

Chip vám představuje druhou verzi HTML editoru Dreamweaver. Název v doslovném překladu znamená “tkadlec snů”; tato recenze vás možná přesvědčí o tom, že tento název není nijak přehnaný.

Sny tkané z webové sítě

Macromedia Dreamweaver 2 patří do kategorie editorů typu “co vidíš, to dostaneš”. Editovanou stránku zobrazuje skoro v takové podobě, v jaké se bude zobrazovat v okénku WWW prohlížeče, navíc můžete komfortně prohlížet a editovat zdrojový kód stránky. Dreamweaver podporuje moderní technologie webu – styly, dynamické HTML a skriptování – a k tomu přidává vlastní zlepšení pro usnadnění práce, například šablony stránek. Dreamweaver umí editovat jednotlivé stránky i celé weby, jejichž strukturu zobrazuje v přehledné stromové podobě popisující vzájemné odkazy – to už je dnes mezi webovými editory dobrý zvyk.

Tolik stručné představení produktu, v dalších odstavcích se s jeho rysy seznámíme podrobněji.

Jít s vývojem

Popis rysů Dreamweaveru dosti připomíná výčet moderních webových technologií; není divu, HTML editor musí jít s dobou a právě ve světě webu se toho děje opravdu hodně. Kaskádové styly (CSS), dynamické HTML, skriptování, vrstvy dokumentu, XML – tohle všechno je v internetovém světě skutečně “in”, tohle všechno Dreamweaver nějakým způsobem podporuje.

Podpora těchto technologií je do editoru integrována velmi nenásilně a pěkně koresponduje s jeho stávajícími rysy. Jeden příklad za všechny – import XML umí využívat pojmenovaných oblastí v šablonách Dreamweaveru, automaticky je spojí s XML tagy na základě stejného názvu; díky tomu uděláte snadno z XML dokumentu prohlížitelné HTML. Malá odbočka do světa XML: právě podobné použití XML při automatickém generování webového obsahu je považováno za jednu z nejdůležitějších aplikačních oblastí XML, takže Dreamweaver jde opravdu s dobou.

Rychlý rozvoj internetových technologií ovšem přináší i problémy s kompatibilitou. Starší prohlížeče totiž nedokážou přečíst stránky obsahující moderní vymoženosti. Tento problém Dreamweaver elegantně řeší kontrolou podle typu cílového prohlížeče: pokud si zvolíte starší druh prohlížeče, Dreamweaver vás upozorní na tagy a parametry, které daný prohlížeč nepodporuje. Tvorba stránek pro starší prohlížeče je tedy teoreticky možná, ale potenciál editoru zůstane silně nevyužitý; pokud má mít tvorba stránek v Dreamweaveru smysl, měl by být výsledek určen pro čtyřkové prohlížeče.

Šablony stránek

První rys Dreamweaveru, na který se podíváme podrobněji, jsou šablony stránek. Jedná se o chytrý nástroj, který je určen pro zabezpečení jednotného vzhledu stránek v rámci celého webu, a který dokonce může v jednodušších případech nahradit programovací nástroje pro webové stránky.

Autor webu vytvoří vzhledovou šablonu ve stejném editoru jako webové stránky, připraví si tedy jednotné formátovací a grafické prvky a s nimi navrhne vzhled typické WWW stránky. Navíc na stránce označí oblasti, které se nebudou v rámci celého webu měnit (logo firmy, navigační prvky) i oblasti, které se naopak měnit budou – těm se v hantýrce Dreamweaveru říká Editable Regions a v editoru jsou barevně odlišeny. Proměnné oblasti mají název, kterým na ně lze odkazovat.

Šablony se používají k tvorbě nových stránek, stejně jako šablony kancelářských dokumentů. Hlavní síla šablon je ovšem v něčem jiném. Změna provedená v šabloně se promítne do všech dokumentů založených na této šabloně, a to i zpětně. Jednotný vzhled firemního webu tedy zůstává zachován i při pozdějším doladování tohoto vzhledu.

Programovací jazyky pro web se často používají pro udržení jednotného vzhledu webu, ale stránky pak musejí být dynamicky generovány. Šablony Dreamweaveru je v této roli plně nahradí, navíc mohou stránky zůstat statické a to klade menší nároky na server.

Kaskádové styly

Kaskádové styly neboli Cascading Style Sheets (CSS) slouží k podobnému účelu jako zmiňované šablony – k udržení jednotného vzhledu stránek. Kaskádové styly jsou prostředkem definovaným aktuální normou HTML, šablony jsou naproti tomu funkcí Dreamweaveru.

Kaskádové styly jsou orientovány na vzhled textu v rámci stránky, velmi připomínají styly v textových editorech. Uživatel definuje typ písma, řez písma a další atributy a pojmenuje styl. Na stránce odkazuje na styl jménem – u textu, který má být podle daného stylu zformátován. Styly mohou po sobě dědit, styl potomek dědí všechny vlastnosti otce.

