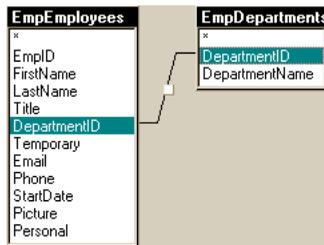
Tabla de base de datos



LastName	FirstName	Position

Tabla de conjunto de registros

Una **base de datos relacional** es una base de datos que contiene múltiples tablas que compartan datos. La siguiente base de datos es relacional porque dos tablas comparten la columna DepartmentID.



La **tecnología de servidor** es la tecnología que utiliza un servidor de aplicaciones para modificar páginas dinámicas en tiempo de ejecución.

El entorno de desarrollo de Dreamweaver admite las siguientes tecnologías de servidor:

- Macromedia ColdFusion
- Microsoft ASP.NET
- Microsoft Active Server Pages (ASP)
- Sun JavaServer Pages (JSP)
- PHP: Hypertext Preprocessor (PHP)

También puede utilizar el entorno de codificación de Dreamweaver para desarrollar páginas para cualquier otra tecnología de servidor no incluida en la lista anterior.

Una **página estática** es una página Web que el servidor de aplicaciones no modifica antes de enviarla a un navegador. Para más información, consulte [“Procesamiento de páginas Web estáticas” en la página 59.](#)

**Una aplicación Web** es un sitio Web que contiene páginas con contenido sin determinar parcialmente o en su totalidad. El contenido final de estas páginas se determina sólo cuando un visitante solicita una página del servidor Web. Dado que el contenido final de la página varía de una petición a otra en función de las acciones del visitante, este tipo de página se denomina página dinámica.

**Un servidor Web** es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. La petición de una página se genera cuando un visitante hace clic en un vínculo de una página Web en el navegador, elige un marcador en el navegador o introduce un URL en el cuadro de texto Dirección del navegador.

Entre los servidores Web más utilizados se encuentran Microsoft Internet Information Server, Microsoft Personal Web Server, Apache HTTP Server, Netscape Enterprise Server y Sun ONE Web Server.

# CAPÍTULO 7

## Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web

En este tutorial, aprenderá a utilizar Macromedia Dreamweaver MX 2004 para empezar a desarrollar rápidamente aplicaciones Web dinámicas gestionadas por bases de datos, que le permitirán presentar información de una base de datos en las páginas Web.

Visualizará páginas Web para el sitio de Trio Motors utilizando una base de datos de muestra que incluye Dreamweaver. También utilizará Dreamweaver para crear un formulario de inserción de registros para permitir a los visitantes de la página Web dejar comentarios.

En este tutorial creará las siguientes páginas dinámicas:

- Una página con los comentarios que ya se encuentran en la base de datos.
- Una página de inserción que permitirá a los visitantes enviar comentarios a la empresa

Este tutorial incluye las lecciones siguientes:

- “Antes de comenzar” en la página 70
- “Apertura de un documento para trabajar en él” en la página 71
- “Definición de un juego de registros” en la página 72
- “Visualización de los registros de la base de datos” en la página 75
- “Adición de campos dinámicos a la tabla” en la página 76
- “Definición de una región repetida” en la página 77
- “Visualización de las páginas” en la página 78
- “Creación de un formulario de inserción de registros” en la página 78
- “Copia de los archivos en el servidor” en la página 81
- “Lecturas adicionales” en la página 82

## Antes de comenzar

En los capítulos de configuración, situados al final de la guía *Primeros pasos con Dreamweaver*, se indican los pasos que deben seguirse para configurar el entorno de trabajo de Dreamweaver para crear páginas dinámicas.

Véase la guía de configuración correspondiente al servidor de aplicaciones. Si no está seguro del servidor de aplicaciones que utiliza, consulte al administrador del sistema.

- [Capítulo 9, “Configuración del sitio ColdFusion de muestra”, en la página 89](#)
- [Capítulo 10, “Configuración del sitio ASP.NET de muestra”, en la página 99](#)
- [Capítulo 11, “Configuración del sitio ASP de muestra”, en la página 109](#)
- [Capítulo 12, “Configuración del sitio JSP de muestra”, en la página 121](#)
- [Capítulo 13, “Configuración del sitio PHP de muestra”, en la página 133](#)

Los capítulos de configuración le enseñarán a desempeñar las tareas siguientes:

- Configure el sistema
- Configure Dreamweaver para que funcione con el servidor de aplicaciones elegido
- Defina una conexión con la base de datos

No puede completar este tutorial hasta haber llevado a cabo esas tareas.

Las pantallas de ejemplo de este capítulo muestran cuadros de diálogo de Macromedia ColdFusion. Sin embargo, puede seguir las lecciones de este tutorial utilizando cualquiera de los modelos de servidor compatibles con Dreamweaver MX 2004.

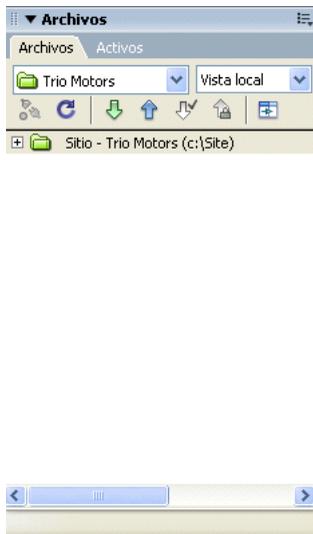
## Apertura de un documento para trabajar en él

Un buen punto de partida para desarrollar una aplicación de base de datos consiste en crear una lista de los registros almacenados en la base de datos. En la aplicación que genera en este tutorial creará una página Web dinámica que muestra información extraída de la tabla de comentarios de clientes de la base de datos. Posteriormente, creará otra página Web dinámica que permita a los clientes insertar directamente comentarios o preguntas en la base de datos.

Comencemos localizando los documentos con los que trabajará para crear estas páginas.

- 1 Seleccione Ventana > Archivos para abrir el panel Archivos.

Se abrirá el panel Archivos.



- 2 En el menú emergente Sitio, seleccione el sitio Trio Motors que definió durante el proceso de configuración. Para más información, consulte los capítulos de configuración que se muestran en [“Antes de comenzar” en la página 70](#).
- 3 En el panel Archivos, haga doble clic en el archivo comments-view para abrirlo.  
El documento se abrirá en la ventana de documento.
- 4 Si en este momento está viendo el documento en la vista Código, haga clic en el botón Mostrar vista de diseño (con la etiqueta “Diseño”) o el botón Mostrar vistas de código y diseño (con la etiqueta “Dividir”) en la barra de herramientas Documento para poder ver las pantallas proporcionadas como puntos de comprobación mientras realiza el tutorial.

## Definición de un juego de registros

A continuación creará un juego de registros para seleccionar los datos que desea mostrar. Un juego de registros es un conjunto de información extraída de una base de datos mediante una consulta de base de datos. (En ASP.NET se denomina conjunto de datos o DataSet.) Una consulta de base de datos es una manera de solicitar datos de una base de datos utilizando criterios de búsqueda especificados, normalmente en un lenguaje denominado SQL. A continuación, utilice la información extraída como origen del contenido de las páginas dinámicas.

Dreamweaver MX 2004 ofrece una interfaz fácil de usar para la creación de consultas SQL sencillas (no es necesario tener conocimientos de SQL para crear un juego de registros en Dreamweaver).

Crearé un juego de registros que seleccione todos los valores de la tabla COMMENTS de la base de datosTrio.

**Nota:** antes de completar este procedimiento, debe configurar una conexión a la base de datos. Para más información, consulte [“Antes de comenzar” en la página 70](#).

- 1 En Dreamweaver, en el documento comments-view, sitúe el punto de inserción donde desee visualizar los datos.
- 2 Abra el cuadro de diálogo Juego de registros o (para ASP.NET) el cuadro de diálogo Conjunto de datos siguiendo uno de estos procedimientos:



- En la categoría Aplicación de la barra Insertar, haga clic en el botón Juego de registros o (para ASP.NET) en el botón Conjunto de datos.
- Seleccione Ventana > Vinculaciones para abrir el panel Vinculaciones y, a continuación, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros o (para ASP.NET) Conjunto de datos.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros o (para ASP.NET) Conjunto de datos. Si el cuadro de diálogo que aparece es más complejo que el cuadro siguiente, haga clic en el botón Simple.

- 3 En el cuadro de texto Nombre, introduzca `rs_Comments`.

- 4 En el menú emergente Fuente de datos (ColdFusion) o Conexión (otros tipos de páginas del servidor), seleccione connTrio.

El cuadro de diálogo Juego de registros o Conjunto de datos se actualizará con datos de la base de datos.

Juego de registros

Nombre: rs\_Comment

Conexión: connTrio

Nombre de usuario: |

Contraseña:

Tabla: COMMENTS

Columnas:  Todo  Seleccionado:

COMMENT\_ID  
FIRST\_NAME  
LAST\_NAME  
TELEPHONE  
EMAIL

Filtro: Ninguno =

Parámetro URL

Ordenar: Ninguno Ascendente

Aceptar  
Cancelar  
Prueba  
Avanzada...  
Ayuda

- 5 Si existe un nombre de usuario y una contraseña asociados con la fuente de datos o la conexión, introdúzcalos. Si no ha facilitado un nombre de usuario o una contraseña al configurar la fuente de datos, deje estos cuadros de texto en blanco.
- 6 En el menú emergente Tabla, deje COMMENTS seleccionado.
- 7 En Columnas, asegúrese de que se haya seleccionado Todo para seleccionar todas las columnas de la tabla.
- 8 Seleccione la opción Ninguno en el menú emergente Filtro para seleccionar todas las filas de la tabla.
- 9 En el primer menú emergente Ordenar, seleccione LAST\_NAME y, en el segundo menú emergente, seleccione Ascendente.

De este modo se especifica que los registros recuperados se muestren en una lista en orden alfabético por el apellido del cliente.

Nombre: rs\_Comment  
Conexión: connTrio  
Nombre de usuario:  
Contraseña:  
Tabla: COMMENTS  
Columnas:  Todo  Seleccionado:  
COMMENT\_ID  
FIRST\_NAME  
LAST\_NAME  
TELEPHONE  
EMAIL  
Filtro: Ninguno =  
Parámetro URL:  
Ordenar: LAST\_NAME Ascendente

10 Haga clic en Prueba para comprobar el juego de registros o el conjunto de datos.

Registro	COMME...	FIRST...	LAST_N...	TELEPH...	EMAIL	SUBMIT...	COMME...	ANSWE...
1	3	Leblia	Riley	210-651...	leblia@le... 13/08/2...	Se inten...	0	
2	2	Sachiko	Matsuda	(0) 476 ...	sachi@w... 20/09/2...	Puede q...	0	
3	1	Dieter	Dietrich		dd@worl... 24/09/2...	No se p...	1	

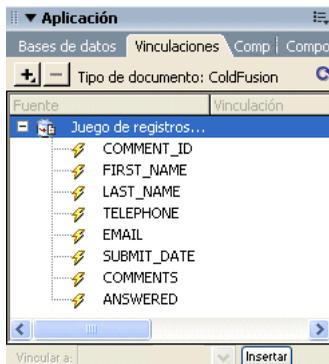
En la ventana Declaración SQL de prueba, se mostrarán los registros de la base de datos que coincidan con los criterios de selección del juego de registro o el conjunto de datos. En este caso, ha seleccionado todos los datos de la tabla.

11 Haga clic en Aceptar para cerrar la ventana Declaración SQL de prueba.

12 Haga clic en Aceptar o cierre el cuadro de diálogo Juego de registros o Conjunto de datos y cree un juego de registros o un conjunto de datos.

El juego de registros aparecerá en el panel Vinculaciones. La ventana Documento no cambia.

**Sugerencia:** si no ve todos los campos de juegos de registros en el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) (Windows) o en la flecha de ampliación (Macintosh) situada junto a Juego de registros (rs\_Comment) para expandir la estructura del juego de registros.



## Visualización de los registros de la base de datos

A continuación creará una página que incluya los registros que contiene la tabla COMMENTS. Generará dinámicamente la página en lugar de introducir manualmente la información.

Comenzará creando una tabla para estructurar la lista de datos.

1 En el documento comments-view, sitúe el punto de inserción en la línea en blanco después del encabezado “Customer Comments”.

2 Inserte una tabla siguiendo uno de estos procedimientos:



- En la barra Insertar, haga clic en la categoría Común y, a continuación, haga clic en el botón Tabla o arrástrela hasta el documento.
- Seleccione Insertar > Tabla.

Se mostrará el cuadro de diálogo Insertar tabla.

3 En el cuadro de diálogo, defina las siguientes opciones:

- En Filas, introduzca 2.
- En Columnas, introduzca 4.
- En Ancho de tabla, introduzca 60 y seleccione Porcentaje en el menú emergente.
- Establezca el Grosor del borde en 1.
- En Relleno de celda, introduzca 2.
- En Espacio entre celdas, introduzca 2.
- En la sección Encabezado, seleccione la opción Superior.

En el cuadro de diálogo Resumen, escriba un texto descriptivo de la tabla para los visitantes que utilicen lectores de pantalla, del modo siguiente:

**En esta tabla se detallan todos los comentarios que introducen en la base de datos los visitantes del sitio.**

El cuadro de diálogo terminado deberá tener este aspecto:



- 4 Haga clic en Aceptar.  
La tabla se inserta en el documento.
- 5 En la fila superior de la tabla, añada etiquetas para las entradas de la tabla:
  - En la primera celda de la tabla, introduzca **First Name**.
  - En la siguiente celda, introduzca **Last Name**.
  - En la siguiente celda, introduzca **E-mail Address**.
  - En la última celda, introduzca **Comments**.
- 6 Guarde la página (Archivo > Guardar).

## Adición de campos dinámicos a la tabla

Ahora está preparado para añadir los campos del juego de registros a la tabla.

- 1 Abra el panel Vinculaciones si no está abierto siguiendo uno de estos procedimientos.
  - Seleccione Ventana > Vinculaciones.
  - Haga clic en la flecha de ampliación del grupo de paneles Aplicación y, a continuación, seleccione el panel Vinculaciones.
- 2 Añada el campo FIRST\_NAME a la tabla siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Sitúe el punto de inserción en la celda de la tabla situada bajo la etiqueta First Name y, a continuación, en el panel Vinculaciones, seleccione FIRST\_NAME y haga clic en Insertar.
  - Arrastre FIRST\_NAME desde el panel Vinculaciones a la celda de la tabla situada bajo la etiqueta First Name.
- 3 Repita el paso 2 para añadir LAST\_NAME, EMAIL y COMMENTS a la tabla.

Su tabla debe tener el aspecto siguiente. Quizás deba ampliar la ventana Documento para verlo todo.

Nombre	Apellidos	Correo electrónico	Comentarios
{rs_Comment.FIRST_NAME}	{rs_Comment.LAST_NAME}	{rs_Comment.EMAIL}	{rs_Comment.COMMENT_ID}

4 Guarde la página.

## Definición de una región repetida

La tabla que ha creado sólo contiene una fila para datos. Para visualizar todos los registros, debe establecer esa fila de la tabla como región repetida. Cuando se visualice en un navegador, la tabla contendrá una fila para cada registro que coincida con los criterios de búsqueda del juego de registros.

- 1 En la ventana de documento, seleccione la fila inferior de la tabla siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en una de las celdas y, a continuación, en el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta `<tr>`.
  - Sitúe el puntero en el extremo izquierdo de la fila de la tabla y, cuando el puntero se transforme en una flecha que apunte a la derecha, haga clic en el borde de la fila de la tabla para seleccionar la fila.
- 2 Cree una región repetida siguiendo uno de estos procedimientos:
  - En el panel Comportamientos del servidor, haga clic en el botón de signo más (+) y, a continuación, seleccione Repetir región.
  - En la categoría Aplicación de la barra Insertar, haga clic en el botón Región repetida.
  - Seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Región repetida.

Aparecerá el cuadro de diálogo Repetir región.



- 3 En el cuadro de diálogo, haga clic en Aceptar para aceptar los valores predeterminados. Aparecerá un contorno alrededor de la fila y, sobre ésta y a la izquierda, una ficha que indicará que se trata de una región repetida. La etiqueta de la ficha varía según la tecnología de servidor que esté utilizando.
- 4 Guarde la página.

## Visualización de las páginas

A continuación, verá la página. Para ver una página en Dreamweaver con la apariencia que tendría al ser procesada por el servidor, puede utilizar la vista Live Data.

Con el documento comments-view aún activo, siga uno de estos procedimientos para ver los datos en sus páginas:



- En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Vista Live Data.
- Seleccione Ver > Live Data.

La página se actualiza para mostrar los datos extraídos de la base de datos.

### Customer Comments

Nombre	Apellidos	Correo electrónico	Comentarios
Dieter	Dietrich	dd@worldly.com	Is your London office open on Saturdays?
Sachiko	Matsuda	sachi@web.net	Unbelievably excellent service received at



## Creación de un formulario de inserción de registros

La página siguiente que cree para el sitio Web de Trio permitirá a los clientes para añadir comentarios a la base de datos.

Dreamweaver incluye diversos objetos de aplicación para ayudarle a crear páginas de aplicación Web de forma rápida y sencilla. En este ejercicio, usted utilizará un objeto de aplicación para crear la página de inserción. El objeto de aplicación Insertar registro crea un formulario HTML, campos de datos que se vinculan (o enlazan) con la base de datos y los scripts de servidor necesarios para crear una página dinámica.

### Adición de un objeto de aplicación Formulario de inserción de registro

Puede utilizar un objeto de aplicación Formulario de inserción de registro para crear un formulario que permita a los visitantes introducir datos en una base de datos. El objeto de aplicación permite seleccionar los campos que se incluyen en el formulario, etiquetar los campos y seleccionar el tipo de objetos de formulario que se van a insertar. Cuando un usuario introduce datos en los campos del formulario y hace clic en el botón Enviar, se inserta un nuevo registro en la base de datos. También se puede definir la apertura de una página cuando se ha enviado correctamente un registro para que el usuario sepa que la base de datos se ha actualizado.

- 1 En el panel Archivos, localice el archivo comments-add y, a continuación, haga doble clic en el archivo para abrirlo.  
El documento se abrirá en la ventana de documento.
- 2 Sitúe el punto de inserción en el documento al final del párrafo de texto de la columna principal, después de la palabra *possible*; a continuación, pulse Intro o Retorno para situar el punto de inserción donde se vaya a insertar el objeto de aplicación.
- 3 Para añadir un objeto de inserción de registro a su página, realice una de las operaciones siguientes:



- En la categoría Aplicación de la barra Insertar, seleccione Formulario de inserción de registro del menú emergente Insertar registro.

- Seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Insertar registro > Asistente de formulario de inserción de registros.

Aparecerá el cuadro de diálogo Formulario de inserción de registro.

The screenshot shows a dialog box titled "Formulario de inserción de registro". It has a blue title bar with a close button. The main area is light yellow. At the top right are three buttons: "Aceptar", "Cancelar", and "Ayuda". Below them are several input fields: "Fuente de datos:" with a dropdown menu showing "Ninguno"; "Nombre de usuario:" with a text box; "Contraseña:" with a text box; "Tabla:" with a dropdown menu; and "Tras insertar, ir a:" with a text box and an "Examinar..." button. There is a checkbox labeled "Pasar cadena de consulta original". Below this is a section titled "Campos de formulario:" with a table. The table has four columns: "Columna", "Etiqueta", "Mostrar como", and "Enviar como". The table is currently empty. Below the table are two more input fields: "Etiqueta:" and "Mostrar como:" with a dropdown menu showing "Campo de texto", and "Enviar como:" with a dropdown menu showing "Texto".

