

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

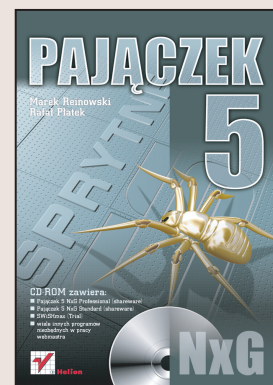
Pajączek 5 NxG

Autorzy: Marek Reinowski, Rafał Płatek

ISBN: 83-7197-893-6

Format: B5, stron: około 655

Zawiera CD-ROM



Trudno jest znaleźć w Polsce webmastera, który choćby nie słyszał o Pajączku. 5 NxG to jego najnowsza odsłona, dostępna w dwóch wersjach. Początkujący użytkownicy mogą skorzystać z wersji Standard, udostępniającej podstawowe narzędzia do edycji HTML-a, JavaScriptu i CSS. Pajączek 5 NxG Standard w zupełności wystarcza do prywatnych zastosowań, stworzenia strony domowej, a następnie opublikowania jej w internecie. Wersja Professional przeznaczona jest natomiast dla zaawansowanych twórców stron WWW. Zawiera wszystko, co potrzebne jest profesjonalnemu webmasterowi.

Niniejsza książka przedstawia obie wersje Pajączka w najdrobniejszych szczegółach – znajdziesz w niej opisy każdego narzędzia, każdej ikonki i każdego przycisku. Jest bardzo możliwe, że dzięki lekturze tej książki dowiesz się o narzędziach i możliwościach, których istnienia nawet się nie domyślałeś! Więcej – dzięki temu, iż autorami książki są osoby najbliższej związane z Pajączkiem (Rafał Płatek – twórca programu oraz Marek Reinowski – betatester, autor pomocy do programu), możesz być pewien, że żaden aspekt programu i żadna dostępna funkcja nie zostały pominięte w opisie.

Pajączek 5 NxG to:

- edytory znaczników HTML i generatory ważniejszych konstrukcji tego języka (tabele, formularze, ramki, listy wypunktowane itp.),
- wbudowana obsługa FTP i łatwe publikowanie stron w sieci,
- makrokody zawierające szereg szablonów oraz wstawek na strony gotowych do natychmiastowego wykorzystania,
- zaawansowane narzędzia wyszukiwania i zamiany, a także sprawdzania pisowni
- zaawansowany Kreator galerii grafik,
- automatyczne wspomaganie tworzenia stron internetowych,
- ułatwienie tworzenia skryptów po stronie klienta (np. JavaScript) i serwera (np. PHP), a także nawigatory kodu, mapowanie przeglądania, dynamiczne podpowiedzi,
- ponad 40 schematów kolorowania składni,
- zaawansowane możliwości publikacji serwisu w internecie (synchronizacji z lokalną kopią na dysku, edycja online)
- narzędzia do wspomaganie tworzenia plików pomocy HTML Help,
- obszerne możliwości konfiguracji programu.



Spis treści

Wstęp	13
Rozdział 1. Zanim zaczniesz	17
Tekstowo czy graficznie.....	17
Czym jest HTML	18
WWW to nie tylko HTML.....	22
Czy naprawdę jest potrzebny edytor.....	23
Rozdział 2. Pierwsze kroki	27
Dwie wersje programu (Professional, Standard).....	27
Instalacja i uruchomienie programu	28
Skąd wziąć Pajęczka?	28
Instalacja programu.....	28
Jeden czy wielu użytkowników	29
Pierwszy rzut oka	29
Główny obszar roboczy.....	31
Lewy panel zasobów	32
Zakładka Moje serwisy	33
Zakładka Inspektor znaczników	34
Zakładka Inspektor CSS	34
Zakładka Makrokody	35
Prawy panel zasobów	36
Zakładka Moje serwery FTP.....	37
Zakładka Nawigator.....	37
Zakładka Języki programowania	38
Dolny panel wyników	39
Zakładka Poprawność odsyłaczy	39
Zakładka Poprawność składni.....	40
Zakładka Spójność serwisu.....	40
Zakładka Raport wyszukiwania	41
Zakładka Operacje publikowania	41
Zakładka Pomoc do programu	42
Menu główne.....	42
Menu Plik.....	43
Menu Serwisy	44
Menu Edycja	44
Menu Szukaj	45
Menu Kod HTML	45
Menu HTML Help	45
Menu Pisownia.....	46

Menu Narzędzia	47
Menu Wyświetl	47
Menu Pomoc	48
Paski narzędzi	48
Główny pasek	49
Często używane	49
Odsyłacze, tekst i formatowanie	49
Tabele i formularze	50
Grafika i multimedia	50
Java, ActiveX, SSI i inne	51
Minipasek edytora	51
Narzędzia HTML Help	52
Gdzie szukać pomocy	52
Pomoc do programu	53
Pomoc kontekstowa	53
Dynamiczna pomoc	54
Dołączone instrukcje, podręczniki	55
Różne formy pomocy na stronie Pajęczka	56
Rozdział 3. Dla niecierpliwych	57
Tworzenie nowego dokumentu	57
Pora obejrzeć dzieło	59
Pokazać się światu	61
Rozdział 4. Tworzenie nowego dokumentu	63
Nowy dokument na wiele sposobów	63
Nowe dokumenty z makrokodów	65
Nowy na podstawie domyślnego makrokodu	65
Utwórz nowy dokument z makrokodu	66
Nowy na podstawie szablonu serwisu	66
Szybki start	67
Deklaracja typu dokumentu	67
Ustawienia META	68
Ustawienie strony kodowej	69
Indeksowanie i słowa kluczowe	70
Efekty przekształceń	70
Klasyfikacja zawartości	71
Ustawienia BODY	72
Galeria grafik	73
Strona korzystająca z ramek (frames)	74
Otwieranie plików, lista plików	75
Rozdział 5. Edycja, czyli to, co najlepsze	77
Cztery w jednym	78
Edytor	79
Pasek z nazwami otwartych dokumentów	81
Minipasek edytora	81
Rynna	82
Ogólne zasady pracy	82
Zaznaczanie tekstu	83
Kopiowanie, wycinanie i wklejanie	84
Operacje na zaznaczonym tekście	86
Cofanie i ponawianie zmian	88
Poruszanie się po dokumentach	88
Specjalne polecenia Przejdź do	88
Zakładki w dokumencie	89