Zmínil jsem se o tom, že styly jsou definovány v jazyce HTML, Dreamweaver však prací s nimi výrazně usnadňuje. Styly se definují v přehledném dialogovém okénku a přitom se v pohledu do zdrojového textu stránky přidává odpovídající HTML kód definující styly.

Styly a šablony jsou dobrým způsobem sjednocení vzhledu stránek, styly však podporují pouze prohlížeče MSIE a Netscape ve verzi 4 a vyšší. Šablony naproti tomu nezávisí na prohlížeči, a tak je můžete používat bez ohledu na to, zda musíte podporovat staré prohlížeče, nebo ne.

HTML vrstvy

Zajímavým rysem aktuální normy HTML jsou dokumentové vrstvy; v jednom dokumentu může být umístěno více vrstev, z nichž každá může obsahovat HTML prvky. Vrstvy lze schovat nebo zobrazit, pomocí skriptování je lze i přesouvat po dokumentu a tím vytvářet zajímavé efekty. Vrstvy vypadají na první pohled jednoduše, ale ve spojení se skriptingem lze s nimi provádět mocná kouzla; viděl jsem WWW stránku, na které při stisknutí tlačítka vyskakoval vstupní dialog vytvořený jen a pouze pomocí HTML vrstev.

Vrstvy dokumentu využívají HTML prvek DIV a jeho důležitý parametr z-order. Používáte-li Dreamweaver, nemusí vás to vůbec zajímat, protože s vrstvami pracujete opravdu vizuálně – kreslíte je myší, přesunujete, měníte velikost, nastavujete z-order neboli hloubku; ta rozhoduje o tom, která vrstva překrývá kterou.

Zmiňoval jsem se o tom, že každá vrstva může obsahovat HTML prvky; cokoli se objeví na stránce, může být i ve vrstvě. Vrstva může obsahovat i další vnořené vrstvy a ty jsou potom se svojí nadřazenou vrstvou svázány a jejich souřadnice se udávají relativně vzhledem k ní. V Dreamweaveru se přesunují podřazené vrstvy společně s nadřazenou vrstvou a navíc jsou vztahy mezi vrstvami zachyceny hierarchickým schématem.

Behaviors

Behaviors, které bych pracovně nazval “skriptování pro obyčejné lidi”, na mě udělaly dobrý dojem. Tento rys Dreamweaveru umožňuje jednoduché programování pomocí myši – řečeno trochu s nadsázkou. O co se jedná?

Behaviors, v překladu chování, skutečně definuje chování HTML prvků v reakci na akce uživatele. Po stisknutí tlačítka se může vrstva zachovat například tak, že zmizí, a behavior tedy definuje reakci objektu na událost.

Behavior se definuje jednoduše: vyberete objekt, ze seznamu událostí souvisejících s tímto objektem vyberete událost a nakonec vyberete akci, a to z jiného seznamu. Podle objektu, o který se jedná, vám editor nabídne jenom ty události, které v souvislosti s objektem mohou skutečně nastat.

Behaviors jsou implementovány tak, že editor vkládá do stránek kód JavaScriptu implementující dané chování; tento kód však nemusí WWW designéra zajímat. Pro vývojáře je k dispozici i dokumentace popisující vývoj behaviors v Java Scriptu.

Timeline

Scénář neboli Timeline. Už název naznačuje, že se jedná o animace a jejich návrh. Animace jsou vytvořeny v dynamickém HTML za pomoci animačních skriptů. Stejně jako u ostatních rysů platí, že webový designér se nemusí starat o skripty a jejich programování – Dreamweaver takřikajíc přemýšlí “za něj”.

Nástroj Dreamweaveru pro definici dynamických dějů v DHTML se mi opravdu líbil – připomíná klasické animační nástroje a pracuje s pojmy klíčových políček a mezipolíček (která jsou dopočítávána z obsahu klíčových políček). Animační nástroj umí pohybovat objekty po křivce, dopočítat postupné polohy tělesa v průběhu pohybu a také animovat změnu rozměrů. Večerníček v HTML sice nevytvoříte, ale hezky rozhybané firemní logo určitě ano.

Jeden z nejlepších

Dreamweaver byl vždycky velmi dobrý editor, druhá verze odstraňuje některé problémy (rozsypaná čeština, zlepšení importu ručně psaného HTML) a ve skupině HTML editorů WYSIWYG patří k nejlepším. Příjemně překvapí i dodávka HTML editoru Allaire HomeSite společně

s Dreamweaverem. Říká se, že tyto editory se dobře doplňují; Allaire je orientován spíše na textovou editaci HTML, a tak je tento velkorysý bundle velmi atraktivní.

Jan Stoklasa