- 4 En el menú emergente Fuente de datos (ColdFusion) o Conexión, seleccione connTrio.
- 5 Si existe un nombre de usuario y una contraseña asociados con la fuente de datos o la conexión, introdúzcalos. Si no facilita un nombre de usuario o una contraseña al configurar la fuente de datos o la conexión, deje estos cuadros en blanco.
- 6 En el menú emergente Tabla, compruebe que COMMENTS está seleccionado.
- 7 Haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro de texto Tras insertar, ir a o (para ASP.NET) el cuadro de texto Si es correcto, ir a.
- 8 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el archivo llamado comments-view y, a continuación, haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.  
Cuando el visitante introduzca un comentario, verá la página que muestra todos los comentarios. En una aplicación Web de mayor escala, puede mostrar una página que agradezca al visitante los comentarios y que les diga que pronto contactará con ellos con una respuesta.
- 9 Complete el resto del asistente siguiendo el procedimiento de la sección siguiente.

## Creación del formulario de inserción

En la sección Campos de formulario del Asistente de formulario de inserción de registros, defina el formulario en el que el visitante introducirá datos.

- 1 En el Asistente de formulario de inserción de registros, elimine los campos que no desee incluir en el formulario siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Seleccione COMMENT\_ID y haga clic en el botón de signo menos (-).
  - Seleccione TELEPHONE y haga clic en el botón de signo menos (-).
  - Seleccione SUBMIT\_DATE y haga clic en el botón de signo menos (-).
  - Seleccione ANSWERED y haga clic en el botón de signo menos (-).
- 2 Si está creando una página para ASP.NET, cambie el orden alfabético de los campos del formulario siguiendo uno de estos procedimientos:

- En la lista Columna, seleccione COMMENTS y, a continuación, haga clic en el botón de flecha abajo para situar COMMENTS debajo de LAST\_NAME.
  - En la lista Columna, seleccione EMAIL y, a continuación, haga clic en el botón de flecha abajo para situar EMAIL debajo de LAST\_NAME.
- 3 En la lista Campos de formulario, seleccione FIRST\_NAME para especificar cómo se mostrará el campo en el formulario.
  - 4 En el cuadro de texto Etiqueta, escriba **First Name** para sustituir el texto predeterminado. Esta es la etiqueta que aparecerá el formulario HTML junto al campo de texto.
  - 5 Establezca el tipo de objeto de formulario para el campo siguiendo uno de estos procedimientos:
    - Si utiliza ASP.NET, acepte el valor predeterminado Campo de texto en el menú emergente Mostrar como y cambie el valor predeterminado WChar por VARCHAR en el menú emergente Enviar como.
    - Si utiliza una tecnología de servidores distinta de ASP.NET, acepte el valor predeterminado Campo de texto en el menú emergente Mostrar como y acepte el valor predeterminado Texto en el menú emergente Enviar como.
  - 6 Deje en blanco el campo Valor predeterminado. Para algunas aplicaciones Web, este campo se utiliza para configurar el texto inicial del campo, para que el usuario sepa el tipo de información que debe facilitar. En este caso, el campo con la etiqueta “First Name” deja claro que el visitante debe escribir su nombre.

Una vez que acabe, la entrada FIRST\_NAME debe ser similar a la siguiente:

Campos de formulario: + -

Columna	Etiqueta	Mostrar como	Enviar como
FIRST_NAME	Nombre	Campo de texto	Texto
LAST_NAME	LAST_NAME:	Campo de texto	Texto
EMAIL	EMAIL:	Campo de texto	Texto
COMMENTS	COMMENTS:	Campo de texto	Texto

Etiqueta:

Mostrar como:  Enviar como:

Valor predeterminado:

- 7 Repita los pasos del 3 al 6 para el campo de formulario LAST\_NAME, con una etiqueta **Last Name**, mostrándolo como campo de texto y enviándolo como texto.
- 8 Repita los pasos del 3 al 6 para el campo de formulario EMAIL, con una etiqueta **Email**, mostrándolo como campo de texto y enviándolo como texto.
- 9 En la lista Campos de formulario, seleccione COMMENTS.
- 10 En el campo Etiqueta, introduzca **Comments**.
- 11 Establezca el tipo de objeto de formulario para el campo de formulario Comments siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Si utiliza ASP.NET, seleccione Área de texto en el menú emergente Mostrar como y seleccione VARCHAR en el menú emergente Enviar como.
  - Si utiliza otros tipos de página de servidor, seleccione Área de texto en el menú emergente Mostrar como y acepte el valor predeterminado Texto en el menú emergente Enviar como.

Una vez que acabe, el cuadro de diálogo debe ser similar al siguiente:

Columna	Etiqueta	Mostrar como	Enviar como
FIRST_NAME	Nombre	Campo de texto	Texto
LAST_NAME	Apellidos	Campo de texto	Texto
EMAIL	Email	Campo de texto	Texto
COMMENTS	Comentarios	Área de texto	Texto

12 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo y crear el formulario de inserción de registros.

El objeto de aplicación Formulario de inserción de registro se insertará en el documento.

Nombre  
Apellidos  
Correo electrónico  
Comentarios

Insertar registro

13 Guarde la página.

## Copia de los archivos en el servidor

A continuación copiará en el servidor los archivos actualizados. Después de copiar los archivos, verá la página de inserción de registro, añadirá un comentario o una pregunta y enviará los datos para comprobar la aplicación.

- 1 En el panel Archivos, seleccione comments-add y haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos para cargar el archivo local en su servidor.
- 2 Si Dreamweaver le solicita si desea copiar los archivos dependientes en el servidor, seleccione Sí.

**Nota:** con algunos modelos de servidor, Dreamweaver crea una carpeta Connections en la carpeta local. Deberá copiar también esa carpeta en el servidor remoto para que funcione la aplicación Web. En el panel Archivos, seleccione la carpeta Connections y luego haga clic en el botón Colocar archivo(s) para copiar la carpeta en el servidor.

- 3 Con comments-add como documento activo, seleccione Archivo > Vista previa en el navegador o pulse F12 para ver su página.
- 4 Introduzca los datos de prueba en el formulario y haga clic en el botón Insertar registro del documento para enviar los datos.

La información se actualizará en la base de datos y aparecerá la página comments-view.

## Visualización de la actualización

Puede ver los cambios realizados en la información de la base de datos abriendo el documento comments-view que ha creado en la primera parte de esta lección o examinando la base de datos.

- En Dreamweaver, haga doble clic en el documento llamado comments-view del panel Archivos, seleccione Archivo > Vista previa en el navegador y, a continuación, elija un navegador para ver la página.  
El registro que ha introducido aparecerá en la lista Customer Comments.
- En Dreamweaver, localice en el panel Base de datos (Ventana > Base de datos) el icono de base de datos connTrio y haga clic en el botón de signo más (+) situado delante de Tablas para ver la lista de tablas de la base de datos. Haga clic con el botón derecho (Windows) o, mientras presiona Control (Macintosh), haga clic en la tabla COMMENTS y seleccione Ver datos.  
Aparecerá una lista de registros de la base de datos. El comentario que acaba de introducir aparecerá como la última entrada de la tabla.

## Lecturas adicionales

En este tutorial se ha facilitado información sobre un pequeño conjunto de herramientas que se pueden utilizar para crear páginas dinámicas gestionadas por datos. En esta lección ha aprendido a crear juegos de registros para definir los datos que desea emplear en el sitio Web. También ha utilizado un objeto de aplicación de Dreamweaver para crear una aplicación Web efectiva que permite interactuar con los datos almacenados en la base de datos.

Para más información sobre la creación de un sitio Web en Dreamweaver, consulte el [Capítulo 3, “Tutorial: Creación de una página estática”, en la página 27](#). Para más información sobre cómo utilizar las funciones de codificación de Dreamweaver, consulte el [Capítulo 4, “Tutorial: Edición del código”, en la página 39](#).

Para más información sobre el desarrollo de aplicaciones Web, consulte los temas siguientes en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda:

- Obtención de datos para la página
- Definición de fuentes de contenido dinámico
- Adición de contenido dinámico a páginas Web
- Visualización de registros de base de datos

# CAPÍTULO 8

## Instalación de un servidor Web

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web en funcionamiento. En este capítulo se describe cómo la mayoría de los usuarios de Windows pueden instalar y utilizar un servidor Web Microsoft en sus equipos locales.

Si es usted usuario de Windows y desea desarrollar sitios ColdFusion, puede utilizar el servidor Web incluido en la edición para desarrolladores del servidor de aplicaciones ColdFusion MX, que puede instalar y utilizar gratuitamente [“Configuración del sitio ColdFusion de muestra” en la página 89](#). [Capítulo 9, “Configuración del sitio ColdFusion de muestra”, en la página 89](#). Para más información, consulte

Si es usted usuario de Macintosh, puede utilizar el servidor Web de un equipo conectado en red o de una empresa de alojamiento Web. Si desea desarrollar aplicaciones PHP, puede utilizar el servidor Web Apache ya instalado en su equipo Macintosh.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

- [“Introducción” en la página 84](#)
- [“Instalación de Personal Web Server” en la página 84](#)
- [“Instalación de Internet Information Server” en la página 85](#)
- [“Comprobación de PWS o IIS” en la página 85](#)
- [“Comprobación del servidor Web de Macintosh \(desarrolladores PHP\)” en la página 86](#)
- [“Aspectos básicos de los servidores Web” en la página 86](#)

**Nota:** Macromedia no ofrece asistencia técnica para productos de software de terceros fabricantes como Microsoft Internet Information Server. Si necesita ayuda sobre un producto de Microsoft, póngase en contacto con el servicio técnico de Microsoft.

## Introducción

Si es usted usuario de Windows, puede instalar y ejecutar los siguientes servidores Web en su equipo: Microsoft Personal Web Server (PWS) o Internet Information Server (IIS), una versión de PWS con todas las funciones. También puede instalar el servidor Web en un equipo Windows conectado en red para que otros desarrolladores de su equipo puedan utilizarlo.

Los usuarios de Windows que deseen desarrollar aplicaciones ColdFusion pueden utilizar, en lugar de ello, el servidor Web instalado con la edición para desarrolladores de ColdFusion MX. [Capítulo 9, “Configuración del sitio ColdFusion de muestra”, en la página 89](#). Para más información, consulte .

Puede que PWS o IIS ya estén instalados en su equipo. Compruebe la estructura de carpetas para averiguar si contiene una carpeta denominada C:\Inetpub o D:\Inetpub. PWS y IIS crean esta carpeta durante su instalación.

Si no existe esta carpeta, siga uno de estos procedimientos:

**Windows 98** Copie el archivo de configuración PWS del CD de Windows 98 en su disco duro. El archivo se encuentra en la carpeta Add-Ons/PWS. A continuación, instale el servidor Web. Para obtener instrucciones, consulte [“Instalación de Personal Web Server” en la página 84](#).

**Windows 2000** Instale IIS. Para más información, consulte [“Instalación de Internet Information Server” en la página 85](#).

**Windows XP Professional** Instale IIS. Para más información, consulte [“Instalación de Internet Information Server” en la página 85](#).

Si es usted usuario de Macintosh y está interesado en desarrollar aplicaciones PHP, puede utilizar el servidor Web Apache ya instalado en su equipo Macintosh. Para más información, consulte [“Comprobación del servidor Web de Macintosh \(desarrolladores PHP\)” en la página 86](#).

## Instalación de Personal Web Server

Los usuarios de Windows 98 deben instalar PWS. Si es usted usuario de Windows 2000 o Windows XP Professional, instale IIS en su lugar. Para más información, consulte [“Instalación de Internet Information Server” en la página 85](#).

Puede instalar PWS en el mismo sistema Windows 98 en el que se está ejecutando Macromedia Dreamweaver MX 2004. Asegúrese de que Microsoft Internet Explorer 4.01 o posterior esté instalado en el sistema; si no es así, PWS no se instalará.

### Para instalar PWS:

- 1 Haga doble clic en el archivo de instalación PWS del CD de Windows 98.
- 2 Siga las instrucciones del asistente.
- 3 Cuando se le pida que especifique el directorio principal de publicación Web, acepte la opción predeterminada.  
C:\Inetpub\wwwroot
- 4 Haga clic en Finalizar para terminar el proceso de instalación.

Puede comprobar el servidor Web una vez instalado. Para más información, consulte [“Comprobación de PWS o IIS” en la página 85](#).

## Instalación de Internet Information Server

Los usuarios de Windows 2000 y Windows XP Professional deben instalar Internet Information Server (IIS). Si es usted usuario de Windows 98, instale PWS en su lugar. Para más información, consulte [“Instalación de Personal Web Server” en la página 84](#).

Si es usted usuario de Windows 2000 o Windows XP Professional, compruebe si IIS está instalado y en ejecución en su sistema. Para ello, busque la carpeta C:\Inetpub. Si no existe, es probable que IIS no esté instalado en el sistema.

### Para instalar IIS en Windows 2000 y XP Professional:

- 1 Seleccione Inicio > Configuración > Panel de control > Agregar o quitar programas o Inicio > Panel de control > Agregar/quitar programas.
- 2 Seleccione Agregar o quitar componentes de Windows.
- 3 Seleccione Internet Information Services (IIS) y haga clic en Siguiente.
- 4 Siga las instrucciones de instalación.

Puede comprobar el servidor Web una vez instalado.

## Comprobación de PWS o IIS

Para comprobar el servidor Web, cree una página HTML sencilla llamada myTestFile.htm y guárdela en la carpeta Inetpub\wwwroot del equipo en el que se ejecuta el servidor Web. La página HTML puede constar de una sola línea, como, por ejemplo:

```
<p>Mi servidor Web funciona.</p>
```

A continuación, abra la página de prueba en el navegador Web con una petición HTTP. Si se está ejecutando PWS o IIS en el equipo local, introduzca la siguiente URL en el navegador Web:

```
http://localhost/myTestFile.html
```

Si PWS o IIS está en ejecución en un equipo conectado a red, utilice el nombre del equipo conectado a red como el nombre de dominio. Por ejemplo, si el nombre del equipo que ejecuta PWS o IIS es rockford-pc, introduzca el siguiente URL en el navegador:

```
http://rockford-pc/myTestFile.html
```

**Nota:** para más información sobre nombres de equipos, consulte [“Aspectos básicos de los servidores Web” en la página 86](#).

Si el navegador muestra la página, el servidor Web se estará ejecutando con normalidad.

Si el navegador no muestra la página, asegúrese de que el servidor esté en ejecución. Por ejemplo, haga doble clic en el icono del servidor Web de la bandeja del sistema (el icono que representa una mano que sujeta una página Web). Aparecerá el cuadro de diálogo Personal Web Manager. Si el panel Publishing indica que la publicación Web está desactivada, haga clic en el botón Inicio y vuelva a introducir el URL correspondiente en el navegador.

Si la página continúa sin abrirse, asegúrese de que la página de prueba está situada en la carpeta Inetpub\wwwroot y que tiene la extensión de archivo .htm o .html.

## Comprobación del servidor Web de Macintosh (desarrolladores PHP)

Puede utilizar el servidor Web Apache ya instalado en su equipo Macintosh para desarrollar aplicaciones PHP.

Para probar el servidor, cree una página HTML sencilla con el nombre `myTestFile.htm`; guárdela en la carpeta `/Users/su_nombre_de_usuario/Sites/` de su Macintosh (donde *su\_nombre\_de\_usuario* es su nombre de usuario Macintosh). La página HTML puede constar de una sola línea, como, por ejemplo:

```
<p>Mi servidor Web funciona.</p>
```

A continuación, abra la página de prueba en el navegador Web con una petición HTTP introduciendo el siguiente URL en el navegador Web:

```
http://localhost:80/~su_nombre_de_usuario/myTestFile.htm
```

**Nota:** de forma predeterminada, el servidor Apache se ejecuta en el puerto 80.

Si el navegador muestra la página, el servidor Web se estará ejecutando con normalidad. Si el navegador no puede mostrar la página, asegúrese de que el servidor Web se inicie abriendo Preferencias del sistema y mirando el panel de Compartir. La opción Compartir Web personal debe estar habilitada.

Su servidor Web Apache no funcionará con PHP de forma predeterminada; debe configurarlo antes de utilizar PHP. Para más información, consulte [“Configuración del sistema \(PHP\)” en la página 134](#).

## Aspectos básicos de los servidores Web

Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. En ocasiones, también se hace referencia a un servidor Web como servidor HTTP.

Suponga que utiliza IIS para desarrollar aplicaciones Web. El nombre predeterminado del servidor Web es el nombre del equipo. Puede cambiar el nombre del servidor cambiando el nombre de su equipo. Si su equipo no tiene ningún nombre asignado, el servidor utilizará como nombre la palabra `localhost`.

El nombre del servidor corresponde a la carpeta raíz del servidor (en un equipo Windows), que es muy probable que sea `C:\inetpub\wwwroot`. Puede abrir cualquier página Web almacenada en la carpeta raíz introduciendo la siguiente URL en un navegador que se encuentre en ejecución en su equipo:

```
http://nombre_de_usuario/nombre_de_archivo
```

Por ejemplo, si el nombre del servidor es `mer_noire` y la página Web denominada `soleil.htm` está almacenada en `C:\inetpub\wwwroot\`, puede abrir la página introduciendo el siguiente URL en un navegador que se encuentre en ejecución en el equipo local:

```
http://mer_noire/soleil.html
```

**Nota:** recuerde que en las URL debe utilizar barras diagonales normales, no invertidas.

También puede abrir cualquier página Web almacenada en cualquier subcarpeta de la carpeta raíz especificando la subcarpeta en la URL. Supongamos, por ejemplo, que el archivo `soleil.htm` está almacenado en una subcarpeta denominada `gamelan`, como se indica a continuación:

```
C:\Inetpub\wwwroot\gamelan\soleil.htm
```

Puede abrir esta página introduciendo la siguiente URL en un navegador que se encuentre en ejecución en su equipo:

```
http://mer_noire/gamelan/soleil.htm
```

Cuando el servidor Web se encuentre en ejecución en el equipo, podrá sustituir el nombre del servidor por `localhost`. Por ejemplo, las siguientes URL abren la misma página en un navegador:

```
http://mer_noire/gamelan/soleil.htm
```

```
http://localhost/gamelan/soleil.htm
```

**Nota:** otra expresión que puede utilizar en lugar del nombre del servidor o `localhost` es `127.0.0.1` (por ejemplo, `http://127.0.0.1/gamelan/soleil.htm`).



# CAPÍTULO 9

## Configuración del sitio ColdFusion de muestra

Macromedia Dreamweaver MX 2004 se suministra con páginas de muestra de ColdFusion MX que le permiten crear una pequeña aplicación Web. En este capítulo se describe cómo configurar la aplicación de muestra.

Para configurar una aplicación Web deberá dar estos tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En esta guía de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

- “Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ColdFusion” en la página 89
- “Configuración del sistema (ColdFusion)” en la página 90
- “Definición de un sitio de Dreamweaver (ColdFusion)” en la página 92
- “Conexión con la base de datos de muestra (ColdFusion)” en la página 95

### Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ColdFusion

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. Las tareas se describen detalladamente en el resto del capítulo.

#### **Configure el sistema:**

- 1 Instale el servidor de aplicaciones ColdFusion (que incluye un servidor Web).
- 2 Cree una carpeta raíz.