Zadania do wykonania	90
Wyszukiwanie, zamiana, przenoszenie	92
Nawigatory kodu	93
Przełączanie dokumentów	96
Inne sposoby nawigacji	97
Informacje o dokumencie	98
Edycja i reedycja znaczników	103
Kolorowanie składni znaczników	104
Edycja i reedycja w narzędziu	105
Inspektor znaczników	109
Wspomaganie ręcznej edycji znaczników	111
Edycja kodu języków skryptowych i CSS	115
Dynamiczne podpowiedzi, dynamiczny kod	115
Inspektor CSS	116
Języki programowania	116
Wyszukiwanie i zamiana tekstu w dokumencie	116
Podział okna edytora	117
Pliki dodatkowe BAK i ADD	118
Nagrywarka czynności	119
Reakcja na zmiany w dokumencie poza programem	120
Rozdział 6. Tekst na stronach WWW	121
Podstawy formatowania tekstu	122
Bloki tekstu	122
Inne znaczniki formatowania tekstu	124
Inne operacje na teście	127
Tworzenie odsyłaczy	127
Tworzenie list wyliczeniowych	129
Tworzenie spisu treści	130
Linie rozdzielające	132
Kolory na stronach WWW	133
Pisownia i typografia	135
Sprawdzanie poprawności pisowni	135
Tezaurus (słownik synonimów)	139
Korekta typograficzna	140
Kodowanie znaków narodowych	142
Standardy i normy kodowania	142
Korzystanie z różnych stron kodowych podczas pracy	143
Konwersja znaków narodowych	145
Wspomaganie dla Unicode	145
Rozdział 7. Edycja w trybie wizualnym	147
Ograniczenia trybu edycji wizualnej	147
Wstawianie i edycja znaczników	148
Graficzna edycja tabel	149
Wstawianie i edycja obrazków	150
Wstawianie i edycja odsyłaczy	150
Edycja innych znaczników	150
Automatyczne formatowanie kodu	150
Nowy dokument w trybie graficznym	151
Rozdział 8. Tabele, formularze, ramki	153
Tabele w Pajęczku	153
Wstawianie tabeli	154
Edytor tabel	154
Bardzo szybka tabelka	159

Szybka tabelka	160
Zamiana tekstu na tabele.....	160
Edycja znaczników tabeli.....	161
Tabela.....	161
Wiersz tabeli	162
Komórka tabeli.....	162
Opis tabeli	163
Formularze	164
Generator formularzy.....	164
Edycja znaczników formularza.....	166
Kreator Formularza wysłanego pocztą	168
Kreator Zaproszenia na stronę	169
Ramki (Frames).....	170
Edytor ramek.....	171
Edycja znaczników ramek	174
Pływająca ramka <iframe>	176
Rozdział 9. Wyszukiwanie i zamiana.....	179
Wyszukiwanie, zamiana, przenoszenie.....	179
Zakładka Wyszukiwanie.....	179
Zakładka Zamiana.....	180
Rozszerzone wyszukiwanie i zamiana	181
Uruchamianie.....	181
Zakładka Ustawienia Wyszukiwania i zamiany	182
Zakładka Wyszukiwanie i zamiana	184
Wyniki działania na dolnym panelu	186
Wildcards	187
Wyrażenia regularne	188
Proste dopasowanie.....	188
Sekwencje ucieczki.....	189
Klasy znaków.....	189
Metaznaki.....	190
Modyfikatory	194
Rozszerzenia z Perl	195
Kameleon — zamiana nazw plików.....	195
Rozdział 10. Grafika, multimedia, Flash	199
Atrakcyjnie, ale bez przesady.....	199
Przeglądanie plików graficznych	200
Widok miniatur na liście plików.....	200
Szybki podgląd.....	201
Wbudowana Przeglądarka grafik.....	203
Grafiki w dokumencie HTML.....	203
Wstawianie grafiki.....	204
Odsyłacze graficzne i mapy odsyłaczy	208
Obrazek jako zwykły odsyłacz	208
Tworzenie map odsyłaczy.....	209
Tworzenie galerii grafik.....	213
Przygotowania do tworzenia galerii.....	214
Wybór obrazków do galerii	215
Wygląd galerii.....	216
Miejsce docelowe dla galerii	217
Ustawienia szczegółowe dla miniatur.....	218
Ustawienia kompresji.....	219
Podgląd galerii i zakończenie pracy	220