#### **Defina un sitio de Dreamweaver:**

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
- 3 Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.
- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

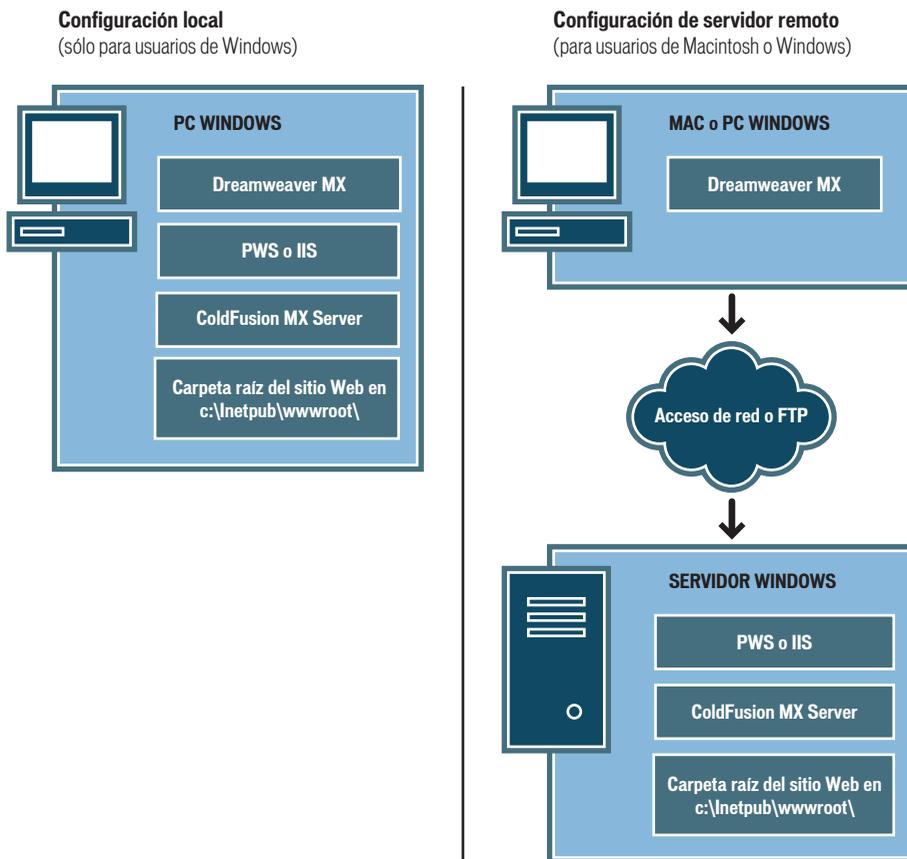
### Conecte con la base de datos:

- 1 Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto.
- 2 Cree una fuente de datos de ColdFusion en ColdFusion Administrator.
- 3 Cree la conexión en Dreamweaver.

## Configuración del sistema (ColdFusion)

En esta sección se proporcionan instrucciones para dos configuraciones de sistema comunes: una en la que ColdFusion se instala en el disco duro y otra en la que ColdFusion se instala en un equipo remoto con Windows. Si desea utilizar otra configuración, véase “Configuración de una aplicación Web” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:



### Para configurar el sistema:

- 1 Instale el servidor de aplicaciones ColdFusion .
- 2 Cree una carpeta raíz .

**Nota:** la instalación del servidor de aplicaciones es una tarea que se ejecuta una sola vez.

## Instalación de ColdFusion MX

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web y un servidor de aplicaciones. ColdFusion MX proporciona ambos. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página de este tipo, el servidor Web remite la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte “Aspectos básicos de las aplicaciones Web” en la página 57.

Puede descargar e instalar una versión de ColdFusion MX para desarrolladores con todas las funciones desde el sitio Web de Macromedia, en [www.macromedia.com/es/software/coldfusion/](http://www.macromedia.com/es/software/coldfusion/). También dispone de una copia de ColdFusion MX Server Developer Edition en el CD de Dreamweaver (sólo para Windows).

**Nota:** también puede instalar ColdFusion MX en un equipo Mac OS X con un servidor J2EE como JRun o Tomcat. Para más información, consulte el sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/support/coldfusion/j2ee/cfm-mac-onjrunandtomcat.html](http://www.macromedia.com/support/coldfusion/j2ee/cfm-mac-onjrunandtomcat.html). Sin embargo, el proceso de instalación es complicado, y Dreamweaver no se ha probado con ColdFusion MX en Macintosh. Además, puede ser difícil conectarse a sistemas de bases de datos como MySQL con ColdFusion MX en Macintosh.

### Para instalar ColdFusion MX:

- 1 Si es necesario, inicie la sesión en el sistema Windows utilizando la cuenta Administrador.
- 2 Cierre todas las aplicaciones abiertas.
- 3 Haga doble clic en el archivo de instalador de ColdFusion MX.
- 4 Siga las instrucciones de instalación que aparecen en pantalla.

Para más información, consulte la documentación de ColdFusion en Dreamweaver (Ayuda > Utilización de ColdFusion).

Tras instalar e iniciar ColdFusion, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

## Creación de una carpeta raíz

Después de instalar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta Coldfusion y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

### Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

- Cree una carpeta y asígnele el nombre MySampleApp en la carpeta CFusionMX\wwwroot del sistema en el que se ejecuta ColdFusion.

**Nota:** anote el nombre de esta carpeta para utilizarlo posteriormente. Cuando lo escriba más adelante, asegúrese de utilizar exactamente la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crearlo.

De forma predeterminada, ColdFusion configura su servidor Web para que utilice páginas de la carpeta CFusionMX\wwwroot. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un servidor Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

## Definición de un sitio de Dreamweaver (ColdFusion)

Una vez que haya configurado el sistema, copie los archivos de muestra en una carpeta local y defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

**Nota:** para los usuarios de Macromedia HomeSite o ColdFusion Studio puede ser de ayuda considerar un sitio de Dreamweaver como un proyecto de HomeSite o de Studio.

### Para definir un sitio de Dreamweaver:

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase [“Copia de los archivos de muestra” en la página 92](#)).
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta local” en la página 93](#)).
- 3 Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta remota” en la página 93](#)).
- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (véase [“Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas” en la página 94](#)).
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase [“Carga de los archivos de muestra” en la página 95](#)).

## Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en una carpeta del disco duro.

### Para copiar los archivos de muestra:

- 1 Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre Sites-Local en la carpeta de usuario de su disco duro.

Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes:

- C:\Documents and Settings\su\_nombre\_de\_usuario\Mis documentos\Sites-Local (Windows)
- /Users/su\_nombre\_de\_usuario/Documents/Sites-Local (Macintosh).

**Nota:** en Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

- 2 Localice la carpeta GettingStarted en la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en el disco duro.

Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

- C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\GettingStarted\ (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver MX 2004/Samples/GettingStarted (Macintosh)

- 3 Copie la carpeta GettingStarted en la carpeta Sites-Local.

Una vez que haya copiado la carpeta GettingStarted, defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta local

Una vez que haya copiado la carpeta GettingStarted, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de ColdFusion como carpeta local de Dreamweaver.

### Para definir la carpeta local de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en el botón Nuevo y seleccione Sitio.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
- 2 Si se muestra la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 En el cuadro de texto Nombre del sitio, escriba **Trio-ColdFusion**.  
El nombre identifica el sitio en Dreamweaver.
- 4 Haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Carpeta raíz local para localizar y seleccionar la carpeta (incluida dentro de la carpeta GettingStarted) que contiene los archivos de muestra de ColdFusion. La carpeta debe ser la siguiente:
  - C:\Documents and Settings\*su\_nombre\_de\_usuario*\Mis documentos\Sites-Local\GettingStarted\4-Develop\coldfusion (Windows)
  - /Users/*su\_nombre\_de\_usuario*/Documents/Sites-Local/GettingStarted/4-Develop/coldfusion (Macintosh)

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

### Para definir la carpeta remota de Dreamweaver:

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Datos remotos en la lista Categoría.  
Aparecerá la pantalla Datos remotos.
- 2 En el menú emergente Acceso, seleccione cómo desea mover sus archivos hacia y desde el servidor: por una red local (la opción Local/red) o mediante FTP.  
**Nota:** en el menú emergente Acceso aparecen otras opciones que no se tratan en este manual. Para más información sobre ellas, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.
- 3 Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección [“Creación de una carpeta raíz” en la página 91](#).

La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, seguirá considerándose como una carpeta remota válida. En el ejemplo siguiente se muestra una ruta posible de carpeta remota si ha elegido el acceso Local/red y la carpeta remota se encuentra en el disco duro de Windows:

Carpeta remota: C:\CFusionMX\wwwroot\MySampleApp

Para más información sobre FTP, consulte “Configuración de las opciones de Datos remotos para acceso FTP” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

## Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas

Después de definir la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta para el procesamiento de páginas dinámicas. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras se desarrolla una aplicación.

### Para especificar una carpeta para procesar páginas dinámicas:

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras se trabaja. El servidor de pruebas puede ser su equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción, siempre que pueda procesar páginas de ColdFusion. En muchas situaciones, al incluir la configuración de un sitio Trio, puede utilizar la misma configuración que la categoría Datos remotos (véase “[Definición de una carpeta remota](#)” en la página 93) porque dicha configuración apunta a un servidor con capacidad para procesar páginas de ColdFusion.

- 2 Seleccione ColdFusion en el menú emergente Modelo de servidor.
- 3 En el menú emergente Acceso, elija el mismo método (Local/red o FTP) que ha especificado para acceder a la carpeta remota.

Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.

- 4 En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca el URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

Con el fin de mostrar datos dinámicos en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarlo utilizando el prefijo de URL.

**Nota:** Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. Sin embargo, si el prefijo URL es incorrecto, debe corregir el URL o introducir un nuevo prefijo URL. Para más información, consulte “Prefijos de URL” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Por ejemplo, si la carpeta especificada en el cuadro de texto Carpeta remota es C:\CFusionMX\wwwroot\MySampleApp, el prefijo de URL deberá ser el siguiente:  
`http://localhost:8500/MySampleApp/`

**Nota:** el servidor Web de ColdFusion se ejecuta de forma predeterminada en el puerto 8500.

**Sugerencia:** el prefijo de URL debe especificar siempre un directorio en lugar de una página concreta del sitio. Asimismo, asegúrese de utilizar la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crear la carpeta.

- 5 Haga clic en Aceptar para definir el sitio y cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

## Carga de los archivos de muestra

Una vez que haya especificado una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web. Deberá cargar los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página detalle tras obtener una vista previa de una página maestra en un navegador, se producirá un error si la página detalle no está presente en el servidor.

### Para cargar los archivos de muestra en el servidor Web:

- 1 En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz del sitio en el panel Vista local.

La carpeta raíz es la primera carpeta de la lista.

- 2 En la barra de herramientas del panel Archivos, haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos y confirme que desea cargar todo el sitio.

Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en [“Definición de una carpeta remota” en la página 93](#).

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

## Conexión con la base de datos de muestra (ColdFusion)

Durante la instalación, Dreamweaver copia en el disco duro una base de datos de muestra de Microsoft Access. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

**Nota:** para más información sobre cómo conectarse a otra base de datos, consulte “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ColdFusion” del apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

### Para crear una conexión de base de datos:

- 1 Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto. (Véase [“Configuración de la base de datos \(servidor en el equipo remoto\)” en la página 95](#)).
- 2 Cree una fuente de datos de ColdFusion en ColdFusion Administrator (véase [“Creación de una fuente de datos ColdFusion” en la página 96](#)).
- 3 Vea la conexión en Dreamweaver (véase [“Conexión con la base de datos” en la página 96](#)).

## Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)

Esta sección sólo es pertinente si el servidor Web se está ejecutando en un equipo remoto. Si el servidor Web se ejecuta en el mismo equipo que Dreamweaver, continúe con la sección [“Creación de una fuente de datos ColdFusion” en la página 96](#).

Antes de intentar conectar con la base de datos de muestra, copie la base de datos en el disco duro del equipo remoto. Si ha instalado Dreamweaver en la ubicación predeterminada, la ruta del disco duro local al archivo de base de datos (trio.mdb) será la siguiente:

- C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\Database\trio.mdb (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver MX 2004/Samples/Database/trio.mdb (Macintosh)

Puede colocar el archivo en cualquier carpeta del equipo remoto o crear una nueva carpeta para él.

**Atención:** pueden surgir problemas de seguridad si coloca el archivo de base de datos en la carpeta Inetpub del equipo remoto. Es mejor colocar el archivo en una carpeta que no sea de acceso público.

Una vez que la base de datos se encuentra en el equipo remoto, cree una fuente de datos de ColdFusion en ColdFusion Administrator.

## Creación de una fuente de datos ColdFusion

Cree una fuente de datos de ColdFusion denominada connTrio en ColdFusion Administrator que señale al archivo de base de datos de muestra.

### Para crear una fuente de datos ColdFusion:

- 1 En Dreamweaver, abra una página de ColdFusion.
- 2 En el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos), haga clic en el botón Modificar fuentes de datos.

Se abrirá ColdFusion Administrator en una ventana del navegador.

- 3 Conéctese (inicie una sesión) con ColdFusion Administrator y, utilizando el controlador de Microsoft Access, cree una fuente de datos denominada connTrio que señale al archivo de base de datos trio.mdb.

Si ColdFusion se ejecuta en el equipo local y se instaló Dreamweaver en la ubicación predeterminada, cree una fuente de datos que señale al archivo de base de datos en la siguiente carpeta:

C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\Database\trio.mdb

Si ColdFusion se ejecuta en un equipo remoto, cree una fuente de datos que señale al archivo de base de datos que situó en el equipo remoto en la sección [“Configuración de la base de datos \(servidor en el equipo remoto\)”](#) en la [página 95](#).

Para más información, consulte la documentación de ColdFusion en Dreamweaver (Ayuda > Utilización de ColdFusion).

Tras crear una fuente de datos ColdFusion, podrá conectarse con la base de datos en Dreamweaver.

## Conexión con la base de datos

Tras crear una fuente de datos ColdFusion, podrá utilizarla para conectar con la base de datos en Dreamweaver.

Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos). Las fuentes de datos ColdFusion aparecen en el panel.

Si la fuente de datos creada no aparece en el panel, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el vínculo para introducir una contraseña y una conexión RDS en caso necesario.
- Compruebe de nuevo los parámetros de conexión en ColdFusion Administrator.

- Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (véase [“Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas” en la página 94](#)).
- Véase “Solución de problemas de conexiones de base de datos” en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

Si aparece en el panel la fuente de datos denominada connTrio, la aplicación ColdFusion de muestra estará configurada para los tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información, consulte [“Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web” en la página 69](#).



# CAPÍTULO 10

## Configuración del sitio ASP.NET de muestra

Macromedia Dreamweaver MX incluye páginas ASP.NET de muestra que le permitirán crear una pequeña aplicación Web. En este capítulo se describe un modo de configurar la aplicación de muestra.

Este capítulo se ha concebido para desarrolladores de ASP.NET. Para más información sobre ASP, consulte [“Configuración del sitio ASP de muestra” en la página 109](#).

Para configurar una aplicación Web deberá dar estos tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En este capítulo de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

- [“Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ASP.NET” en la página 99](#)
- [“Configuración del sistema \(ASP.NET\)” en la página 100](#)
- [“Definición de un sitio de Dreamweaver \(ASP.NET\)” en la página 102](#)
- [“Conexión con la base de datos de muestra \(ASP.NET\)” en la página 106](#)

### Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ASP.NET

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. Las tareas se describen detalladamente en el resto del capítulo.

#### **Configure el sistema:**

- 1 Asegúrese de que dispone de un servidor Web.
- 2 Instale Microsoft .NET Framework.
- 3 Cree una carpeta raíz.

#### **Defina un sitio de Dreamweaver:**

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
- 3 Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

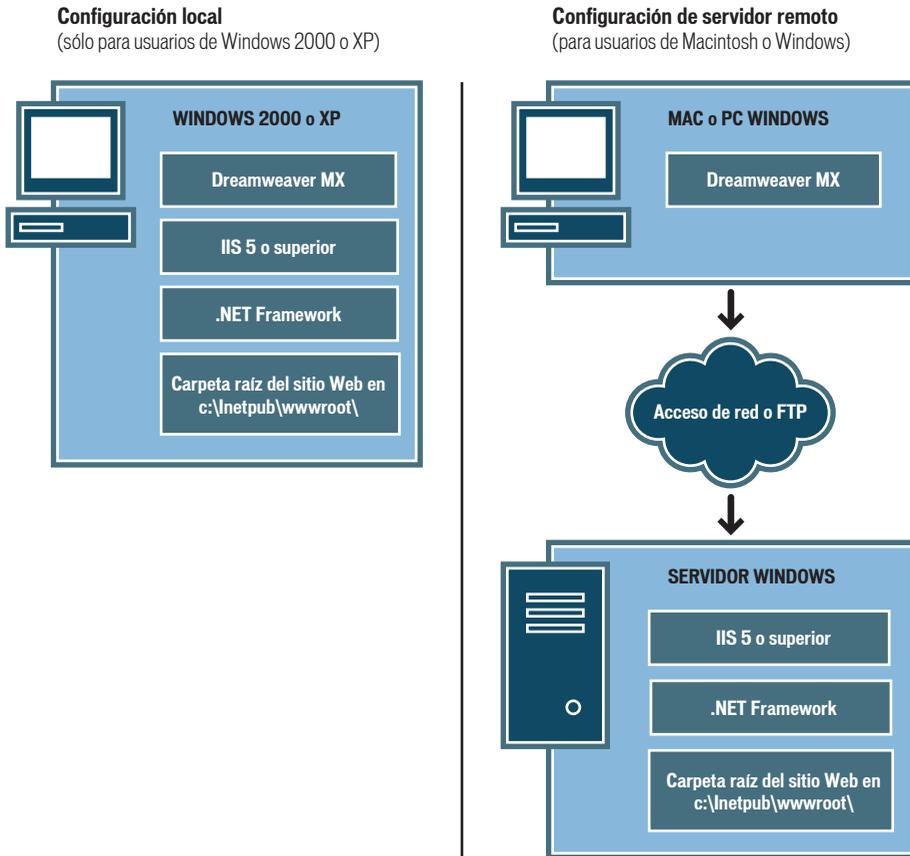
**Conecte con la base de datos:**

- 1 Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto.
- 2 Cree la conexión en Dreamweaver.

## Configuración del sistema (ASP.NET)

En esta sección se proporcionan instrucciones para dos configuraciones de sistema comunes: una en la que Windows 2000 o Windows XP Professional se instala en el disco duro y otra en la que Windows 2000 o Windows XP Professional se instala en un equipo remoto. Si desea utilizar otra configuración, véase “Configuración de una aplicación Web” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:



### Para configurar el sistema:

- 1 Asegúrese de que dispone de un servidor Web (véase [“Comprobación de un servidor Web” en la página 101](#)).
- 2 Instale .NET Framework (véase [“Instalación de .NET Framework” en la página 101](#)).
- 3 Cree una carpeta raíz (véase [“Creación de una carpeta raíz” en la página 102](#)).

**Nota:** la instalación del servidor Web y de .NET Framework sólo debe realizarse una vez.

## Comprobación de un servidor Web

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web.

Las páginas ASP.NET sólo funcionan con un servidor Web: Microsoft IIS5 o posterior. Microsoft Personal Web Server (PWS) no es compatible con ASP.NET. Además, como IIS 5 es un servicio de los sistemas operativos Windows 2000 y Windows XP Professional, puede utilizar sólo estas dos versiones de Windows para ejecutar aplicaciones ASP.NET. No se admite el uso de Windows 98, ME ni NT.

Compruebe que IIS 5 está instalado y en funcionamiento en un equipo con Windows 2000 o Windows XP Professional. Puede utilizar su equipo local como servidor si tiene Windows 2000 o Windows XP Professional. Si utiliza Windows 98, Windows ME, Windows NT, Windows XP Home Edition o Macintosh, deberá ejecutar IIS 5 en un equipo remoto con Windows 2000 o Windows XP Professional.

Una forma rápida de comprobar si IIS está instalado en su equipo consiste en examinar la estructura de carpetas para ver si contiene una carpeta C:\inetpub o D:\inetpub. IIS crea esta carpeta durante la instalación.

Si no está instalado IIS, instálelo ahora. Para más información, consulte [“Instalación de Internet Information Server” en la página 85](#).

Después de instalar el servidor Web, instale .NET Framework.

## Instalación de .NET Framework

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página de este tipo, el servidor Web remite la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte [“Aspectos básicos de las aplicaciones Web” en la página 57](#).

En ASP.NET, el servidor de aplicaciones se denomina .NET Framework. Asegúrese de que .NET Framework está instalado y en funcionamiento en un sistema Windows 2000 o Windows XP Professional que ejecuta IIS 5 o superior.

Para instalar .NET Framework, descargue Framework desde el sitio Web de Microsoft, en [www.asp.net/download.aspx](http://www.asp.net/download.aspx) y siga las instrucciones de instalación existentes. Si utiliza Windows 98, Windows ME, Windows NT, Windows XP Home Edition o Macintosh, deberá ejecutar .NET Framework en un equipo remoto con Windows 2000 o Windows XP Professional con IIS 5.

Después de instalar .NET Framework, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

## Creación de una carpeta raíz

Después de instalar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta Microsoft IIS y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

### Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

- 1 Cree una carpeta llamada MySampleApp en el sistema que ejecuta IIS.

**Nota:** anote el nombre de esta carpeta para utilizarlo posteriormente. Cuando lo escriba más adelante, asegúrese de utilizar exactamente la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crearlo.

Un lugar idóneo para crear la carpeta es en C:\Inetpub\wwwroot\. De forma predeterminada, el servidor Web IIS se configura para que utilice páginas de la carpeta Inetpub\wwwroot. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un servidor Web.

- 2 Para asegurarse de que el permiso de ejecución de scripts está activado para la carpeta, inicie la herramienta administrativa de IIS. Para ello, en Windows XP, seleccione Inicio > Panel de control, o bien Inicio > Configuración > Panel de control; a continuación, haga doble clic en Herramientas administrativas y, después, haga doble clic en Servicios de Internet Information Server. Expanda la lista de equipos locales, la carpeta Web Sites y la carpeta Default Web Site. Haga clic con el botón derecho en la carpeta MySampleApp y seleccione Properties (propiedades) en el menú emergente. En el menú emergente Execute Permissions (permisos de ejecución), asegúrese de que la opción Scripts Only (sólo scripts) esté seleccionada. Por razones de seguridad, no seleccione la opción Scripts and Executables (scripts y ejecutables). A continuación, haga clic en Aceptar.

El servidor Web está ya configurado para facilitar páginas Web de la carpeta raíz en respuesta a las peticiones HTTP de los navegadores Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

## Definición de un sitio de Dreamweaver (ASP.NET)

Una vez que haya configurado el sistema, copie los archivos de muestra en una carpeta local y defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

**Nota:** para los usuarios de Macromedia HomeSite o ColdFusion Studio puede ser de ayuda considerar un sitio de Dreamweaver como un proyecto de HomeSite o de Studio.

### Para definir un sitio de Dreamweaver:

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase [“Copia de los archivos de muestra” en la página 103](#)).
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta local” en la página 103](#)).
- 3 Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta remota” en la página 104](#)).
- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (véase [“Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas” en la página 104](#)).
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase [“Carga de los archivos de muestra” en la página 105](#)).

## Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en una carpeta del disco duro.

### Para copiar los archivos de muestra:

- 1 Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre Sites-Local en la carpeta de usuario de su disco duro.

Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes:

- C:\Documents and Settings\su\_nombre\_de\_usuario\Mis documentos\Sites-Local (Windows)
- /Users/su\_nombre\_de\_usuario/Documents/Sites-Local (Macintosh).

**Nota:** en Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

- 2 Localice la carpeta GettingStarted en la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en el disco duro.

Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

- C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\GettingStarted\ (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver MX 2004/Samples/GettingStarted (Macintosh)

- 3 Copie la carpeta GettingStarted en la carpeta Sites-Local.

Una vez que haya copiado la carpeta GettingStarted, defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta local

Después de copiar la carpeta GettingStarted, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de ASP.NET como una carpeta local de Dreamweaver.

### Para definir la carpeta local de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en el botón Nuevo y seleccione Sitio.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
- 2 Si se muestra la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 En el cuadro de texto Nombre del sitio, escriba **Trio-ASP.NET**.  
El nombre identifica el sitio en Dreamweaver.
- 4 Haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Carpeta raíz local para localizar y seleccionar la carpeta incluida dentro de la carpeta GettingStarted que contiene los archivos de muestra de ASP.NET. La carpeta debe ser la siguiente:
  - C:\Documents and Settings\su\_nombre\_de\_usuario\Mis documentos\Sites-Local\GettingStarted\4-Develop\aspnet (Windows)
  - /Users/su\_nombre\_de\_usuario/Documents/Sites-Local/GettingStarted/4-Develop/aspnet (Macintosh)

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

### Para definir la carpeta remota de Dreamweaver:

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Datos remotos en la lista Categoría.

Aparecerá la pantalla Datos remotos.

- 2 En el menú emergente Acceso, seleccione cómo desea mover sus archivos hacia y desde el servidor: por una red local (la opción Local/red) o mediante FTP.

**Nota:** en el menú emergente Acceso aparecen otras opciones que no se tratan en este manual. Para información sobre ellas, véase la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

- 3 Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección [“Creación de una carpeta raíz” en la página 102](#).

La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, seguirá considerándose como una carpeta remota válida. En el ejemplo siguiente se muestra una ruta posible de carpeta remota si ha elegido el acceso Local/red y la carpeta remota se encuentra en el disco duro de Windows:

Carpeta remota: C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApp

Para más información sobre FTP, consulte “Configuración de las opciones de Datos remotos para acceso FTP” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

## Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas

Después de definir la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta para el procesamiento de páginas dinámicas. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras se desarrolla una aplicación.

### Para especificar una carpeta para procesar páginas dinámicas:

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras se trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción, siempre que pueda procesar páginas ASP.NET. En muchas situaciones, como por ejemplo al configurar el sitio Trio, puede utilizar la misma configuración que la de la categoría Datos remotos (véase [“Definición de una carpeta remota” en la página 104](#)), ya que se dirige a un servidor capaz de procesar páginas ASP.NET.

- 2 Seleccione ASP.NET VB o ASP.NET C# en el menú emergente Modelo de servidor.

- 3 En el menú emergente Acceso, elija el mismo método (Local/red o FTP) que ha especificado para acceder a la carpeta remota.

Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.

- 4 En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca el URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

Con el fin de mostrar datos dinámicos en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarlo utilizando el prefijo de URL.

Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. No obstante, el prefijo de URL sugerido puede ser incorrecto. Corrija o introduzca un nuevo prefijo de URL si la sugerencia de Dreamweaver no es correcta. Para más información, consulte “Prefijos de URL” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Si la carpeta especificada en el cuadro de texto Carpeta remota es

C:\inetpub\wwwroot\MySampleApp, el prefijo de URL deberá ser el siguiente:

`http://localhost/MySampleApp/`

**Sugerencia:** el prefijo de URL debe especificar siempre un directorio en lugar de una página concreta del sitio. Asimismo, asegúrese de utilizar la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crear la carpeta.

- 5 Haga clic en Aceptar para definir el sitio y cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

## Carga de los archivos de muestra

Una vez que haya especificado una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web. Deberá cargar los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página detalle tras obtener una vista previa de una página maestra en un navegador, se producirá un error si la página detalle no está presente en el servidor.

### Para cargar los archivos de muestra en el servidor Web:

- 1 En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz del sitio en el panel Vista local.

La carpeta raíz es la primera carpeta de la lista.

- 2 En la barra de herramientas del panel Archivos, haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos y confirme que desea cargar todo el sitio.

Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en [“Definición de una carpeta remota” en la página 104](#).

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

## Conexión con la base de datos de muestra (ASP.NET)

Durante la instalación, Dreamweaver copia en el disco duro una base de datos de muestra de Microsoft Access. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

**Nota:** para información sobre cómo conectarse a otra base de datos, véase “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP.NET” de la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

### Para crear una conexión de base de datos:

- 1 Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto. (Véase “[Configuración de la base de datos \(servidor en el equipo remoto\)](#)” en la [página 106](#)).
- 2 Cree la conexión en Dreamweaver (véase “[Creación de una conexión de base de datos](#)” en la [página 106](#)).

## Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)

Esta sección sólo es pertinente si el servidor Web se está ejecutando en un equipo remoto. Si el servidor Web se ejecuta en el mismo equipo que Dreamweaver, continúe con la sección “[Creación de una conexión de base de datos](#)” en la [página 106](#).

Antes de intentar conectar con la base de datos de muestra, copie la base de datos en el disco duro del equipo remoto. Si ha instalado Dreamweaver en la ubicación predeterminada, la ruta del disco duro local al archivo de base de datos (trio.mdb) será la siguiente:

- C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\Database\trio.mdb (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver MX 2004/Samples/Database/trio.mdb (Macintosh)

Puede colocar el archivo en cualquier carpeta del equipo remoto o crear una nueva carpeta para él. En ambos casos, anote la ruta completa del archivo de base de datos.

**Nota:** pueden surgir problemas de seguridad si coloca el archivo de base de datos en la carpeta Inetpub del equipo remoto. Es mejor colocar el archivo en una carpeta que no sea de acceso público.

Cuando la base de datos esté en su lugar, conéctese a ella.

## Creación de una conexión de base de datos

El último paso del proceso de configuración es crear una conexión con la base de datos.

### Para crear una conexión con la base de datos en Dreamweaver:

- 1 Abra cualquier página de ASP.NET en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
- 2 Haga clic en el botón del signo más (+) del panel Bases de datos y seleccione Conexión de base de datos OLE en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexión de base de datos OLE.
- 3 Introduzca **connTrio** como nombre de conexión.
- 4 Haga clic en el botón Plantillas.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Plantilla de cadena de conexión.

- 5 En la lista de plantillas, seleccione Microsoft Access 2000 (Microsoft Jet 4.0 Provider) y haga clic en Aceptar.

Dreamweaver añadirá una plantilla de cadena de conexión al cuadro de diálogo Conexión de base de datos OLE. La plantilla contiene marcadores de posición para información que falta en la cadena de conexión.

- 6 En el cuadro de texto Fuente de datos, introduzca la ruta completa del archivo de base de datos de muestra en su disco duro o en el del equipo remoto. Si ASP.NET se ejecuta en el equipo local y ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, utilice la siguiente ruta:

C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\Database\trio.mdb

**Nota:** la ruta puede variar según dónde esté instalado Dreamweaver.

Por ejemplo, puede escribir esta ruta como el valor de Fuente de datos para una base de datos en su disco duro local:

Fuente de datos=C:\Program Files\Macromedia\ Dreamweaver MX  
2004\Samples\Database\trio.mdb;

También puede introducir esta ruta para una base de datos en un servidor remoto:

Fuente de datos=C:\users\Denman\Sites\data\trio.mdb;

- 7 Borre las líneas ID de usuario y Contraseña.

La base de datos Access no requiere un ID de usuario ni una contraseña.

- 8 Haga clic en Prueba.

Dreamweaver intentará conectarse con la base de datos. Si falla la conexión, siga este procedimiento:

- Compruebe la ruta de la base de datos.
- Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (véase [“Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas” en la página 104](#)).
- Véase “Solución de problemas de conexiones de base de datos” en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

- 9 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

Ahora la aplicación ASP.NET de muestra está configurada para los tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información, consulte [“Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web” en la página 69](#).



# CAPÍTULO 11

## Configuración del sitio ASP de muestra

Macromedia Dreamweaver MX 2004 incluye páginas Microsoft Active Server (ASP) de muestra que le permitirán crear una pequeña aplicación Web. En este capítulo se describe un modo de configurar la aplicación de muestra utilizando Microsoft Internet Information Server (IIS) o Personal Web Server (PWS). Para más información sobre estos servidores Web, consulte [“Instalación de un servidor Web” en la página 83](#). Si utiliza un servidor Web diferente, véase [“Configuración de una aplicación Web” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda](#).

Este capítulo se ha concebido exclusivamente para desarrolladores de ASP. Para más información sobre ASP.NET, consulte [“Configuración del sitio ASP.NET de muestra” en la página 99](#).

Para configurar una aplicación Web deberá dar estos tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En este capítulo de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

- [“Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ASP” en la página 109](#)
- [“Configuración del sistema \(ASP\)” en la página 110](#)
- [“Definición de un sitio de Dreamweaver \(ASP\)” en la página 114](#)
- [“Conexión con la base de datos de muestra \(ASP\)” en la página 117](#)

### Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ASP

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. Las tareas se describen detalladamente en el resto del capítulo.

#### Configure el sistema:

- 1 Asegúrese de que dispone de un servidor Web.
- 2 Instale un servidor de aplicaciones.
- 3 Compruebe la instalación.
- 4 Cree una carpeta raíz.

### Defina un sitio de Dreamweaver:

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
- 3 Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.
- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

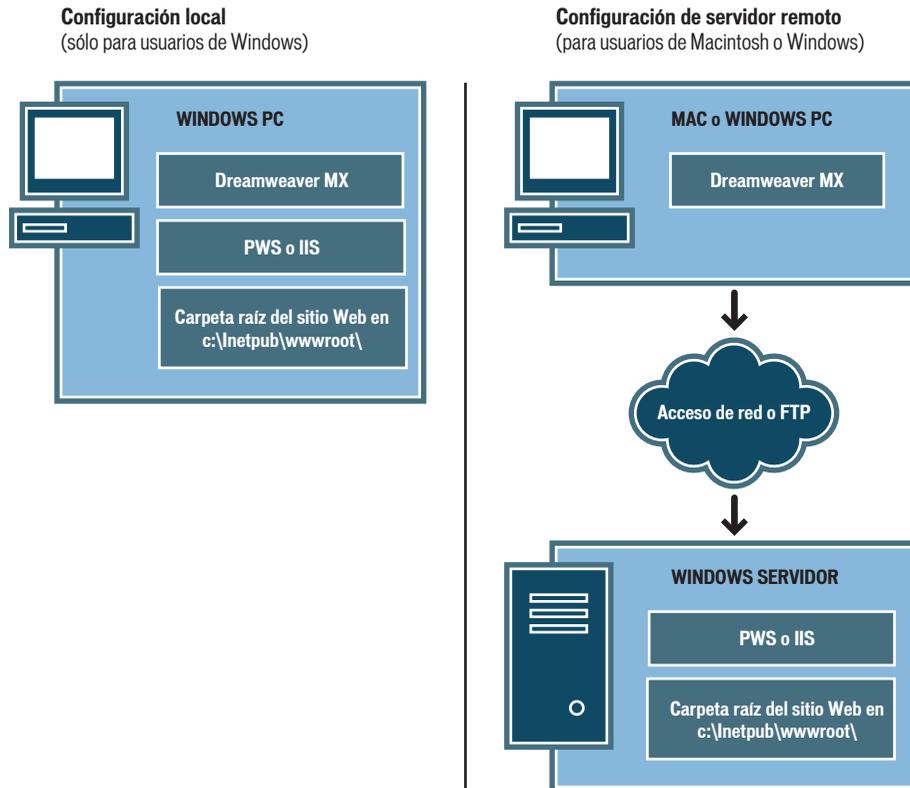
### Conecte con la base de datos:

- 1 Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto.
- 2 Cree la conexión en Dreamweaver.

## Configuración del sistema (ASP)

En esta sección se proporcionan instrucciones para dos configuraciones de sistema comunes: una en la que Microsoft IIS o PWS se instala en el disco duro y otra en la que IIS o PWS se instala en un equipo remoto con Windows. Si desea utilizar otra configuración, véase “Configuración de una aplicación Web” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:



### Para configurar el sistema:

- 1 Asegúrese de que dispone de un servidor Web (véase [“Comprobación de un servidor Web” en la página 111](#)).
- 2 Si es necesario, instale un servidor de aplicaciones (véase [“Instalación de un servidor de aplicaciones ASP” en la página 111](#)).
- 3 Compruebe la instalación (véase [“Comprobación de la instalación” en la página 112](#)).
- 4 Cree una carpeta raíz (véase [“Creación de una carpeta raíz” en la página 113](#)).

**Nota:** la instalación del servidor Web y del servidor de aplicaciones sólo debe realizarse una vez.

## Comprobación de un servidor Web

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web.

Asegúrese de que Microsoft IIS o PWS están instalados y en ejecución en el disco duro o en un equipo Windows remoto. (Los usuarios de Macintosh deberán instalar Microsoft IIS o PWS en un equipo Windows remoto.) Una forma rápida de comprobar si PWS o IIS está instalado en un equipo consiste en mirar la estructura de carpetas para ver si contiene una carpeta C:\Inetpub o D:\Inetpub. PWS y IIS crean esta carpeta durante su instalación.

Si no está instalado PWS o IIS, instálelo ahora. Para obtener instrucciones, consulte [“Instalación de un servidor Web” en la página 83](#).

Después de instalar el servidor Web, deberá instalar un servidor de aplicaciones.

## Instalación de un servidor de aplicaciones ASP

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página de este tipo, el servidor Web remite la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte [“Aspectos básicos de las aplicaciones Web” en la página 57](#).

Si ha instalado PWS o IIS en un equipo Windows, no necesita un servidor de aplicaciones ASP distinto. PWS y IIS también funcionan como servidores de aplicaciones ASP. Para más información sobre la instalación y comprobación de PWS o IIS, consulte [“Instalación de un servidor Web” en la página 83](#).

Debe comprobar el servidor para asegurarse de que funciona correctamente.

## Comprobación de la instalación

Puede comprobar el motor ASP de PWS o IIS ejecutando una página de prueba.

### Para comprobar el motor ASP de PWS o IIS:

1 En Dreamweaver o cualquier editor de texto, cree un archivo de texto normal con el nombre `timetest.asp`.

2 En el archivo, introduzca el código siguiente:

```
<p>This page was created at <b>  
<%= Time %>  
</b> on the computer running ASP.</p>
```

Este código mostrará la hora en que la página se procesó en el servidor.

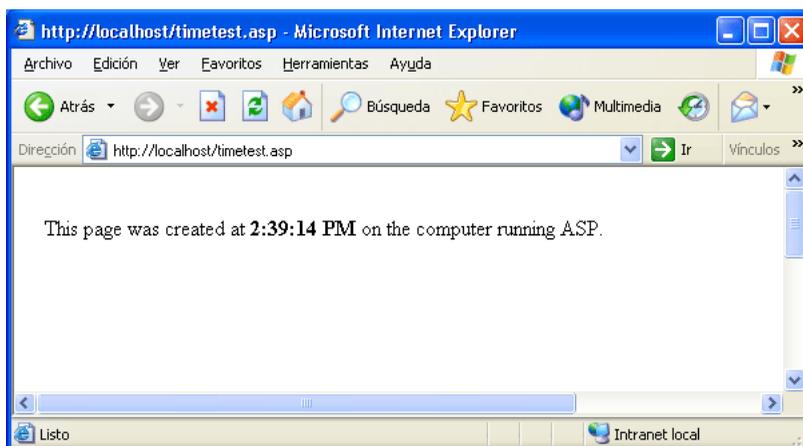
3 Copie el archivo en la carpeta `C:\inetpub\wwwroot` del equipo Windows donde se ejecute PWS o IIS.

4 En el navegador Web, introduzca el URL de la página de prueba y, a continuación, presione Intro.

Si se está ejecutando PWS o IIS en el equipo local, puede introducir el siguiente URL:

`http://localhost/timetest.asp`

La página de prueba deberá abrirse y mostrar una hora del día de este modo:



La hora especificada se considera contenido dinámico porque cambia cada vez que se solicita la página. Haga clic en el botón Actualizar del navegador para generar una nueva página con otra hora.

**Nota:** si examina el código fuente (`Ver > Código fuente` en Internet Explorer) observará que la página no utiliza ningún JavaScript del lado del cliente para conseguir este efecto.

Si la página no funciona de la forma deseada, compruebe los siguientes errores posibles:

- El archivo no tiene la extensión `.asp`.
- Ha escrito la ruta del archivo de la página (`C:\inetpub\wwwroot\timetest.asp`) en lugar de su URL (por ejemplo, `http://localhost/timetest.asp`) en el cuadro de texto Dirección del navegador.

Si escribe una ruta de archivo en el navegador (como quizá esté acostumbrado a hacer con las páginas HTML normales), omita el servidor Web y el servidor de aplicaciones. Como consecuencia, el servidor nunca procesa la página.

- El URL contiene un error de escritura. Compruebe si hay errores y no introduzca una barra diagonal después del nombre de archivo, como `http://localhost/timetest.asp/`.
- El código de la página contiene un error de escritura.

Después de instalar y comprobar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

## Creación de una carpeta raíz

Una vez instalado el software de servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta Microsoft PWS o IIS y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

### Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

- 1 Cree una carpeta denominada MySampleApp en el sistema que ejecuta PWS o IIS.