Konwerter grafik	221
Wybór plików do konwersji.....	221
Nazwa i typ plików wynikowych	221
Ustawienia kompresji.....	222
Skalowanie	222
Podsumowanie i konwersja.....	223
Dobre rady dotyczące pracy z grafikami.....	224
Multimedia na stronie WWW	224
Korzystanie z dźwięków i muzyki.....	224
Filmy wideo, animacje.....	226
Osadzanie multimediów.....	228
Rozdział 11. Makrokody	233
Do czego służą Makrokody?.....	233
Korzystanie z makrokodów.....	234
Menu i drzewko makrokodów	234
Podgląd makrokodu	235
Dopasowanie makrokodu do chwilowych potrzeb	237
Wstawianie makrokodów.....	240
Tworzenie i edycja makrokodów	243
Tworzenie nowych kategorii.....	244
Uruchomienie edytora makrokodów.....	244
Typy makrokodów	245
Tworzenie skrótu klawiszowego do makrokodu	245
Trzy strony makrokodu.....	246
Tworzenie i wstawianie zmiennych.....	248
Tworzenie i wstawianie bloków	250
Import makroznaczników z Pajęczka 2000.....	253
Makrokody dostarczone z programem.....	253
Pomógł Pajęczek.....	253
Preloadery Flash.....	253
Skrypty JavaScript i VBScript.....	254
Szablony kodu.....	254
Szablony nowych.....	255
Szablony serwisów.....	255
Znaki specjalne	255
Rozdział 12. Testowanie i formatowanie kodu	257
Sprawdzanie poprawności składniowej kodu	258
Sprawdzanie dokumentów znacznikowych	258
Sprawdzanie poprawności arkusza stylów CSS	261
Weryfikacja odsyłaczy	264
Weryfikacja odsyłaczy zdalnych	266
Formatowanie kodu za pomocą narzędzi wbudowanych.....	267
Szybkie formatowanie kodu HTML, CSS, JS i PHP	268
Okno Formatowanie kodu źródłowego.....	270
Ustawienia profili formatowania	272
Zmiana rozmiaru znaczników	278
Usuwanie znaczników HTML z dokumentu	279
Kompresor HTML	279
Formatowanie znaczników za pomocą TIDY	281
Ustawienia TIDY	281

Rozdział 13. Oglądanie efektów pracy.....	287
Wbudowany podgląd.....	287
Zakładka Przeglądanie	287
Dynamiczny podgląd	291
Podgląd za pomocą zewnętrznych przeglądarek.....	292
Mapowanie przy podglądzie	293
Zmiana mapowania dla podglądu	294
Przeglądanie przy użyciu dokumentu podglądu.....	295
Ustawianie dokumentu podglądu dla serwisu.....	295
Ustawianie dokumentu podglądu dla dokumentu.....	295
Drukowanie	298
Drukowanie kodu źródłowego.....	298
Drukowanie z poziomu przeglądania.....	299
Rozdział 14. Zarządzanie serwisami	301
Serwisy w Pajęczku.....	301
Serwis jako projekt HTML Help	303
Synchronizacja serwisu.....	303
Zarządzanie serwisami	304
Tworzenie serwisów	304
Przełączanie się pomiędzy serwisami.....	305
Usuwanie serwisów	306
Dodawanie plików i folderów do serwisu	306
Usuwanie plików i folderów z serwisu.....	307
Właściwości serwisu	307
Główne ustawienia serwisu.....	308
Ustawienia Sekcji META	314
Statystyki serwisu	317
Lista plików	318
Otwieranie i import dokumentów	318
Tworzenie łączy za pomocą przeciągania.....	319
Różne sposoby wyświetlania plików	319
Wyszukiwanie i zamiana w plikach.....	322
Przeglądanie, szybki podgląd.....	322
Narzędzia konserwacji serwisu	324
Sprawdzanie spójności serwisu.....	325
Oczyszczanie serwisu	326
Weryfikacja odsyłaczy.....	326
Archiwizacja serwisów	327
Dokumenty w serwisach	329
Zadania do wykonania w serwisie	329
Hurtowa obróbka dokumentów serwisu	330
Tworzenie graficznej mapy serwisu	330
Rozdział 15. Publikowanie i praca na serwerze.....	333
Wstęp do publikowania.....	333
Co to znaczy publikować?	333
Gdzie publikować?.....	334
Jak publikować?.....	335
Publikowanie w Pajęczku — podstawy	336
Zmiany interfejsu w stosunku do Pajęczka 2000.....	336
Budowa zakładki Moje serwery FTP.....	337
Konfigurowanie połączeń z serwerem FTP.....	338
Wysyłanie plików do internetu	342
Przeglądanie i pobieranie plików z serwera.....	343

Zaawansowane operacje na serwerze	347
Praca w trybie online	348
Praca w trybie offline	353
Praca zdalna	354
Synchronizacja serwisów	359
Mapowanie przy synchronizacji	360
Utworzenie kolejki synchronizacji	361
Kolejka synchronizacji	365
Rozdział 16. Ustawienia programu	367
Dostosowanie interfejsu	368
Opis okna Ustawienia programu	369
Mapa okna Ustawienia programu	369
Ogólne ustawienia	372
Edytor, schematy kolorowania, pisownia	383
Paski, menu i skróty	396
Ułatwienia, dynamiczne atrybuty i inne	400
Ustawienia sieci i FTP	412
Dodatkowe programy	420
Rozdział 17. Import, eksport, transformacja dokumentów	423
Trzy kroki z Excela do tabeli HTML	423
Importowanie plików	424
Wybór typu importowanego pliku	424
Eksport plików	431
Kreator transformacji XSLT	431
Wybór dokumentu źródłowego	433
Wybór arkusza XSLT	433
Ustawienia plików docelowych	434
Raport końcowy	435
Rozdział 18. Kolorowanie składni	437
Krótki wstęp — po co mi te kolory?	437
Schematy kolorowania składni dostępne w Pajączku	438
Zmiana schematu kolorowania podczas pracy	438
Dostosowanie kolorowania do własnych potrzeb	439
Właściwości schematu kolorowania	440
Zmiana koloru tła edytora	441
Podświetlanie odpowiadających par nawiasów	441
Edytor schematów kolorowania	442
Przepis na schemat kolorowania	443
Rozdział 19. CSS — kaskadowe arkusze stylów	451
Po co korzystać z CSS-ów?	451
Jak wygląda kod CSS?	452
Selektory, klasy, identyfikatory	452
Wspomaganie dla CSS w Pajączku	453
Inspektor CSS	454
Kreator selektora	458
Edycja stylu dla znacznika	463
Obejmowanie zaznaczonego tekstu stylem i klasą	466
Kolorowanie składni	466
Dynamiczny kod	467
Nawigatory kodu	468
Pomoc kontekstowa	469
Osadzanie zewnętrznych plików z arkuszami stylów	470