**Nota:** anote el nombre de esta carpeta para utilizarlo posteriormente. Cuando lo escriba más adelante, asegúrese de utilizar exactamente la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crearlo.

Un lugar idóneo para crear la carpeta es en `C:\inetpub\wwwroot\`. De forma predeterminada, el servidor Web IIS o PWS se configura para que utilice páginas de la carpeta `inetpub\wwwroot`. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un servidor Web.

- 2 Compruebe que dispone de permisos de lectura y de ejecución de scripts para la carpeta. Para ello, siga uno de estos procedimientos:
  - Si está utilizando PWS, inicie Personal Web Manager haciendo doble clic en el icono de servidor Web de la bandeja del sistema. (El icono representa una mano que sujeta una página Web.) En Personal Web Manager, haga clic en el icono Advanced (avanzadas). Aparecerá el cuadro de diálogo Advanced Options (opciones avanzadas). Seleccione Home (inicio) y haga clic en Edit Properties (editar propiedades). Aparecerá el cuadro de diálogo Edit Directory (editar directorio). Asegúrese de que los permisos Read y Script (Lectura y Script) están seleccionados. Por razones de seguridad, no debe seleccionar la opción Execute (ejecutar).
  - Si utiliza IIS, inicie la herramienta administrativa de IIS. Para ello, en Windows XP, seleccione Inicio > Panel de control, o bien Inicio > Configuración > Panel de Control; a continuación, haga doble clic en Herramientas administrativas y, después, haga doble clic en Servicios de Internet Information Server. Expanda la lista de equipos locales, la carpeta Web Sites y la carpeta Default Web Site. Haga clic con el botón derecho en la carpeta MySampleApp y seleccione Properties (propiedades) en el menú emergente. En el menú emergente Execute Permissions (permisos de ejecución), asegúrese de que la opción Scripts Only (sólo scripts) esté seleccionada. Por razones de seguridad, no seleccione la opción Scripts and Executables (scripts y ejecutables). A continuación, haga clic en Aceptar.

El servidor Web está ya configurado para facilitar páginas Web de la carpeta raíz en respuesta a las peticiones HTTP de los navegadores Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

## Definición de un sitio de Dreamweaver (ASP)

Una vez que haya configurado el sistema, copie los archivos de muestra en una carpeta local y defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

**Nota:** para los usuarios de Macromedia HomeSite o ColdFusion Studio puede ser de ayuda considerar un sitio de Dreamweaver como un proyecto de HomeSite o de Studio.

### Para definir un sitio de Dreamweaver:

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase [“Copia de los archivos de muestra” en la página 114](#)).
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta local” en la página 115](#)).
- 3 Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta remota” en la página 115](#)).
- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (véase [“Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas” en la página 116](#)).
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase [“Carga de los archivos de muestra” en la página 117](#)).

## Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en una carpeta del disco duro.

### Para copiar los archivos de muestra:

- 1 Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre Sites-Local en la carpeta de usuario de su disco duro.

Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes:

- C:\Documents and Settings\su\_nombre\_de\_usuario\Mis documentos\Sites-Local (Windows)
- /Users/su\_nombre\_de\_usuario/Documents/Sites-Local (Macintosh).

**Nota:** en Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

- 2 Localice la carpeta GettingStarted en la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en el disco duro.

Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

- C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\GettingStarted\ (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver MX 2004/Samples/GettingStarted (Macintosh)

- 3 Copie la carpeta GettingStarted en la carpeta Sites-Local.

Una vez que haya copiado la carpeta GettingStarted, defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta local

Después de copiar la carpeta GettingStarted, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de ASP como una carpeta local de Dreamweaver.

### Para definir la carpeta local de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en el botón Nuevo y seleccione Sitio.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
- 2 Si se muestra la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 En el cuadro de texto Nombre del sitio, escriba **Trio-ASP**.  
El nombre identifica el sitio en Dreamweaver.
- 4 Haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Carpeta raíz local para examinar y seleccionar la carpeta incluida dentro de la carpeta GettingStarted que contiene los archivos de muestra de ASP. La carpeta debe ser la siguiente:
  - C:\Documents and Settings\su\_nombre\_de\_usuario\Mis documentos\Sites-Local\GettingStarted\4-Develop\asp (Windows)
  - /Users/su\_nombre\_de\_usuario/Documents/Sites-Local/GettingStarted/4-Develop/asp (Macintosh)

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

### Para definir la carpeta remota de Dreamweaver:

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Datos remotos en la lista Categoría.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Datos remotos.
- 2 En el menú emergente Acceso, seleccione cómo desea mover sus archivos hacia y desde el servidor: por una red local (la opción Local/red) o mediante FTP.  
**Nota:** en el menú emergente Acceso aparecen otras opciones que no se tratan en este manual. Para más información sobre ellas, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.
- 3 Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección [“Creación de una carpeta raíz” en la página 113](#).

La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, seguirá considerándose como una carpeta remota válida. En el ejemplo siguiente se muestra una ruta posible de carpeta remota si ha elegido el acceso Local/red y la carpeta remota se encuentra en el disco duro de Windows:

Carpeta remota: C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApp

Para más información sobre FTP, consulte “Configuración de las opciones de Datos remotos para acceso FTP” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

## Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas

Después de definir la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta para el procesamiento de páginas dinámicas. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras se desarrolla una aplicación.

### Para especificar una carpeta para procesar páginas dinámicas:

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras se trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción, siempre y cuando permita procesar páginas ASP. En muchas situaciones, como por ejemplo al configurar el sitio Trio, puede utilizar la misma configuración que la de la categoría Datos remotos (véase [“Definición de una carpeta remota” en la página 115](#)), ya que se dirige a un servidor capaz de procesar páginas ASP.

- 2 Seleccione ASP JavaScript o ASP VBScript en el menú emergente Modelo de servidor.

- 3 En el menú emergente Acceso, elija el mismo método (Local/red o FTP) que ha especificado para acceder a la carpeta remota.

Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.

- 4 En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca el URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

Con el fin de mostrar datos dinámicos en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarlo utilizando el prefijo de URL.

Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. No obstante, el prefijo de URL sugerido puede ser incorrecto. Corrija o introduzca un nuevo prefijo de URL si la sugerencia de Dreamweaver no es correcta. Para más información, consulte “Prefijos de URL” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Si la carpeta especificada en el cuadro de texto Carpeta remota es

C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApp, el prefijo de URL deberá ser el siguiente:

`http://localhost/MySampleApp/`

**Sugerencia:** el prefijo de URL debe especificar siempre un directorio en lugar de una página concreta del sitio. Asimismo, asegúrese de utilizar la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crear la carpeta.

- 5 Haga clic en Aceptar para definir el sitio y cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

## Carga de los archivos de muestra

Una vez que haya especificado una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web. Deberá cargar los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página detalle tras obtener una vista previa de una página maestra en un navegador, se producirá un error si la página detalle no está presente en el servidor.

### Para cargar los archivos de muestra en el servidor Web:

- 1 En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz del sitio en el panel Vista local.

La carpeta raíz es la primera carpeta de la lista.

- 2 En la barra de herramientas del panel Archivos, haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos y confirme que desea cargar todo el sitio.

Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en [“Definición de una carpeta remota” en la página 115](#).

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

## Conexión con la base de datos de muestra (ASP)

Durante la instalación, Dreamweaver copia en el disco duro una base de datos de muestra de Microsoft Access. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

**Nota:** para más información sobre cómo conectar con otra base de datos, consulte “Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

### Para crear una conexión de base de datos:

- 1 Si utiliza un equipo remoto como servidor, configure la base de datos de muestra en el equipo remoto (véase [“Configuración de la base de datos \(servidor en el equipo remoto\)” en la página 118](#)).
- 2 Cree la conexión en Dreamweaver (véase [“Creación de una conexión de base de datos” en la página 119](#)).

## Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)

Esta sección sólo es pertinente si el servidor Web se está ejecutando en un equipo remoto. Si el servidor Web se ejecuta en el mismo equipo que Dreamweaver, continúe con la sección “[Creación de una conexión de base de datos](#)” en la página 119.

Antes de crear una conexión con la base de datos de muestra, realice las tareas siguientes en el equipo remoto que ejecuta el servidor Web: copie la base de datos de muestra en el disco duro del equipo y cree un DSN en el equipo que señala a la base de datos.

### Para configurar la base de datos de muestra en el equipo remoto:

- 1 Copie la base de datos en el disco duro del equipo remoto. Si ha instalado Dreamweaver en la ubicación predeterminada, la ruta del disco duro local al archivo de base de datos (trio.mdb) será la siguiente:

- C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\Database\trio.mdb (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver MX 2004/Samples/Database/trio.mdb (Macintosh)

Puede colocar el archivo en cualquier carpeta del equipo remoto o crear una nueva carpeta para él.

**Nota:** pueden surgir problemas de seguridad si coloca el archivo de base de datos en la carpeta Inetpub del equipo remoto. Es mejor colocar el archivo en una carpeta que no sea de acceso público.

- 2 Compruebe que está instalado el Controlador de Microsoft Access versión 4.0 o superior en el equipo remoto.

Para averiguar si el controlador ya está instalado, véase “Visualización de los controladores ODBC instalados en un sistema Windows” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Si no está instalado el controlador, descargue e instale en el equipo remoto los paquetes Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5 y 2.7. Puede descargar gratuitamente MDAC del sitio Web de Microsoft en [www.microsoft.com/data/download.htm](http://www.microsoft.com/data/download.htm). Estos paquetes contienen los últimos controladores de Microsoft, incluido el Controlador de Microsoft Access.

**Nota:** instale MDAC 2.5 antes que MDAC 2.7.

- 3 Configure un DSN llamado TrioMotors que señale a la base de datos de muestra del equipo remoto.

Para instrucciones, véanse los artículos siguientes en el sitio Web de Microsoft:

- Si el equipo remoto se ejecuta en Windows 98, véase el artículo 300595 en [support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300595](http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300595).
- Si el equipo remoto se ejecuta en Windows 2000, véase el artículo 300596 en [support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596](http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596).
- Si el equipo remoto se ejecuta en Windows XP, véase el artículo 305599 en [support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599](http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599).

Después de instalar la base de datos, el controlador de base de datos y el DSN, cree una conexión con la base de datos en Dreamweaver.

## Creación de una conexión de base de datos

El último paso del proceso de configuración es crear una conexión con la base de datos.

Si el servidor Web se ejecuta en un equipo local, puede utilizar el nombre de fuente de datos (DSN) que Dreamweaver ha creado durante la instalación para conectarse rápidamente a la base de datos de muestra. Para más información sobre los DSN, consulte “Utilización de un DSN” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

### Para crear una conexión con la base de datos en Dreamweaver:

1 Abra cualquier página de ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

2 Haga clic en el botón de signo más (+) en el panel y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN).

3 Introduzca **connTrio** como nombre de conexión.

4 (Sólo en Windows) Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Si el servidor se encuentra en el equipo local, seleccione la opción Utilizando DSN local.
- Si el servidor se encuentra en un sistema remoto, seleccione la opción Utilizando DSN en el servidor de prueba.

Los usuarios de Macintosh pueden pasar por alto este paso porque todas las conexiones de base de datos utilizan DSN en el servidor de prueba.

5 Haga clic en el botón DSN y elija TrioMotors en la lista de DSN.

Si utiliza Dreamweaver en un equipo Windows, durante la instalación, Dreamweaver ha creado un DSN llamado TrioMotors que señala a la base de datos Microsoft Access en la carpeta Samples\Database de la carpeta de la aplicación Dreamweaver MX 2004.

6 Haga clic en Prueba.

Dreamweaver intentará conectarse con la base de datos. Si falla la conexión, siga este procedimiento:

- Compruebe el DSN.
- Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (véase “Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas” en la página 116).
- Véase “Solución de problemas de conexiones de base de datos” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

7 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

Ahora la aplicación ASP de muestra está configurada para los tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información, consulte “Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web” en la página 69.



# CAPÍTULO 12

## Configuración del sitio JSP de muestra

Macromedia Dreamweaver MX 2004 incluye páginas Web JavaServer (JSP) de muestra que le permitirán crear una pequeña aplicación Web. En este capítulo se describe un modo de configurar la aplicación de muestra utilizando Microsoft Internet Information Server (IIS) o Personal Web Server (PWS). Para más información sobre estos servidores Web, consulte [“Instalación de un servidor Web” en la página 83](#). Si utiliza un servidor Web diferente, véase “Configuración de una aplicación Web” en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

Para configurar una aplicación Web deberá dar estos tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En este capítulo de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

- [“Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de JSP” en la página 121](#)
- [“Configuración del sistema \(JSP\)” en la página 122](#)
- [“Definición de un sitio de Dreamweaver \(JSP\)” en la página 125](#)
- [“Conexión con la base de datos de muestra \(JSP\)” en la página 128](#)

### Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de JSP

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. Las tareas se describen detalladamente en el resto del capítulo.

#### **Configure el sistema:**

- 1 Asegúrese de que dispone de un servidor Web.
- 2 Instale el servidor de aplicaciones JSP.
- 3 Cree una carpeta raíz.

#### **Defina un sitio de Dreamweaver:**

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
- 3 Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

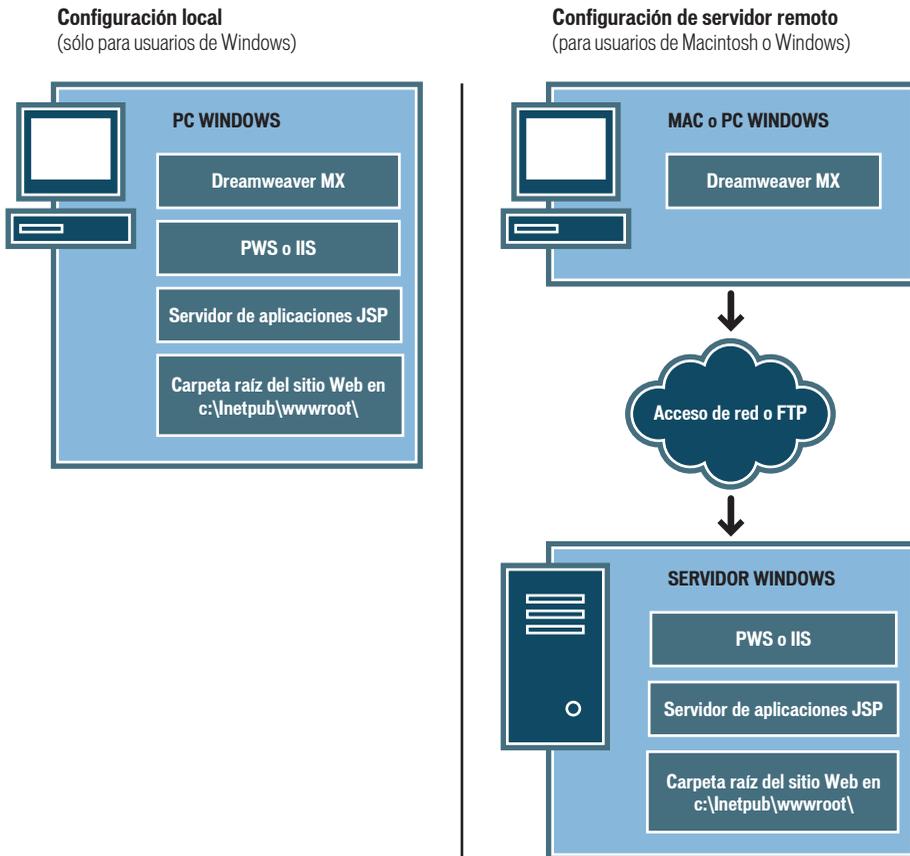
**Conecte con la base de datos:**

- 1 Instale un controlador de puente JDBC-ODBC.
- 2 Si utiliza un equipo remoto como servidor, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto.
- 3 Cree la conexión en Dreamweaver.

## Configuración del sistema (JSP)

En esta sección se proporcionan instrucciones para dos configuraciones de sistema comunes: una en la que Microsoft IIS o PWS se instala en el disco duro y otra en la que IIS o PWS se instala en un equipo remoto con Windows. Si desea utilizar otra configuración, véase “Configuración de una aplicación Web” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:



### Para configurar el sistema:

- 1 Asegúrese de que dispone de un servidor Web (véase [“Comprobación de un servidor Web” en la página 123](#)).
- 2 Instale el servidor de aplicaciones JSP (véase [“Instalación de un servidor de aplicaciones JSP” en la página 123](#)).
- 3 Cree una carpeta raíz (véase [“Creación de una carpeta raíz” en la página 124](#)).

**Nota:** la instalación del servidor Web y del servidor de aplicaciones sólo debe realizarse una vez.

## Comprobación de un servidor Web

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web.

Asegúrese de que Microsoft IIS o PWS están instalados y en ejecución en el disco duro o en un equipo Windows remoto. (Los usuarios de Macintosh deberán instalar Microsoft IIS o PWS en un equipo Windows remoto.) Una forma rápida de comprobar si PWS o IIS está instalado en un equipo consiste en mirar la estructura de carpetas para ver si contiene una carpeta C:\Inetpub o D:\Inetpub. PWS y IIS crean esta carpeta durante su instalación.

Si no está instalado PWS o IIS, instálelo ahora. Para obtener instrucciones, consulte [“Instalación de un servidor Web” en la página 83](#).

Tras instalar el servidor Web, instale el servidor de aplicaciones.

## Instalación de un servidor de aplicaciones JSP

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página de este tipo, el servidor Web remite la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte [“Aspectos básicos de las aplicaciones Web” en la página 57](#).

Compruebe que el servidor de aplicaciones JSP está instalado y se ejecuta en el sistema con PWS o IIS. (PWS o IIS puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto.)

Si no tiene un servidor de aplicaciones JSP, puede descargar e instalar una versión de prueba de Macromedia JRun, un servidor de aplicaciones JSP completo, en el sitio Web de Macromedia en [www.macromedia.com/es/software/jrun/](http://www.macromedia.com/es/software/jrun/).

JRun está disponible para Windows y para Macintosh. Sin embargo, en esta guía no se describe la utilización de JRun en un sistema Macintosh.

### Para instalar JRun:

- 1 Si es necesario, inicie la sesión en el sistema Windows utilizando la cuenta Administrador.
- 2 Cierre todas las aplicaciones abiertas.
- 3 Haga doble clic en el archivo de instalación de la versión de prueba JRun.  
Aparecerá la pantalla de bienvenida.
- 4 Si no tiene un Java Runtime Environment (JRE) en el sistema, seleccione la opción en la pantalla de bienvenida para instalarlo.

Dado que el servidor de aplicaciones JRun se basa en Java, deberá instalar primero un JRE en el sistema que ejecutará el servidor de aplicaciones. Después de instalar el JRE podrá instalar el servidor de aplicaciones JRun.

- 5 Seleccione la opción en la pantalla de bienvenida para instalar JRun.
- 6 Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para terminar de instalar y comprobar el programa.
- 7 Cree un conector JRun con el servidor Web IIS o PWS.  
Para instrucciones, véase la documentación de JRun.

Después de instalar e iniciar JRun, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

## Creación de una carpeta raíz

Una vez instalado el software de servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta Microsoft PWS o IIS y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

### Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

- 1 Cree una carpeta denominada MySampleApp en el sistema que ejecuta PWS o IIS.

**Nota:** anote el nombre de esta carpeta para utilizarlo posteriormente. Cuando lo escriba más adelante, asegúrese de utilizar exactamente la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crearlo.

Un lugar idóneo para crear la carpeta es en C:\inetpub\wwwroot\. De forma predeterminada, el servidor Web IIS o PWS se configura para que utilice páginas de la carpeta Inetpub\wwwroot. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un servidor Web.

- 2 Compruebe que dispone de permisos de lectura y de ejecución de scripts para la carpeta. Para ello, siga uno de estos procedimientos:
  - Si está utilizando PWS, inicie Personal Web Manager haciendo doble clic en el icono de servidor Web de la bandeja del sistema. (El icono representa a una mano que sujeta una página Web.) En Personal Web Manager, haga clic en el icono Advanced (avanzadas). Aparecerá el cuadro de diálogo Advanced Options (opciones avanzadas). Seleccione Home (inicio) y haga clic en Edit Properties (editar propiedades). Aparecerá el cuadro de diálogo Edit Directory (editar directorio). Asegúrese de que los permisos Read y Script (Lectura y Script) están seleccionados. Por razones de seguridad, no debe seleccionar la opción Execute (ejecutar).
  - Si utiliza IIS, inicie la herramienta administrativa de IIS. Para ello, en Windows XP, seleccione Inicio > Panel de control, o bien Inicio > Configuración > Panel de Control; a continuación, haga doble clic en Herramientas administrativas y, después, haga doble clic en Servicios de Internet Information Server. Expanda la lista de equipos locales, la carpeta Web Sites (sitios Web) y la carpeta Default Web Site. Haga clic con el botón derecho en la carpeta MySampleApp y seleccione Properties (propiedades) en el menú emergente. En el menú emergente Execute Permissions (permisos de ejecución), asegúrese de que la opción Scripts Only (sólo scripts) esté seleccionada. Por razones de seguridad, no seleccione la opción Scripts and Executables (scripts y ejecutables). A continuación, haga clic en Aceptar.

El servidor Web está ya configurado para facilitar páginas Web de la carpeta raíz en respuesta a las peticiones HTTP de los navegadores Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

## Definición de un sitio de Dreamweaver (JSP)

Una vez que haya configurado el sistema, copie los archivos de muestra en una carpeta local y defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

**Nota:** para los usuarios de Macromedia HomeSite o ColdFusion Studio puede ser de ayuda considerar un sitio de Dreamweaver como un proyecto de HomeSite o de Studio.

### Para definir un sitio de Dreamweaver:

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase [“Copia de los archivos de muestra” en la página 125](#)).
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta local” en la página 126](#)).
- 3 Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta remota” en la página 126](#)).
- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (véase [“Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas” en la página 127](#)).
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase [“Carga de los archivos de muestra” en la página 128](#)).

## Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en una carpeta del disco duro.

### Para copiar los archivos de muestra:

- 1 Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre Sites-Local en la carpeta de usuario de su disco duro.

Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes:

- C:\Documents and Settings\su\_nombre\_de\_usuario\Mis documentos\Sites-Local (Windows)
- /Users/su\_nombre\_de\_usuario/Documents/Sites-Local (Macintosh).

**Atención:** en Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

- 2 Localice la carpeta GettingStarted en la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en el disco duro.

Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

- C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\GettingStarted\ (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver MX 2004/Samples/GettingStarted (Macintosh)

3 Copie la carpeta GettingStarted en la carpeta Sites-Local.

Una vez que haya copiado la carpeta GettingStarted, defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta local

Después de copiar la carpeta GettingStarted, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de JSP como una carpeta local de Dreamweaver.

### Para definir la carpeta local de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en el botón Nuevo y seleccione Sitio.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
- 2 Si se muestra la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 En el cuadro de texto Nombre del sitio, escriba **Trio-JSP**.  
El nombre identifica el sitio en Dreamweaver.
- 4 Haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Carpeta raíz local para localizar y seleccionar la carpeta incluida dentro de la carpeta GettingStarted que contiene los archivos de muestra de JSP. La carpeta debe ser la siguiente:
  - C:\Documents and Settings\*su\_nombre\_de\_usuario*\Mis documentos\Sites-Local\GettingStarted\4-Develop\jsp (Windows)
  - /Users/*su\_nombre\_de\_usuario*/Documents/Sites-Local/GettingStarted/4-Develop/jsp (Macintosh)

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

### Para definir la carpeta remota de Dreamweaver:

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Datos remotos en la lista Categoría.  
Aparecerá la pantalla Datos remotos.
- 2 En el menú emergente Acceso, seleccione cómo desea mover sus archivos hacia y desde el servidor: por una red local (la opción Local/red) o mediante FTP.  
**Nota:** en el menú emergente Acceso aparecen otras opciones que no se tratan en este manual. Para más información sobre ellas, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.
- 3 Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección [“Creación de una carpeta raíz” en la página 124](#).

La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, seguirá considerándose como una carpeta remota válida. En el ejemplo siguiente se muestra una ruta posible de carpeta remota si ha elegido el acceso Local/red y la carpeta remota se encuentra en el disco duro de Windows:

Carpeta remota: C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApp

Para más información sobre FTP, consulte “Configuración de las opciones de Datos remotos para acceso FTP” en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

## Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas

Después de definir la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta para el procesamiento de páginas dinámicas. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras se desarrolla una aplicación.

### Para especificar una carpeta para procesar páginas dinámicas:

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras se trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción, siempre y cuando permita procesar páginas JSP. En muchas situaciones, como por ejemplo al configurar el sitio Trio, puede utilizar la misma configuración que la de la categoría Datos remotos (véase “Definición de una carpeta remota” en la página 126), ya que se dirige a un servidor capaz de procesar páginas JSP.

- 2 Seleccione JSP en el menú emergente Modelo de servidor.
- 3 En el menú emergente Acceso, elija el mismo método (Local/red o FTP) que ha especificado para acceder a la carpeta remota.

Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.

- 4 En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca el URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

Con el fin de mostrar datos dinámicos en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarlo utilizando el prefijo de URL.

Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. No obstante, el prefijo de URL sugerido puede ser incorrecto. Corrija o introduzca un nuevo prefijo de URL si la sugerencia de Dreamweaver no es correcta. Para más información, consulte “Prefijos de URL” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Si la carpeta especificada en el cuadro de texto Carpeta remota es

C:\inetpub\wwwroot\MySampleApp, el prefijo de URL deberá ser el siguiente:

`http://localhost/MySampleApp/`

**Sugerencia:** el prefijo de URL debe especificar siempre un directorio en lugar de una página concreta del sitio. Asimismo, asegúrese de utilizar la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crear la carpeta.

- 5 Haga clic en Aceptar para definir el sitio y cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

## Carga de los archivos de muestra

Una vez que haya especificado una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web. Deberá cargar los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página detalle tras obtener una vista previa de una página maestra en un navegador, se producirá un error si la página detalle no está presente en el servidor.

### Para cargar los archivos de muestra en el servidor Web:

- 1 En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz del sitio en el panel Vista local.

La carpeta raíz es la primera carpeta de la lista.

- 2 En la barra de herramientas del panel Archivos, haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos y confirme que desea cargar todo el sitio.

Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en [“Definición de una carpeta remota” en la página 126](#).

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

## Conexión con la base de datos de muestra (JSP)

Durante la instalación, Dreamweaver copia en el disco duro una base de datos de muestra de Microsoft Access. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

**Nota:** para más información sobre cómo conectar con otra base de datos, consulte “Conexiones de base de datos para desarrolladores de JSP” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

### Para crear una conexión de base de datos:

- 1 Instale el controlador puente (véase [“Instalación del controlador puente” en la página 128](#)).
- 2 Si utiliza un equipo remoto como servidor, configure la base de datos de muestra en el equipo remoto (véase [“Configuración de la base de datos \(servidor en el equipo remoto\)” en la página 129](#)).
- 3 Cree la conexión en Dreamweaver (véase [“Creación de una conexión de base de datos” en la página 130](#)).

## Instalación del controlador puente

Antes de intentar conectar con la base de datos de muestra, instale el controlador puente JDBC-ODBC de Sun en el equipo que ejecuta el servidor Web. El controlador puente permite utilizar nombres de fuentes de datos (DSN) Windows para crear conexiones. Éste se suministra con Sun Java 2 SDK, Standard Edition, para Windows.

Para averiguar si ya dispone de Java 2 SDK con el controlador, busque en el disco duro cualquiera de los directorios siguientes:

C:\jdk1.2.x

C:\jdk1.3.x

C:\j2sdk1.4.x

**Nota:** el término “Java 2” se refiere a Java 1.2 y a versiones posteriores.

Si no dispone de SDK, descárguelo del sitio Web de Sun en [/java.sun.com/j2se/](http://java.sun.com/j2se/). Después de descargar el archivo de instalación, haga doble clic en él para ejecutarlo. Siga las instrucciones de la pantalla y compruebe que el componente Java 2 Runtime Environment está seleccionado en el cuadro de diálogo Seleccionar componente. Deberá estar seleccionado de forma predeterminada. El controlador se instalará automáticamente cuando instale SDK.

Aunque puede utilizarse para el desarrollo de sistemas de bases de datos de gama baja, como por ejemplo Microsoft Access, el controlador puente JDBC-ODBC de Sun no está pensado para tareas de producción. Por ejemplo, sólo permite conectar con la base de datos a una página JSP a la vez (es decir, no admite el uso compartido de varios thread). Para más información sobre las limitaciones del controlador, consulte el artículo 17392 del Centro de soporte de Macromedia en [www.macromedia.com/go/jdbc-odbc\\_problems](http://www.macromedia.com/go/jdbc-odbc_problems).

Después de instalar el controlador puente, configure la base de datos, si es preciso; a continuación, cree una conexión con la base de datos en Dreamweaver.

## Configuración de la base de datos (servidor en el equipo remoto)

Esta sección sólo es pertinente si el servidor Web se está ejecutando en un equipo remoto. Si el servidor Web se ejecuta en el mismo equipo que Dreamweaver, continúe con la sección “[Creación de una conexión de base de datos](#)” en la página 130.

Antes de crear una conexión con la base de datos de muestra, realice las tareas siguientes en el equipo remoto que ejecuta el servidor Web: copie la base de datos de muestra en el disco duro del equipo, cree un DSN en el equipo que señala a la base de datos e instale el controlador puente JDBC-ODBC de Sun en el equipo.

### Para configurar la base de datos de muestra en el equipo remoto:

- 1 Copie la base de datos en el disco duro del equipo remoto. Si ha instalado Dreamweaver en la ubicación predeterminada, la ruta del disco duro local al archivo de base de datos (trio.mdb) será la siguiente:

- C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\Database\trio.mdb  
(Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver MX 2004/Samples/Database/trio.mdb  
(Macintosh)

Puede colocar el archivo en cualquier carpeta del equipo remoto o crear una nueva carpeta para él.

**Atención:** pueden surgir problemas de seguridad si coloca el archivo de base de datos en la carpeta Inetpub del equipo remoto. Es mejor colocar el archivo en una carpeta que no sea de acceso público.

- 2 Compruebe que está instalado el Controlador de Microsoft Access versión 4.0 o superior en el equipo remoto.

Para averiguar si el controlador ya está instalado, véase “Visualización de los controladores ODBC instalados en un sistema Windows” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Si no está instalado el controlador, descargue e instale en el equipo remoto los paquetes Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5 y 2.7. Puede descargar gratuitamente MDAC del sitio Web de Microsoft en [www.microsoft.com/data/download.htm](http://www.microsoft.com/data/download.htm). Estos paquetes contienen los últimos controladores de Microsoft, incluido el Controlador de Microsoft Access.

**Nota:** instale MDAC 2.5 antes que MDAC 2.7.

- 3 Configure un DSN llamado TrioMotors que señale a la base de datos de muestra del equipo remoto.

Para instrucciones, véanse los artículos siguientes en el sitio Web de Microsoft:

- Si el equipo remoto se ejecuta en Windows 98, véase el artículo 300595 en [support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300595](http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300595).
- Si el equipo remoto se ejecuta en Windows 2000, véase el artículo 300596 en [support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596](http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596).
- Si el equipo remoto se ejecuta en Windows XP, véase el artículo 305599 en [support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599](http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599).

- 4 Compruebe que el controlador puente JDBC-ODBC de Sun está instalado en el equipo remoto.

Utilizará este controlador junto con el DSN para crear una conexión con la base de datos. Para obtener instrucciones, consulte “[Instalación del controlador puente](#)” en la [página 128](#).

Después de instalar la base de datos, el DSN y el controlador puente, cree una conexión con la base de datos en Dreamweaver.

## Creación de una conexión de base de datos

El último paso del proceso de configuración es crear una conexión con la base de datos.

**Para crear una conexión con la base de datos en Dreamweaver:**

- 1 Abra cualquier página de JSP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) del panel y elija "Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun)" en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun).

- 3 Introduzca **connTrio** como nombre de conexión.
- 4 (Sólo en Windows) Lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Si el servidor se encuentra en el equipo local, seleccione la opción Utilizando un controlador de este equipo.
  - Si el servidor se encuentra en un sistema remoto, seleccione la opción Utilizando un controlador del servidor de prueba.

Los usuarios de Macintosh pueden pasar por alto este paso porque todas las conexiones de base de datos utilizan controladores en el servidor de prueba.

- 5 Reemplace el marcador de posición [odbc dsn] en el cuadro de texto URL por **TrioMotors**.

El cuadro de texto URL debe tener este aspecto:

```
jdbc:odbc:TrioMotors
```

Si utiliza Dreamweaver en un equipo Windows, durante la instalación, Dreamweaver ha creado un DSN llamado TrioMotors que señala a la base de datos Microsoft Access en la carpeta Samples\Database de la carpeta de la aplicación Dreamweaver MX 2004.

6 Haga clic en Prueba.

Dreamweaver intentará conectarse con la base de datos. Si falla la conexión, siga este procedimiento:

- Compruebe de nuevo el DSN y los demás parámetros de conexión.
- Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (véase [“Especificación de la ubicación de procesamiento de páginas dinámicas” en la página 127](#)).
- Véase “Solución de problemas de conexiones de base de datos” en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

7 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

Ahora la aplicación JSP de muestra está configurada para los tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información, consulte [“Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web” en la página 69](#).



# CAPÍTULO 13

## Configuración del sitio PHP de muestra

Macromedia Dreamweaver MX 2004 incluye páginas PHP de muestra que le permitirán crear una pequeña aplicación Web. En este capítulo se describe un modo de configurar la aplicación de muestra utilizando Microsoft Internet Information Server (IIS) o Personal Web Server (PWS). Para más información sobre estos servidores Web, consulte “[Instalación de un servidor Web](#)” en la [página 83](#). Si utiliza un servidor Web diferente, véase “Configuración de una aplicación Web” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Si es un usuario de Macintosh, puede conectar con un servidor PHP remoto o bien puede desarrollar sitios PHP localmente mediante el servidor Web Apache y el servidor de aplicaciones PHP que está instalado con el sistema operativo. Para información sobre la configuración, consulte los siguientes sitios Web:

- <http://developer.apple.com/internet/macosx/php.html>
- [www.entropy.ch/software/macosx/](http://www.entropy.ch/software/macosx/)

Para configurar una aplicación Web deberá dar estos tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En esta guía de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

Este capítulo contiene las secciones siguientes:

- “Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de PHP” en la [página 134](#)
- “Configuración del sistema (PHP)” en la [página 134](#)
- “Definición de un sitio de Dreamweaver (PHP)” en la [página 140](#)
- “Conexión con la base de datos de muestra (PHP)” en la [página 144](#)

## Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de PHP

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. Las tareas se describen detalladamente en el resto del capítulo.

### **Configure el sistema:**

- 1 Asegúrese de que dispone de un servidor Web.
- 2 Instale el servidor de aplicaciones PHP.
- 3 Compruebe la instalación.
- 4 Cree una carpeta raíz.

### **Defina un sitio de Dreamweaver:**

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
- 3 Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.
- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

### **Conecte con la base de datos:**

- 1 Cree una base de datos MySQL de muestra.
- 2 Cree la conexión en Dreamweaver.

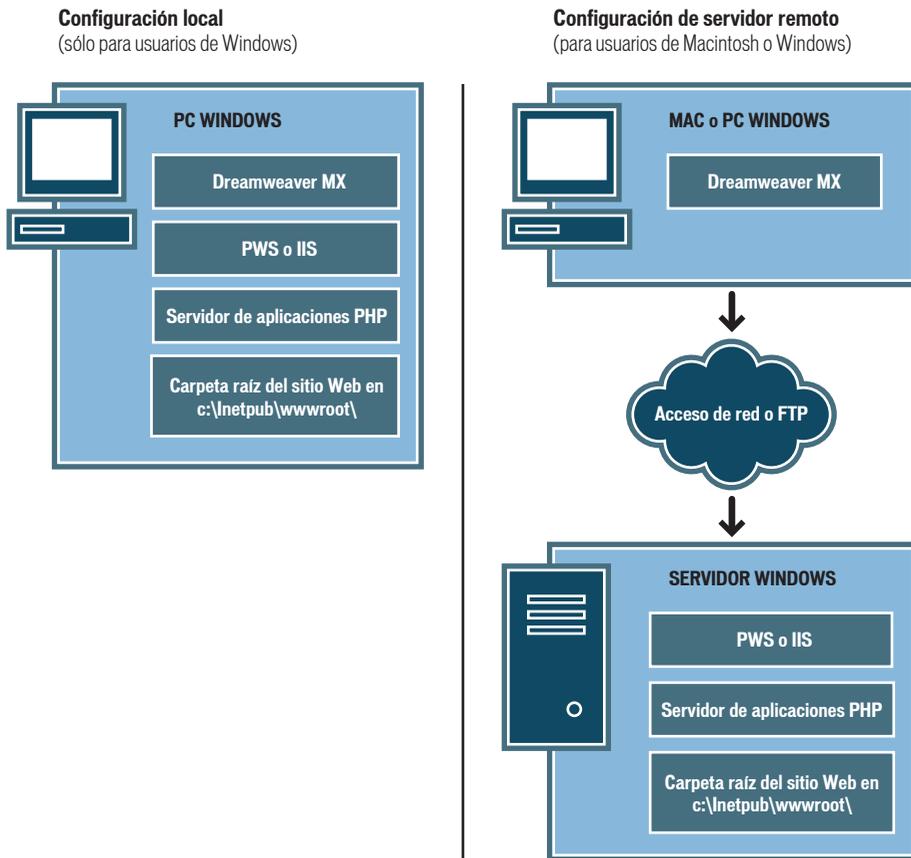
## **Configuración del sistema (PHP)**

Debe configurar el sistema para poder ejecutar páginas PHP en él. En concreto, compruebe que un servidor Web y un servidor de aplicaciones PHP estén instalados y ejecutándose en el sistema y, después, cree una carpeta raíz para los archivos PHP.

## **Configuración del sistema Windows (PHP)**

En esta sección se proporcionan instrucciones para dos configuraciones comunes de Windows: una en la que Microsoft IIS o PWS se instala en el disco duro y otra en la que IIS o PWS se instala en un equipo remoto con Windows. Si desea utilizar otra configuración, véase “Configuración de una aplicación Web” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:



**Para configurar el sistema:**

- 1 Asegúrese de que dispone de un servidor Web (véase “Comprobación de un servidor Web (Windows)” en la página 136).
- 2 Instale el servidor de aplicaciones PHP (véase “Instalación de un servidor de aplicaciones PHP (Windows)” en la página 136).
- 3 Compruebe la instalación (véase “Comprobación de la instalación PHP (Windows)” en la página 137).
- 4 Cree una carpeta raíz (véase “Creación de una carpeta raíz (Windows)” en la página 138).

**Nota:** la instalación del servidor Web y del servidor de aplicaciones sólo debe realizarse una vez.

## Comprobación de un servidor Web (Windows)

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web.

Asegúrese de que Microsoft IIS o PWS están instalados y en ejecución en el disco duro o en un equipo Windows remoto. Una forma rápida de comprobar si PWS o IIS está instalado en un equipo consiste en mirar la estructura de carpetas para ver si contiene una carpeta C:\Inetpub o D:\Inetpub. PWS y IIS crean esta carpeta durante su instalación.

Si no está instalado PWS o IIS, instálelo ahora. Para obtener instrucciones, consulte [“Instalación de un servidor Web” en la página 83](#).

Tras instalar el servidor Web, instale el servidor de aplicaciones.

## Instalación de un servidor de aplicaciones PHP (Windows)

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página de este tipo, el servidor Web remite la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte [“Aspectos básicos de las aplicaciones Web” en la página 57](#).

Compruebe que el servidor de aplicaciones PHP está instalado y se ejecuta en el sistema con PWS o IIS. (PWS o IIS pueden estar ubicados en el disco duro o en un equipo Windows remoto.)