Makrokody	470
Formatowanie składni CSS.....	471
Sprawdzanie składni CSS	472
Edytor pliku definicyjnego CSS	472
Rozdział 20. Wspomaganie dla JavaScript i VBScript.....	473
Wstawianie skryptów do dokumentu	474
Wstawianie nagłówka skryptu	474
Kolorowanie składni	475
Dynamiczny kod, dynamiczne odpowiedzi	476
Obsługa zdarzeń w kodzie znaczników	477
Lista zdarzeń w Inspektorze znaczników	478
Lista zdarzeń w oknie Zdarzenia i inne atrybuty	479
Lista funkcji w Dynamicznym kodzie dla znaczników	479
Nawigatory JavaScript, VBScript	480
Nawigator JavaScript.....	480
Nawigator VBScript.....	482
Zakładka Języki programowania.....	482
Makrokody JavaScript i VBScript	483
Szablony kodu JavaScript i VBScript.....	483
Gotowe skrypty	484
Formatowanie kodu źródłowego JavaScript	484
Biblioteka Alladyn 1.7	485
Makrokody służące do obsługi Alladyna.....	486
Inne formy wspomaganie dla Alladyna	486
Kurs JavaScript	486
Rozdział 21. Wspomaganie dla technologii server-side	487
Mapowanie ścieżki na dysku na adres URL.....	488
Wymuszanie dołączania plików	489
Wspomaganie dla PHP.....	490
Kolorowanie składni PHP.....	490
Dynamiczny kod i odpowiedzi	491
Nawigator PHP	494
Pomoc kontekstowa	495
Zakładka Języki programowania	496
Makrokody	497
Formatowanie kodu	497
Wspomaganie dołączania skryptów po stronie serwera.....	497
Wspomaganie dla innych technologii	497
ASP	497
SSI+	498
Inne	499
Rozdział 22. Edytory plików definicyjnych TDF i LDF	501
Edytor pliku definicyjnego dla języków znacznikowych	502
Ustawianie właściwości kategorii	502
Ustawienia znaczników w wybranej kategorii	504
Edytor pliku definicyjnego PHP	508
Zakładka Stałe i zmienne	508
Zakładka Funkcje.....	509
Edytor pliku definicyjnego CSS.....	511
Podstawowe dane właściwości CSS	511
Określenie przyjmowanych wartości właściwości CSS	512
Określenie wsparcia własności w przeglądarkach.....	514

Edytor pliku definicyjnego języków skryptowych.....	515
Zakładka Języki skryptowe.....	515
Definicje Typów obiektowych wybranego języka	517
Globalne obiekty i typy.....	519
Rozdział 23. Tworzenie pomocy HTML Help	521
Co to jest HTML Help?.....	521
Przygotowanie Pajęczka do tworzenia plików pomocy.....	522
Jak Pajęczek wspiera tworzenie plików pomocy?.....	522
Szybka kompilacja foldera do HTML Help.....	523
Ogólne ustawienia szybkiej kompilacji	523
Więcej ustawień	524
Uruchomienie kompilacji.....	526
Edytor projektu HTML Help.....	526
Polecenia na pasku przycisków	527
Pliki składowe projektu.....	527
Ogólne ustawienia projektu	528
Definicje okien.....	530
HTML Help API i dołączone pliki pomocy	539
Edytor spisu treści HTML Help	540
Lista elementów spisu treści	542
Ustawienia elementu	542
Własności spisu treści.....	544
Podgląd wybranego elementu	546
Edytor indeksu (skorowidza) HTML Help	546
Lista elementów skorowidza.....	547
Ustawienia elementu	547
Własności skorowidza	549
Podgląd wybranego elementu	549
Dodawanie słów kluczowych HTML Help do dokumentów HTML	550
Słowa kluczowe	550
Nazwy Alink	550
Serwis jako projekt HTML Help.....	551
Kompilacja istniejącego projektu.....	552
Rozdział 24. Java i ActiveX i inne obiekty	553
Java.....	553
Aplety.....	554
Wstawienie apletów na stronę	554
Obiekty ActiveX	554
Osadzanie kontroltek ActiveX na stronie	555
Narzędzie Wstawianie obiektu.....	556
Zakładka Ustawienia obiektu.....	556
Zakładka Parametry dla obiektu	557
Narzędzie do edycji parametrów	557
Obiekt EMBED.....	558
Dodatek A Różnice pomiędzy wersjami Professional i Standard	561
Edycja, czyli to, co najlepsze	561
Praca z tekstem.....	562
Tabele i formularze	562
Wyszukiwanie i zamiana w Pajęczku	563
Grafika, multimedia, Flash.....	563
Makrokody	563
Formatowanie, testowanie dokumentu, pisownia	563
Oglądanie efektów pracy.....	564

Zarządzanie rozbudowanymi serwisami	564
Publikowanie i praca na serwerze	564
Konfiguracja programu	565
Import, eksport, transformacja dokumentów	565
Kolorowanie składni	565
CSS — kaskadowe arkusze stylów	565
Wspomaganie tworzenia skryptów typu client-side.....	566
Wspomaganie dla technologii server-side.....	566
Tworzenie pomocy HTML Help.....	566
Osadzanie obiektów	566
Dodatek B Opis menu programu	567
Menu główne.....	567
Menu Plik.....	568
Menu Serwisy	570
Menu Edycja	570
Menu Szukaj	574
Menu Kod HTML	574
Menu HTML Help	577
Menu Pisownia.....	578
Menu Narzędzia	579
Menu Wyświetl.....	587
Menu Pomoc	589
Menu kontekstowe edytora	591
Dodatek C Opis pasków narzędzi.....	595
Główny pasek narzędzi	596
Często używane.....	597
Odsyłacze, tekst i formatowanie	598
Tabele i formularze	600
Grafika i multimedia	601
Java, ActiveX, SSI i inne.....	601
Minipasek edytora	602
Narzędzia HTML Help.....	604
Dodatek D Predefiniowane skróty klawiszowe.....	605
Lista predefiniowanych skrótów klawiszowych menu głównego.....	606
Menu Plik.....	606
Menu Edycja	606
Menu Szukaj	606
Menu Kod HTML	607
Menu Pisownia.....	607
Menu Narzędzia	607
Menu Narzędzia ciąg dalszy	608
Menu Wyświetl.....	608
Menu Pomoc	608
Dodatek E Najczęściej zadawane pytania (FAQ) na stronie Pajęczka	609
Pajęczek 5 NxG.....	609
HTML i tworzenie stron WWW	616
PHP, mySQL i SQL	622
Dodatek F Jak zamówić Pajęczka?.....	635
Skorowidz.....	637

Rozdział 3.

Dla niecierpliwych

Pajęczek został zainstalowany, znasz już układ programu, wiesz mniej więcej, gdzie szukać narzędzi. Z pewnością chcesz się wreszcie zabrać do pracy, utworzyć pierwszy dokument, zobaczyć, jak wygląda, czy wreszcie opublikować go w internecie. Jak to wszystko zrobić, dowiesz się z niniejszego rozdziału.

Jeśli korzystałeś z poprzedniej wersji programu, warto pokrótce zapoznać się z tym rozdziałem, gdyż w Pajęczku 5 zaszło kilka zmian w sposobach tworzenia nowych dokumentów. Jeśli natomiast korzystałeś już z Pajęczka 5 i ten temat nie jest Ci obcy, to z powodzeniem możesz przejść od razu do lektury części II.

Z rozdziału 1. dowiedziałeś się pokrótce, jak wygląda kod źródłowy dokumentu w języku HTML, co to jest i do czego służy znacznik czy jego atrybut. Teraz nadeszła właściwa chwila, by tę wiedzę wykorzystać w praktyce. Jeśli jednak w dalszym ciągu nie masz przekonania do tworzenia stron w trybie edycji kodu źródłowego, możesz skorzystać z trybu edycji wizualnej. Pamiętaj jednak — aby skorzystać z bardziej zaawansowanych funkcji programu, edycja w trybie tekstowym będzie wcześniej czy później konieczna.

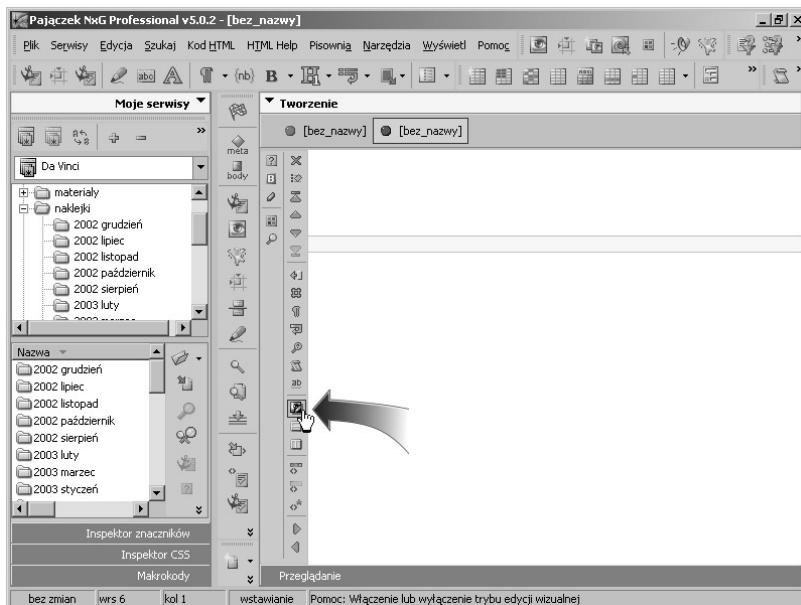
Tworzenie nowego dokumentu

Aby utworzyć pierwszą stronę, nie potrzeba w zasadzie żadnej znajomości HTML. Niemniej jednak jest on językiem na tyle nieskomplikowanym, że wystarczy naprawdę niewiele czasu, by go zrozumieć i nauczyć się przynajmniej podstaw. Wiemy, że pierwsze chwile w nowym środowisku zawsze są trudne, jednak autorzy programu dołożyli wszelkich starań, by nawet osoby początkujące łatwo i szybko przebrnęły przez fazę niemowlęcą.