Si no tiene PHP, puede descargarlo e instalarlo desde el sitio Web de PHP en [www.php.net/downloads.php](http://www.php.net/downloads.php). Seleccione el archivo de instalación de Windows, que utiliza InstallShield para instalar PHP y configurar IIS o PWS.

### Para instalar PHP en un sistema Windows:

- 1 Si es necesario, inicie la sesión en el sistema Windows utilizando la cuenta Administrador.
- 2 Cierre todas las aplicaciones abiertas.
- 3 Haga doble clic en el archivo de instalación que ha descargado del sitio Web de PHP.
- 4 Siga las instrucciones de instalación que aparecen en pantalla.

Cuando termine la instalación, el programa de instalación le indicará si necesita reiniciar el sistema, reiniciar el servidor o comenzar a utilizar PHP.

Para más información sobre cómo configurar el servidor, consulte la documentación de PHP, que puede descargar del sitio Web de PHP en [www.php.net/download-docs.php](http://www.php.net/download-docs.php).

Después de instalar PHP, puede comprobar el servidor para asegurarse de su correcto funcionamiento.

## Comprobación de la instalación PHP (Windows)

Puede comprobar el servidor de aplicaciones PHP ejecutando una página de prueba.

### Para comprobar el servidor de aplicaciones PHP:

1 En Dreamweaver o cualquier editor de texto, cree un archivo de texto normal con el nombre `timetest.php`.

2 En el archivo, introduzca el código siguiente:

```
<p>This page was created at <b>  
<?php echo date("h:i:s a", time()); ?>  
</b> on the computer running PHP.</p>
```

Este código mostrará la hora en que la página se procesó en el servidor.

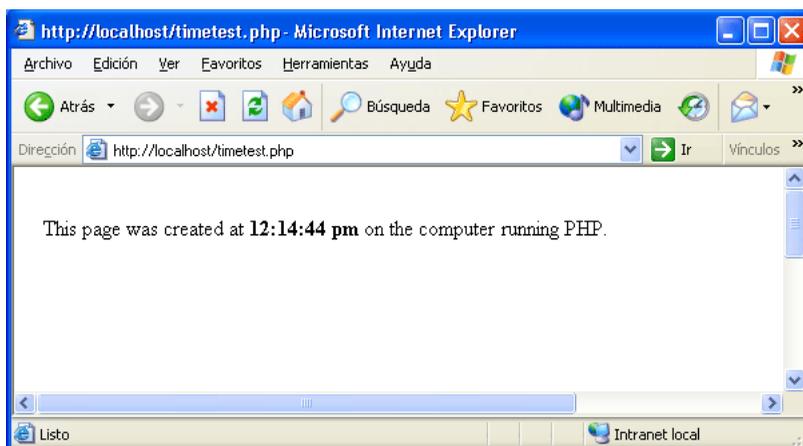
3 Copie el archivo en la carpeta `C:\inetpub\wwwroot` del equipo Windows donde se ejecute PWS o IIS.

4 En el navegador Web, introduzca el URL de la página de prueba y, a continuación, presione Intro.

Si ha instalado PHP en el equipo local, puede introducir el siguiente URL:

`http://localhost/timetest.php`

La página de prueba deberá abrirse y mostrar una hora del día de este modo:



La hora especificada se considera contenido dinámico porque cambia cada vez que se solicita la página. Haga clic en el botón Actualizar del navegador para generar una nueva página con otra hora.

**Nota:** si examina el código fuente (`Ver > Código fuente` en Internet Explorer) observará que la página no utiliza ningún JavaScript del lado del cliente para conseguir este efecto.

Si la página no funciona de la forma deseada, compruebe los siguientes errores posibles:

- El archivo no tiene la extensión `.php`.
- Ha escrito la ruta del archivo de la página (`C:\inetpub\wwwroot\timetest.php`) en lugar de su URL (por ejemplo, `http://localhost/timetest.php`) en el cuadro de texto Dirección del navegador.

Si escribe una ruta de archivo en el navegador (como quizá esté acostumbrado a hacer con las páginas HTML normales), omite el servidor Web y el servidor de aplicaciones. Como consecuencia, el servidor nunca procesa la página.

- El URL contiene un error de escritura. Compruebe si hay errores y no introduzca una barra diagonal después del nombre de archivo, como `http://localhost/timetest.php/`.
- El código de la página contiene un error de escritura.

Después de instalar y comprobar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

## Creación de una carpeta raíz (Windows)

Una vez instalado el software de servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta Microsoft PWS o IIS y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

### Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

- 1 Cree una carpeta denominada MySampleApp en el sistema que ejecuta PWS o IIS.

**Nota:** anote el nombre de esta carpeta para utilizarlo posteriormente. Cuando lo escriba más adelante, asegúrese de utilizar exactamente la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crearlo.

Un lugar idóneo para crear la carpeta es en `C:\Inetpub\wwwroot\`. De forma predeterminada, el servidor Web IIS o PWS se configura para que utilice páginas de la carpeta `Inetpub\wwwroot`. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un servidor Web.

- 2 Compruebe que dispone de permisos de lectura y de ejecución de scripts para la carpeta. Para ello, siga uno de estos procedimientos:
  - Si está utilizando PWS, inicie Personal Web Manager haciendo doble clic en el icono de servidor Web de la bandeja del sistema. (El icono representa a una mano que sujeta una página Web.) En Personal Web Manager, haga clic en el icono Advanced (avanzadas). Aparecerá el cuadro de diálogo Advanced Options (Opciones avanzadas). Seleccione Home (inicio) y haga clic en Edit Properties (editar propiedades). Aparecerá el cuadro de diálogo Edit Directory (editar directorio). Asegúrese de que los permisos Read y Script (Lectura y Script) están seleccionados. Por razones de seguridad, no debe seleccionar la opción Execute (ejecutar).
  - Si utiliza IIS, inicie la herramienta administrativa de IIS. Para ello, en Windows XP, seleccione Inicio > Panel de control, o bien Inicio > Configuración > Panel de Control; a continuación, haga doble clic en Herramientas administrativas y, después, haga doble clic en Servicios de Internet Information Server. Expanda la lista de equipos locales, la carpeta Web Sites y la carpeta Default Web Site. Haga clic con el botón derecho en la carpeta MySampleApp y seleccione Properties (propiedades) en el menú emergente. En el menú emergente Execute Permissions (permisos de ejecución), asegúrese de que la opción Scripts Only (sólo scripts) esté seleccionada. Por razones de seguridad, no seleccione la opción Scripts and Executables (scripts y ejecutables). A continuación, haga clic en Aceptar.

El servidor Web está ya configurado para facilitar páginas Web de la carpeta raíz en respuesta a las peticiones HTTP de los navegadores Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver. (Véase [“Definición de un sitio de Dreamweaver \(PHP\)” en la página 140.](#))

## Configuración del sistema Macintosh (PHP)

Si está trabajando en un equipo Macintosh, puede ejecutar páginas PHP en el equipo utilizando el servidor Web de Apache y el servidor de aplicaciones PHP instalados con el sistema operativo. Al configurar el sistema debe comprobar que el servidor Web y el servidor de aplicaciones PHP estén en funcionamiento y, después, debe crear una carpeta raíz para los archivos PHP.

Esta sección contiene los siguientes temas:

- “Comprobación de la instalación PHP (Macintosh)” en la página 139
- “Creación de una carpeta raíz (Macintosh)” en la página 140

Para más información sobre la utilización de Apache y PHP con Macintosh, consulte el sitio Web de Apple en [developer.apple.com/internet/macosx/php.html](http://developer.apple.com/internet/macosx/php.html). Otro sitio Web que puede resultarle útil es [www.entropy.ch/software/macosx/](http://www.entropy.ch/software/macosx/).

## Comprobación de la instalación PHP (Macintosh)

Para comprobar el servidor Web Apache y el servidor de aplicaciones PHP en el equipo Macintosh, puede ejecutar una página de prueba.

Sin embargo, si desea utilizar el servidor Web para servir páginas PHP y contenido de bases de datos MySQL, antes debe configurar el servidor para que funcione con PHP y MySQL. Para información sobre este proceso, véase [www.macromedia.com/devnet/mx/dreamweaver/articles/php\\_macintosh.html](http://www.macromedia.com/devnet/mx/dreamweaver/articles/php_macintosh.html).

### Para comprobar el servidor Web Apache y el servidor de aplicaciones PHP:

- 1 Configure el servidor tal como se describe en el artículo del sitio Web de Macromedia.
- 2 En Dreamweaver o cualquier editor de texto, cree un archivo de texto normal con el nombre `timetest.php`.
- 3 En el archivo, introduzca el código siguiente:

```
<p>This page was created at <b>  
<?php echo date("h:i:s a", time()); ?>  
</b> on the computer running PHP.</p>
```

Este código mostrará la hora en que la página se procesó en el servidor.

- 4 Copie el archivo en la carpeta `/Users/su_nombre_de_usuario/Sites` del equipo Macintosh. La carpeta Sites es su carpeta raíz personal para el servidor Web Apache.
- 5 En el navegador Web, escriba el URL siguiente y presione Retorno:  
`http://localhost/~su_nombre_de_usuario/timetest.php`

La página de prueba deberá abrirse y mostrar una hora del día.

La hora especificada se considera contenido dinámico porque cambia cada vez que se solicita la página. Haga clic en el botón Actualizar del navegador para generar una nueva página con otra hora.

**Nota:** si examina el código fuente (View > View Source en Safari) observará que la página no utiliza ningún JavaScript del lado del cliente para conseguir este efecto.

Si la página no funciona de la forma deseada, compruebe los siguientes errores posibles:

- El archivo no tiene la extensión .php.
- El URL contiene un error de escritura. Compruebe si hay errores y verifique que no haya una barra inclinada después del nombre de archivo, como en `http://localhost/~su_nombre_de_usuario/timetest.php/`. No olvide que debe haber una tilde (~) delante del nombre de usuario.
- El código de la página contiene un error de escritura.
- El servidor Apache no está ejecutándose. Vaya a Preferencias del sistema, categoría Compartir, para ver si la opción Compartir Web personal está activada.

Después de instalar y comprobar el software del servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web.

## Creación de una carpeta raíz (Macintosh)

Después de instalar el software de servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el equipo Macintosh.

### Para crear una carpeta raíz para la aplicación Web:

- Cree una carpeta denominada MySampleApp en la carpeta `/Users/su_nombre_de_usuario/Sites`. Apache procesará todas las páginas de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a una petición http de un navegador Web.

Una vez que haya configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

## Definición de un sitio de Dreamweaver (PHP)

Una vez que haya configurado el sistema, copie los archivos de muestra en una carpeta local y defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

**Nota:** para los usuarios de Macromedia HomeSite o ColdFusion Studio puede ser de ayuda considerar un sitio de Dreamweaver como un proyecto de HomeSite o de Studio.

### Para definir un sitio de Dreamweaver:

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (véase [“Copia de los archivos de muestra” en la página 141](#)).
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta local” en la página 141](#)).
- 3 Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (véase [“Definición de una carpeta remota” en la página 142](#)).
- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas \(PHP\)” en la página 142](#)).
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (véase [“Carga de los archivos de muestra” en la página 143](#)).

## Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en una carpeta del disco duro.

### Para copiar los archivos de muestra:

- 1 Cree una carpeta nueva y asígnele el nombre Sites-Local en la carpeta de usuario de su disco duro.

Por ejemplo, cree una de las carpetas siguientes:

- C:\Documents and Settings\su\_nombre\_de\_usuario\Mis documentos\Sites-Local (Windows)
- /Users/su\_nombre\_de\_usuario/Documents/Sites-Local (Macintosh).

**Nota:** en Macintosh hay una carpeta llamada Sites ya creada en su carpeta de usuario. No utilice la carpeta Sites como carpeta local, ya que dicha carpeta le servirá para colocar sus páginas con el fin de hacerlas accesibles al público cuando utilice Macintosh como servidor Web.

- 2 Localice la carpeta GettingStarted en la carpeta de la aplicación de Dreamweaver en el disco duro.

Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta de la carpeta será ésta:

- C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004\Samples\GettingStarted\ (Windows)
- /Applications/Macromedia Dreamweaver MX 2004/Samples/GettingStarted (Macintosh)

- 3 Copie la carpeta GettingStarted en la carpeta Sites-Local.

Una vez que haya copiado la carpeta GettingStarted, defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta local

Una vez que haya copiado la carpeta GettingStarted, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de PHP como una carpeta local de Dreamweaver.

### Para definir la carpeta local de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Sitio > Administrar sitios. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga clic en el botón Nuevo y seleccione Sitio.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición del sitio.
- 2 Si se muestra la ficha Básicas, haga clic en la ficha Avanzadas.
- 3 En el cuadro de texto Nombre del sitio, escriba **Trio-PHP**.  
El nombre identifica el sitio en Dreamweaver.
- 4 Haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Carpeta raíz local para examinar y seleccionar la carpeta incluida dentro de la carpeta GettingStarted que contiene los archivos de muestra de PHP. La carpeta debe ser la siguiente:
  - C:\Documents and Settings\su\_nombre\_de\_usuario\Mis documentos\Sites-Local\GettingStarted\4-Develop\php (Windows)
  - /Users/su\_nombre\_de\_usuario/Documents/Sites-Local/GettingStarted/4-Develop/php (Macintosh)

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

### Para definir la carpeta remota de Dreamweaver:

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Datos remotos en la lista Categoría.

Aparecerá la pantalla Datos remotos.

- 2 En el menú emergente Acceso, seleccione cómo desea mover sus archivos hacia y desde el servidor: por una red local (la opción Local/red) o mediante FTP.

**Nota:** en el menú emergente Acceso aparecen otras opciones, que no se tratan en este capítulo. Para más información sobre ellas, consulte el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

- 3 Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección “[Creación de una carpeta raíz \(Windows\)](#)” en la [página 138](#).

La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, seguirá considerándose como una carpeta remota válida. En el ejemplo siguiente se muestra una ruta posible de carpeta remota si ha elegido el acceso Local/red y la carpeta remota se encuentra en el disco duro de Windows:

Carpeta remota: C:\Inetpub\wwwroot\MySampleApp

En Macintosh, la carpeta podría ser la siguiente:

Carpeta remota: /Users/*su\_nombre\_de\_usuario*/Sites/MySampleApp

Para más información sobre FTP, consulte “Configuración de las opciones de Datos remotos para acceso FTP” en el apartado Utilización de Dreamweaver de la Ayuda.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

## Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas (PHP)

Después de definir la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta para el procesamiento de páginas dinámicas. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras se desarrolla una aplicación.

### Para especificar una carpeta para procesar páginas dinámicas:

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras se trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción, siempre y cuando permita procesar páginas PHP. En muchas situaciones, como por ejemplo al configurar el sitio Trio, puede utilizar la misma configuración que la de la categoría Datos remotos (véase “[Definición de una carpeta remota](#)” en la [página 142](#)), ya que se dirige a un servidor capaz de procesar páginas PHP.

- 2 Seleccione PHP MySQL en el menú emergente Modelo de servidor.
- 3 En el menú emergente Acceso, elija el mismo método (Local/red o FTP) que ha especificado para acceder a la carpeta remota.

Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.

- 4 En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca el URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

Con el fin de mostrar datos dinámicos en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarlo utilizando el prefijo de URL.

Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. No obstante, el prefijo de URL sugerido puede ser incorrecto. Corrija o introduzca un nuevo prefijo de URL si la sugerencia de Dreamweaver no es correcta. Para más información, consulte “Prefijos de URL” en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

En el contenido de muestra de PHP en Windows, el prefijo debe ser el siguiente:

Prefijo de URL: `http://localhost/MySampleApp/`

En Macintosh, el prefijo debe ser el siguiente:

Prefijo de URL: `http://localhost/~su_nombre_de_usuario/MySampleApp/`

**Sugerencia:** el prefijo de URL debe especificar siempre un directorio en lugar de una página concreta del sitio. Asimismo, asegúrese de utilizar la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que la empleada al crear la carpeta.

- 5 Haga clic en Aceptar para definir el sitio y cerrar el cuadro de diálogo Definición del sitio y, a continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

## Carga de los archivos de muestra

Una vez que haya especificado una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web. Deberá cargar los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página detalle tras obtener una vista previa de una página maestra en un navegador, se producirá un error si la página detalle no está presente en el servidor.

### Para cargar los archivos de muestra en el servidor Web:

- 1 En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione la carpeta raíz del sitio en el panel Vista local.

La carpeta raíz es la primera carpeta de la lista.

- 2 En la barra de herramientas del panel Archivos, haga clic en el icono de flecha azul Colocar archivos y confirme que desea cargar todo el sitio.

Dreamweaver copia todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en “[Definición de una carpeta remota](#)” en la [página 142](#).

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

## Conexión con la base de datos de muestra (PHP)

Durante la instalación, Dreamweaver copia un script SQL en el disco duro. Puede utilizar este script para crear automáticamente una base de datos MySQL de muestra. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

En esta sección se da por sentado que ha instalado y configurado MySQL en un equipo local o remoto. Para descargar e instalar el sistema de base de datos, visite el sitio Web de MySQL en [www.mysql.com](http://www.mysql.com).

### Para crear una conexión de base de datos:

- 1 Cree la base de datos MySQL de muestra con el script de SQL (véase “Creación de la base de datos MySQL” en la página 144).
- 2 Cree la conexión en Dreamweaver (véase “Creación de una conexión de base de datos” en la página 145).

## Creación de la base de datos MySQL

Los archivos de muestra de Dreamweaver MX 2004 incluyen un script SQL capaz de crear y llenar una base de datos MySQL de muestra.

Antes de comenzar, compruebe que ha instalado y configurado MySQL en un equipo local o remoto. Puede descargar la última versión del sitio Web de MySQL en [www.mysql.com](http://www.mysql.com).

### Para crear la base de datos MySQL de muestra:

- 1 Copie el archivo de script SQL, insert.sql, en una carpeta apropiada del equipo en el que se ha instalado MySQL.

Si ha instalado Dreamweaver en su ubicación predeterminada, la ruta al archivo de script será la siguiente:

- C:\Program Files\Macromedia\DreamweaverMX2004\Samples\Database\insert.sql (Windows)
- /Applications/Macromedia DreamweaverMX2004/Samples/Database/insert.sql (Macintosh)

Si el equipo que ejecuta MySQL es Windows, copie el script insert.sql en MySQL\Bin. Si el equipo que ejecuta MySQL es Macintosh, copie el script insert.sql en la carpeta Documents de su carpeta principal.

- 2 En el equipo en el que se ha instalado MySQL, abra una ventana de indicador de comando (Windows) o una ventana de terminal (Macintosh).
  - En Windows, puede abrir el indicador de comando seleccionando Inicio > Programas > Símbolo del sistema o bien Inicio > Programas > Accesorios > Símbolo del sistema.
  - En Macintosh, puede abrir una ventana de terminal accediendo a la carpeta Applications, abriendo la carpeta Utilities y haciendo doble clic en Terminal.

- 3 (Sólo en Windows) Cambie al directorio mysql\bin introduciendo los siguientes comandos en el indicador de comando:

```
cd \  
cd mysql\bin
```

**Nota:** en Macintosh, debería poder ejecutar mysql desde cualquier directorio; debería haberse añadido a la ruta durante la instalación de MySQL. Si el paso siguiente no funciona en Macintosh, pruebe a escribir `/usr/local/bin/mysql` en lugar de `mysql`.

- 4 Inicie el cliente MySQL introduciendo el comando siguiente:

```
mysql -uUser -pPassword
```

Por ejemplo, si su nombre de usuario MySQL (también llamado nombre de cuenta) y su contraseña son Tara y Telly3, introduzca el comando siguiente:

```
mysql -uTara -pTelly3
```

Si no tiene contraseña, omita el argumento `-p` de este modo:

```
mysql -uTara
```

Si no ha definido un nombre de usuario mientras configuraba la instalación de MySQL, introduzca `root` como nombre de usuario de este modo:

```
mysql -uroot
```

Aparecerá el indicador de comando del cliente MySQL de este modo:

```
mysql>
```

- 5 Cree una base de datos introduciendo el siguiente comando en el indicador de MySQL:

```
mysql>CREATE DATABASE TrioMotors;
```

MySQL creará una base de datos, pero no contendrá tablas ni registros.

- 6 Cierre el cliente MySQL introduciendo el siguiente comando en el indicador:

```
mysql>quit;
```

- 7 En el indicador de comando del sistema, llene la nueva base de datos TrioMotors de MySQL.

En Windows, utilice el comando siguiente:

```
mysql -uUser -pPassword TrioMotors < insert.sql
```

En Macintosh, utilice el comando siguiente:

```
mysql -uUser -pPassword TrioMotors < ~/Documents/insert.sql
```

Este comando utiliza el archivo `insert.sql` para añadir tablas y registros a la base de datos TrioMotors que ha creado en el paso 5.

Después de crear la base de datos MySQL, cree una conexión con ella en Dreamweaver.

## Creación de una conexión de base de datos

El último paso del proceso de configuración es crear una conexión con la base de datos.

**Para crear una conexión con la base de datos en Dreamweaver:**

- 1 Abra cualquier página de PHP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) del panel y elija Conexión MySQL en el menú emergente.  
Aparecerá el cuadro de diálogo de conexión Conexión MySQL.
- 3 Introduzca **connTrio** como nombre de conexión.
- 4 En el cuadro de texto Servidor MySQL, especifique el equipo que aloja MySQL.  
Introduzca una dirección IP o un nombre de servidor. Si se está ejecutando MySQL en el mismo equipo que Dreamweaver, introduzca `localhost`.
- 5 Introduzca su nombre de usuario y contraseña de MySQL.

Si no ha definido un nombre de usuario mientras configuraba la instalación de MySQL, introduzca **root** en el cuadro de texto Nombre de usuario. Si no tiene contraseña, deje el cuadro de texto Contraseña en blanco.

- 6 En el cuadro de texto Base de datos, introduzca **TrioMotors** o haga clic en Seleccionar y elija TrioMotors en la lista de bases de datos MySQL.

TrioMotors es el nombre de la base de datos MySQL de muestra que ha creado (véase [“Creación de la base de datos MySQL” en la página 144](#)).

- 7 Haga clic en Prueba.

Dreamweaver intentará conectarse con la base de datos. Si falla la conexión, siga este procedimiento:

- Compruebe el nombre del servidor, el nombre de usuario y la contraseña.
- Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (véase [“Especificación de dónde pueden procesarse las páginas dinámicas \(PHP\)” en la página 142](#)).
- Véase “Solución de problemas de conexiones de base de datos” en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

- 8 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión se muestra en el panel Bases de datos.

Ahora la aplicación PHP de muestra está configurada para los tutoriales de *Primeros pasos con Dreamweaver*. Para más información, consulte [“Tutorial: Desarrollo de una aplicación Web” en la página 69](#).

# ÍNDICE ALFABÉTICO

## Symbols

.NET Framework 65  
instalar 101

## A

Access. *Véase* Microsoft Access  
acoplar y desacoplar paneles y grupos de paneles 15  
Active Server Pages. *Véase* ASP  
activos, añadir a un sitio 19  
Actualizar, botón 40  
adjuntar hojas de estilos CSS 33  
ampliar grupos de paneles 15  
añadir  
    activos a un sitio 19  
    estilos al texto 33  
    texto a una página 31  
Apache Tomcat, servidor de aplicaciones 66  
Aplicación, categoría de la barra Insertar 77, 78  
aplicaciones Web  
    ASP, configurar 109  
    ASP.NET, configurar 99  
    ColdFusion, configurar 89  
    definición 68  
    desarrollar 69  
    introducción 57  
    JSP, configurar 121  
    PHP, configurar 133  
    usos comunes 57  
aplicaciones Web. *Véase* Aplicaciones Web  
aplicar formato al texto 33  
Apple. *Véase* Mac OS X  
Archivo, menú 16  
archivos de texto  
    en vista Código 32  
archivos, cargar 25, 81, 95, 105, 117, 128, 143  
Archivos, panel 16  
asignar nombre a archivos 50

asistente, para la Definición del sitio 19  
ASP

    aplicaciones Web, configurar 109  
    hora, mostrar 112  
    servidores de aplicaciones, instalar 111  
    solucionar problemas 112

ASP.NET

    aplicaciones Web, configurar 99  
    conjuntos de datos 72  
    lenguajes utilizados 65  
    .NET Framework 101  
    servidores compatibles 101

atributos

    en sugerencias para el código 45  
    información de referencia 44

Ayuda, menú 16

## B

barras de herramientas

    Documento 78  
    Documento, mostrar 31

barras de navegación

    copiar 55

base de datos de muestra

    conectarse a 95, 96, 106, 117, 119, 130, 144,  
    145

bases de datos

    acerca de 66  
    basadas en archivos 63  
    basadas en servidor 63  
    conectarse a (ASP) 119, 130, 145  
    conectarse a (ASP.NET) 106  
    conectarse a (ColdFusion) 95  
    conectarse a (PHP) 144  
    consultas 61, 66  
    controladores, definición 66  
    controladores, descripción 62

- elegir 63
- juegos de registros 62
- mostrar datos 61, 75
- relacionales 67
- tablas 62
- usar con aplicaciones Web 58
- bases de datos relacionales 67
- botones en páginas Web (imágenes de sustitución) 51

## C

- C# (lenguaje) 65
- cambiar colores de fondo 36
- Cambiar espacio de trabajo, botón 41
- cambiar nombre de archivos 50
- campos
  - dinámico 76
- cargar a un servidor remoto 23, 56, 81
- cargar archivos 25, 95, 105, 117, 128, 143
- carpetas locales
  - definir 93, 103, 115, 126, 141
- carpetas raíz
  - crear 91, 102, 113, 124, 138
  - definir 93, 103, 115, 126, 141
  - Véase también* Carpetas locales
- carpetas remotas
  - definir 93, 104, 115, 126, 142
- centro de servicio técnico de Dreamweaver 9
- cerrar documentos 32
- CFML (ColdFusion Markup Language) 64
- codificación manual 14
- código
  - crear con el Selector de etiquetas 42
  - imprimir 47
- Código y Diseño, vistas 40
- Código, vista
  - hacer que los cambios aparezcan en la vista Diseño 40
  - mostrar archivos de texto 32
- ColdFusion
  - aplicaciones Web, configurar 89
  - instalar 91
  - lenguajes utilizados 65
- ColdFusion Administrator 96
- ColdFusion Markup Language (CFML) 64
- ColdFusion MX Server Developer Edition 91
- ColdFusion Studio 14, 41
- Colocar archivos, botón 25, 81
- colores de fondo, establecer 36
- colores, cambiar 36
- colores, seleccionar 37

- Comandos, menú 16
- Comportamientos de servidor, panel 77
- conectarse
  - a bases de datos (ASP) 119, 130, 145
  - a bases de datos (ASP.NET) 106
  - a bases de datos (ColdFusion) 95
  - a bases de datos (PHP) 144
  - a sitios remotos 24
- Conexión de prueba, botón 24
- conexiones de red local 24
- configurar
  - ASP 109
  - ASP.NET 99
  - ColdFusion 89
  - Dreamweaver 10
  - JSP 121
  - PHP 133
  - sistemas con .NET Framework 100
  - sistemas con ColdFusion MX 90
  - sistemas con un servidor de aplicaciones ASP 110
  - sistemas con un servidor de aplicaciones JSP 122
  - sistemas con un servidor de aplicaciones PHP 134
  - sitios 17
- conjuntos de datos (juegos de registros ASP.NET) 72
- consultas
  - base de datos 61
  - comprobar 74
  - definición 66
- contenido. *Véase* Texto, imágenes y páginas dinámicas
- controladores para bases de datos 62, 66
- copiar
  - archivos 50
  - barras de navegación 55
  - texto 32
- crear
  - carpetas raíz (ASP) 113
  - carpetas raíz (ASP.NET) 102
  - carpetas raíz (ColdFusion) 91
  - carpetas raíz (JSP) 124
  - carpetas raíz (PHP) 138
  - hojas de estilos CSS 33
  - juegos de registros 72
  - páginas 27
  - regiones repetidas 77
- cuadros de diálogo
  - Nuevo documento 27
- cuentagotas, puntero 37

## D

datos, dinámicos, insertar 76  
datos, extraer de bases de datos 61  
DBMS (sistemas de administración de bases de datos).  
    *Véase* Bases de datos  
definiciones de términos de aplicaciones Web 66  
definir  
    carpetas remotas 93, 104, 115, 126, 142  
definir propiedades de la página 31  
desinstalar Dreamweaver 10  
direcciones de red numéricas 87  
direcciones IP 87  
diseño del espacio de trabajo integrado 14  
Diseño, vista 40  
diseños de página prediseñados 27  
diseños del espacio de trabajo  
    codificación 41  
    elegir 14  
documentación 8  
Documento, barra de herramientas  
    mostrar 31  
    presentación 15  
    vista Live Data 78  
documentos  
    cambiar nombre 50  
    cerrar 32  
    duplicar 50  
    guardar 28  
    no guardados 35  
documentos no guardados, insertar imágenes 35  
Dreamweaver  
    funciones 8  
    instalar 10  
    menús 16  
    personalizar 10  
    registrar 11  
Dreamweaver, ayuda 8  
duplicar archivos 50

## E

Edición, menú 16  
editar  
    estilos 34  
    etiquetas 43  
editores de etiquetas 43  
ejemplos de aplicaciones Web 57

elegir  
    archivos de origen de imagen 36  
    colores 37  
    diseño del espacio de trabajo 14  
    etiquetas 42  
    tecnologías de servidor 65  
espacio de trabajo de edición de código 41  
especificar  
    servidores de prueba 94, 104, 116, 127, 142  
etiquetas  
    buscar información de referencia 44  
    editar 43  
    lado servidor 61  
    Selector de etiquetas 42  
    sugerencias 45  
extraer datos de las bases de datos 61

## F

flujo de trabajo para la creación de sitios estáticos 18  
Formulario de inserción de registro, cuadro de diálogo  
    79  
formularios de inserción de registros  
    crear 78  
FTP (Protocolo de transferencia de archivos, File  
    Transfer Protocol) 24  
fuentes de datos  
    ColdFusion 96  
funciones de Dreamweaver 8

## G

generales, preferencias 41  
glosario de términos comunes de aplicaciones Web 66  
grupos de paneles 15

## H

herramientas 8  
hipervínculos. *Véase* Vínculos  
hojas de estilos CSS, crear 33  
HomeSite 14, 41  
hora, mostrar  
    en ASP 112  
HTML  
    importar 32  
    lenguajes de programación incrustados 64  
    *Véase también* Código  
HTML de Microsoft Word, importar 32

## I

- IBM WebSphere, servidor de aplicaciones 66
- IIS
  - herramienta administrativa, iniciar 102
  - instalar 85
  - soporte de ASP.NET 101
- IIS (Internet Information Services) 23, 56, 65, 84
- imágenes
  - añadir 19
  - archivo de origen, seleccionar 36
  - fuera de un sitio 36
  - imágenes de sustitución 51
  - insertar 35
  - marcadores de posición 29
- imágenes de sustitución
  - crear 51
  - ver y vista previa 51, 55
- Importar HTML de Word, comando 32
- imprimir código 47
- información de referencia 44
- insertar
  - imágenes de sustitución 51
  - tablas 75
  - texto dinámico 76
- Insertar Marcador de posición de imagen, elemento de menú 29
- Insertar registro, objeto 78
- Insertar, barra 15
  - Aplicación, categoría 77, 78
- Insertar, menú 16
- inspector de etiquetas 43
- inspector de propiedades 15
- instalar
  - .NET Framework 101
  - ColdFusion MX 91
  - Dreamweaver 10
  - IIS 85
  - PWS 84
  - servidores de aplicaciones, ASP 111
  - servidores de aplicaciones, JSP 123
  - servidores de aplicaciones, PHP 136
- interfaz de usuario 13
- intranets 24
- introducción
  - a los menús 16

## J

- Java 65
- JavaScript 65
- JavaServer Pages (JSP) 65
- JRun 65
- JSP
  - aplicaciones Web, configurar 121
  - servidores de aplicaciones, instalar 123
- juegos de registros
  - comprobar 74
  - crear 72
  - definición 67
  - Véase también* Bases de datos

## L

- Lenguaje de consulta estructurado (SQL) 61
- lenguajes de scripts del lado servidor 65
- lenguajes, lado servidor 64, 65
- listas de comprobación
  - ASP.NET, configurar 99
  - configuración de ColdFusion 89
  - configurar ASP 109
  - configurar JSP 121
  - configurar PHP 134
- localhost 86

## M

- Macintosh
  - entorno multiusuario de Mac OS X 10
  - Mac OS X con Apache y PHP 139
  - requisitos del sistema 9
  - servidores 86
- Macromedia ColdFusion Studio 14
- Macromedia HomeSite 14
- Macromedia JRun 65
  - instalar 123
- marcadores de posición
  - imágenes 29
  - imágenes, reemplazar 35
  - texto 28
- MDI (Interfaz para Múltiples Documentos, Multiple Document Interface) 14
- menús 16
- menús contextuales 16
- Microsoft Access 63
- Microsoft Internet Information Server (IIS). *Véase* IIS
- Microsoft Personal Web Server (PWS) 68, 84
- Microsoft SQL Server 63
- modelos de servidor. *Véase* Tecnologías de servidor

- modificar
  - etiquetas 43
  - propiedades de página 31
- Modificar, menú 16
- mostrar
  - Documento, barra de herramientas 31
- Multiple Document Interface, Interfaz para Múltiples Documentos (MDI) 14
- multiusuario, sistemas operativos 10
- MySQL 63
  - descargar 144

## N

- navegadores
  - diferencias entre 56
- Netscape Enterprise Server 68
- Nuevo documento, cuadro de diálogo 27
- número de IP 127.0.0.1 87

## O

- opción de prefijo de URL 94, 105, 116, 127, 143
- Oracle 9i 63
- otros recursos 8

## P

- página de inicio 15
- páginas
  - crear 27
  - dinámicas, crear 64
  - dinámicas, definición 57
  - dinámicas, procesar 61
  - diseño 27
  - estáticas 59
  - inserción de registros 78
  - mostrar datos de bases de datos 61
  - prediseñadas 27
  - propiedades, definir 31
- páginas dinámicas
  - acerca de 66
  - crear 64
  - procesar 61, 94, 104, 116, 127, 142
- páginas estáticas 59
  - Véase también* Páginas
- páginas Web. *Véase* Páginas
- paneles
  - Comportamientos de servidor, panel 77
  - descripciones 15
  - Vinculaciones, panel 72
- PDF, documentación 9

- pegar
  - texto 32
- Personal Web Manager
  - iniciar 113, 124, 138
- personalizar Dreamweaver 10
- PHP
  - aplicaciones Web, configurar 133
  - Mac OS X 139
  - servidores de aplicaciones, instalar 136
  - solucionar problemas 137
  - tecnología de servidor 65
- PHP (Macintosh)
  - solucionar problemas 140
- plantillas 50
- Preferencias, cuadro de diálogo
  - General, categoría 41
- propiedades de página
  - definir 31
- proyectos (término de HomeSite y ColdFusion Studio).
  - Véase* Sitios
- publicar 23, 56
- punteros, cuentagotas 37
- punto de sujeción, utilizar para arrastrar un grupo de paneles 15
- PWS 68, 84
  - instalar 84
  - soporte de ASP.NET 101

## R

- recursos
  - para aprender a usar Dreamweaver 8
- Referencia, panel 44
- regiones
  - repetidas 77
- registrar Dreamweaver 11
- registros
  - insertar 78
  - mostrar 75
- relativos a la raíz, vínculos 35
- relativos al documento, vínculos 35
- requisitos 9
- requisitos del sistema 9

## S

- scripts, lado del servidor 61
- seleccionar
  - un archivo de origen de imagen 36
- seleccionar texto 32
- seleccionar un diseño del espacio de trabajo 14

- selector de color 37
  - Selector de etiquetas 42
  - señalización de archivos, icono 36
  - Sequel (SQL) 61
  - servicio técnico para servidores 83
  - servidor Web Apache en equipos Mac OS X 86
  - servidores
    - aspectos básicos 86
    - cargar archivos 25, 95, 105, 117, 128, 143
    - carpetas raíz 93, 104, 115, 126, 142
    - comprobar 85
    - direcciones IP 87
    - elegir 84
    - HTTP 86
    - instalar 84
    - servidores de aplicaciones 61
    - servidores Web, definición 68
    - solucionar problemas 85
    - soporte de ASP.NET 101
    - Véanse también* Servidores Web, Servidores de aplicaciones
  - servidores de aplicaciones
    - ColdFusion MX, instalar 91
    - definición 66
    - instalar para ASP 111
    - instalar para JSP 123
    - introducción 61
    - .NET Framework (ASP.NET), instalar 101
    - PHP, instalar 136
  - servidores de prueba 85
    - especificar 94, 104, 116, 127, 142
  - servidores HTTP. *Véase* Servidores
  - servidores RWS 23, 56
  - servidores Web 23, 56
    - comprobar que el servidor Web se está ejecutando 101
    - definición 68
    - verificar
      - que el servidor Web se está ejecutando 111, 123, 136
    - Véanse también* Servidores, Servidores de aplicaciones
  - servidores Web remotos 23, 56
  - sistema de ayuda 8
  - sistemas
    - configurar 90, 100, 110, 122, 134
  - sistemas de administración de bases de datos 66
  - sistemas operativos
    - multiusuario 10
  - sistemas operativos, requisitos 9
  - sitio de muestra, ver 11
  - Sitio, menú 16
  - sitios
    - acerca de 17
    - activos, añadir 19
    - configurar 17
    - definiciones 17
    - definir 92, 102, 114, 125, 140
    - estáticos, crear 18
    - remotos 23, 56
  - sitios estáticos, crear 18
  - sitios locales
    - acerca de 17
    - configurar 17
  - sitios remotos 23, 56
    - acerca de 17
    - conectarse 24
  - solucionar problemas 140
    - ASP 112
    - las páginas no se abren 85
    - no se visualizan páginas 112, 137
    - páginas dinámicas, Vista previa en el navegador 95, 105, 117, 128, 143
    - PHP 137
    - PHP (Macintosh) 140
    - servidores 83, 85
    - vista Live Data 95, 105, 117, 128, 143
  - SQL (Lenguaje de consulta estructurado) 61
  - sugerencias para el código 45
  - Sun ONE Web Server 68
- T**
- tablas
    - base de datos 62
    - insertar 75
  - tecnologías de servidor
    - compatibles 65
    - definición 67
    - elegir 65
  - terminología para aplicaciones Web 66
  - términos comunes de aplicaciones Web, definiciones 66
  - texto
    - añadir 31
    - aplicar formato 33
    - dinámico 76
    - marcador de posición 31
    - seleccionar 32
    - texto del marcador de posición 28
    - texto del marcador de posición Lorem Ipsum 28

texto dinámico, insertar 76  
Texto, menú 16  
tipográficas, convenciones 9  
títulos, definir página 31  
Tomcat, servidor de aplicaciones 66

## **U**

URL, relativos al documento y relativos a la raíz 35  
*Utilización de Dreamweaver*, guía del usuario 9

## **V**

variables de CFML 64  
VBScript 65  
ventana de documento 15  
Ventana, menú 16  
ver  
    imágenes de sustitución 51, 55  
Ver, menú 16  
Vinculaciones, panel 72  
vínculos  
    crear 51  
    gráficos 51  
    relativos al documento y relativos a la raíz 35  
vínculos gráficos 51  
vista Live Data 78  
    solucionar problemas 95, 105, 117, 128, 143  
vista previa  
    imágenes de sustitución 51, 55  
    introducción 56  
Vista previa en el navegador, solucionar problemas con  
    páginas dinámicas 95, 105, 117, 128, 143  
vistas  
    Código, vista 40  
    vista Live Data 78  
Visual Basic 65

## **W**

WebSphere 66  
Windows 9, 10