Aby utworzyć nowy pusty dokument, wystarczy skorzystać ze standardowego skrótu klawiszowego *Ctrl+N*. Jednak pusty dokument to za mało, by poprawnie wyświetlać stronę (choć przeglądarka internetowa z lepszym bądź gorszym skutkiem i z takim dokumentem da sobie radę).

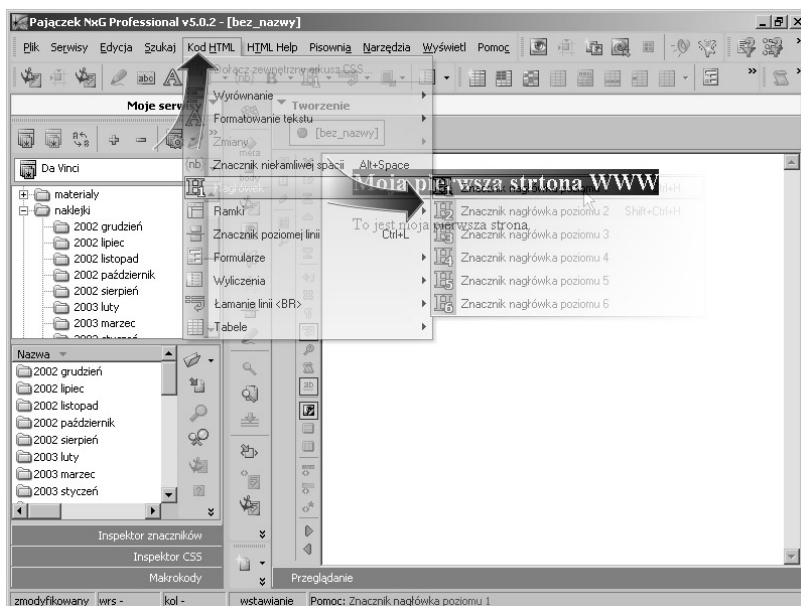
Dla początkującego webmastera najszybszą drogą do utworzenia poprawnego dokumentu jest skorzystanie z trybu edycji wizualnej. W tym celu kliknij w ikonę *Włączenie lub wyłączenie trybu edycji wizualnej* na *Minipasku edytora* (rysunek 3.1). Podczas uruchamiania programu domyślnie wyświetlanie jest też okno umożliwiające wybór trybu pracy edytora (zobacz rysunek 2.1 w rozdziale 2.).

Rysunek 3.1.
Włączenie
lub wyłączenie
trybu edycji
wizualnej



Następnie wpisz w edytorze jakiś tekst, zaznacz go, a potem, korzystając z poleceń menu *Kod HTML*, utwórz z niego nagłówek stopnia pierwszego. Gdzie szukać odpowiednich poleceń, zostało pokazane na rysunku 3.2. W dalszej kolejności możesz wprowadzać tekst, tworzyć i edytować tabelki itd.

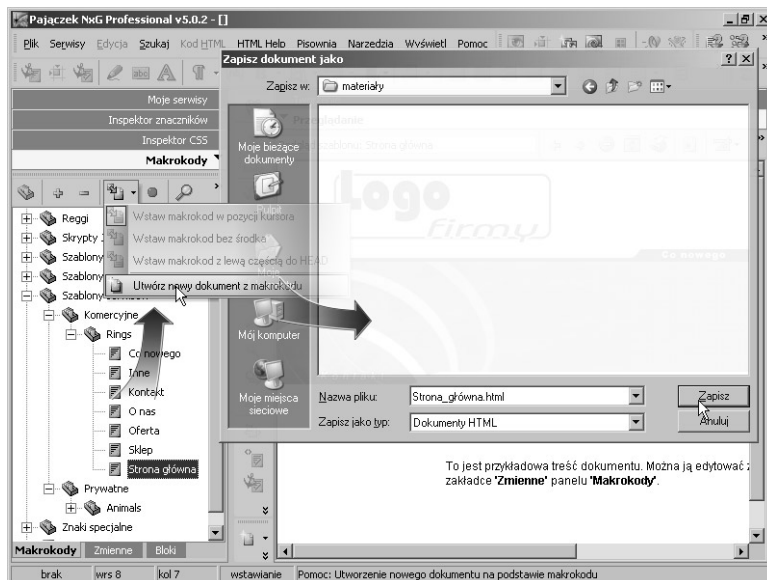
Rysunek 3.2.
Utworzenie
nagłówka
stopnia
pierwszego
(znacznik H1)
w edytorze
wizualnym



Aby zachować swoją pierwszą stronę dla potomnych, należałoby oczywiście zapisać swoje dzieło na dysku. W tym celu możesz skorzystać ze skrótu klawiszowego *Ctrl+S*, polecenia *Zapisz* na *Głównym pasku narzędzi* bądź w menu *Plik*.

Oczywiście, w porównaniu ze stronami, jakie z pewnością już oglądałeś w internecie, Twoja pierwsza strona wygląda — delikatnie mówiąc — skromnie. Ale od czego mamy Pajączka? Przełącz się na zakładkę *Makrokody*, odszukaj i rozwiń gałąź *Szablony serwisów* i wybierz jeden z szablonów. Następnie, korzystając z poleceń zakładki, utwórz z makrokodu nowy dokument. Aby lepiej to zrozumieć, spójrz na rysunku 3.3, na którym kursorem myszy jest wskazany przycisk utworzenia dokumentu z makrokodu. Zostaniesz poproszony o wskazanie miejsca, w którym mają zostać zapisane wszystkie potrzebne pliki (będzie to dokument *HTML*, ale także grafiki umieszczone na stronie), a także o podanie nazwy. Przyjęte zostało, że strona główna serwisu nosi nazwę *index.html* i taką też mu najlepiej nadaj. Obrazki z szablonu, wykorzystywane na stronie, zostaną domyślnie zapisane w folderze *hid_mc_gfx*.

Rysunek 3.3.
Nowy dokument
z makrokodu:
Szablon serwisu
Animals



Więcej szczegółów na temat tworzenia nowych dokumentów w Pajączku przeczytasz w rozdziale 4., który jest poświęcony wyłącznie temu zagadnieniu. W dalszej części książki dowiesz się też, jak wstawiać do dokumentu grafiki, jak tworzyć hiperłącza (odsyłacze, na które możesz kliknąć, by przejść na inną stronę). Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, by już teraz podejrzeć, jak jest zbudowany dokument utworzony na podstawie szablonu z makrokodu. Znajdziesz tam znaczniki tworzące tabele (*TABLE*, *TR*, *TD*), umieszczające w dokumencie grafiki (*IMG*), tworzące odsyłacze (*A*) i wiele innych. Możliwe, że na początku poczujesz się trochę zniechęcony, jednak uwierz mi — już wkrótce wszystko będzie jasne.

Pora obejrzeć dzieło

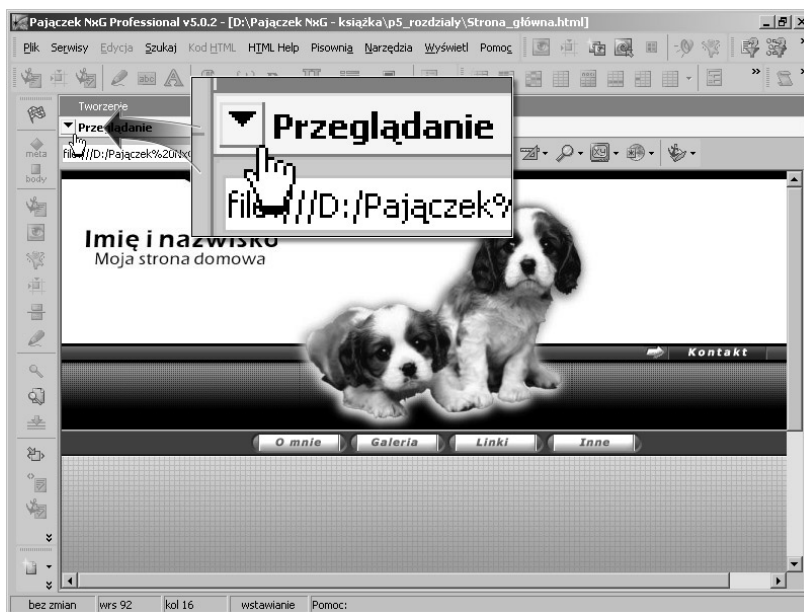
Pierwszy dokument został zapisany. Co dalej? Kolejnym krokiem, na który z pewnością niecierpliwie czekasz, jest ujrzenie efektów swojej pracy w przeglądarce. Nie musisz jednak uruchamiać jej samodzielnie. Pajaczek posiada wbudowany podgląd w zakładce *Przeglądanie*.



Podgląd korzysta z obiektów dostarczanych przez zainstalowane w systemie przeglądarki. Możesz korzystać z dwóch przeglądarek — *Internet Explorera* dostarczonego wraz z systemem Windows (domyślnie) bądź z przeglądarki *Mozilla*, jeśli ją zainstalowałeś.

Aby obejrzeć stronę otwartą w edytorze, kliknij na pasek tytułowy zakładki *Przeglądanie* w środkowym panelu. Możesz też skorzystać z klawisza *F11*, który również spowoduje uruchomienie podglądu. Na rysunku 3.4 widoczna jest zakładka *Przeglądanie*, w której został wyświetlony dokument utworzony na podstawie makrokodu *Animals* (znajdziesz go w kategorii *Makrokody/Szablony serwisów/Prywatne/Animals*). Pokaż komuś te stronę, nie musi od razu wiedzieć, że to nie do końca twoje dzieło. Takich szablonów stron znajdziesz w Pajązku w wersji Professional ponad 40. Grafik tworzący ich wystrój wykonał na prawdę świetną robotę.

Rysunek 3.4.
Pora obejrzeć dzieło...



Zwróć uwagę na powiększony fragment paska tytułowego przeglądarki. Kursor wskazuje na obrazku na mały przycisk z trójkącikiem — kliknięcie na tym przycisku powoduje wyświetlenie kolejnej zakładki. Jeśli klikniesz na ten przycisk w ostatniej zakładce danego panelu, zostanie wyświetlona pierwsza. Znacznie usprawnia to przełączanie się między nimi — nie musisz poruszać się myszą po całym ekranie (w wypadku większej rozdzielczości to naprawdę uciążliwe), lecz wystarczy skorzystać z tego małego udogodnienia.



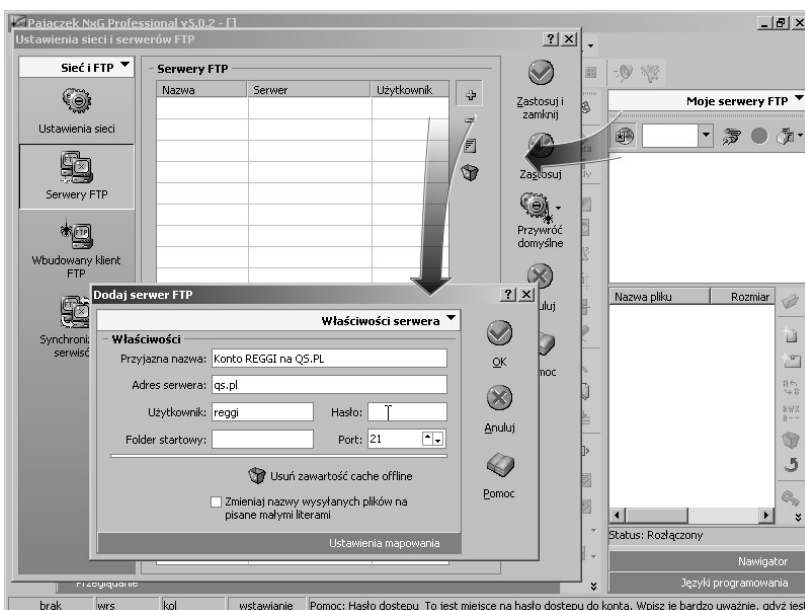
W oknie *Ustawień programu* (czytaj w rozdziale 16.) znajdziesz opcję umożliwiającą wyłączenie tego przycisku. W konsekwencji, cały obszar paska tytułowego zakładki będzie zachowywał się jak ww. przycisk — kliknięcie na nim spowoduje przełączenie do następnej zakładki.

Pokazać się światu

Oczywiście, konsekwencją stworzenia serwisu internetowego jest udostępnienie go w internecie. Jak już zapewne wiesz, na prawym panelu znajduje się zakładka *Moje serwery FTP*. Służy ona wysyłania i pobierania plików z serwera FTP.

Aby przesłać dokument na serwer, musisz najpierw podać niezbędne dane, które posłużą Pajączkowi do połączenia się z serwerem. W tym celu przejdź do zakładki *Moje serwery FTP* i kliknij na ikonie *Ustawienia serwerów FTP* w jej lewym górnym rogu. W oknie, które się pojawi, kliknij na przycisk z plusikiem, a następnie wprowadź w odpowiednich polach nazwę, która będzie wyświetlana na liście Twoich serwerów, adres serwera, a także nazwę użytkownika dla Twojego konta i hasło. Zostało to pokazane na rysunek 3.5.

Rysunek 3.5.
Ustawienia serwera FTP

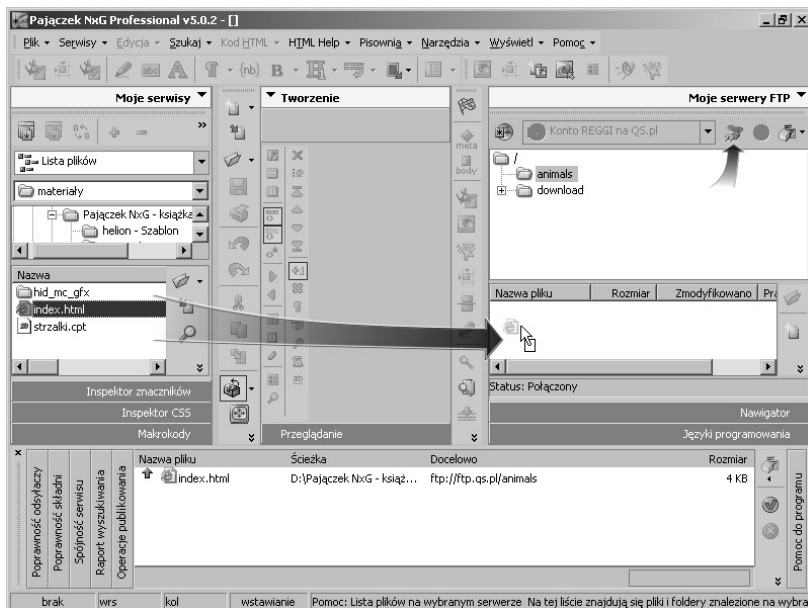


Po wprowadzeniu danych zatwierdź je przyciskiem *OK*, następnie *Zastosuj i zamknij*. W tej chwili na liście serwerów w zakładce *Moje serwery FTP* powinna pojawić się nazwa twojego serwera. Wybierz ją, a następnie kliknij przycisk *Połącz z serwerem* (rysunek 3.6). W tym czasie musi Pajączek sprawdzić, czy istnieje aktywne połączenie z internetem. Jeśli nie, zostaniesz poproszony i ustanowienie połączenia.

Po ustanowieniu połączenia wystarczy przeciągnąć dokument z listy plików zakładki *Moje serwisy* na listę plików na zakładce *Moje serwery FTP*. Plik ten zostanie dodany do *kolejki plików FTP*. Jest ona listą plików, które mają zostać wysłane z Twojego komputera na serwer. W ten sam sposób możesz pobrać pliki z serwera — wystarczy je przeciągnąć z zakładki *Moje serwery FTP* do zakładki *Moje serwisy*.

Rysunek 3.6.

Przesyłanie dokumentu na serwer



Po automatycznym dodaniu pliku do kolejki FTP zostanie wyświetlone pytanie, czy chcesz rozpocząć wykonywanie kolejki. Kliknij *Tak* i dokument zostanie wysłany na serwer. Teraz trzeba wysłać obrazki, które są wykorzystywane na stronie (m.in. te śliczne szczeniaki). Wystarczy przeciągnąć folder z obrazkami w to samo miejsce, w które przeciągnąłeś plik *index.html* i znów rozpocząć wykonywanie kolejki. Pajaczek automatycznie utworzy odpowiedni folder na serwerze i umieści tam wszystkie pliki z przesyłanego foldera.

Więcej o zakładce *Moje serwery FTP* i publikowaniu swoich serwisów w internecie przeczytasz w rozdziale 15.