

Aprender

Dreamweaver CC

con 100 ejercicios prácticos

MEDIAactive

Aprender

Dreamweaver CC

con 100 ejercicios prácticos

Aprender

Dreamweaver CC

con 100 ejercicios prácticos

Aprender Dreamweaver CC con 100 ejercicios prácticos

© 2014 MEDIAactive
Primera edición, 2014

© 2014 MARCOMBO, S.A.
Gran Via de les Corts Catalanes, 594
08007 Barcelona
www.marcombo.com

En coedición con:

© 2014 ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, S.A. de C.V.
C/ Pitágoras 1139 - Colonia del Valle
03100 - México D.F. (México)
www.alfaomega.com.mx

Diseño de la cubierta: NDENU DISSENY GRÀFIC

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra».

ISBN por Marcombo: 978-84-267-2092-4

ISBN por Alfaomega: 978-607-707-921-7

D.L.: B-25136-2013

Printed in Spain

Presentación

APRENDER DREAMWEAVER CC CON 100 EJERCICIOS PRÁCTICOS

100 ejercicios prácticos resueltos que conforman un recorrido por las principales funciones del programa. Si bien es imposible recoger en las páginas de este libro todas las prestaciones de Dreamweaver CC, hemos escogido las más interesantes y utilizadas. Una vez realizados a conciencia los 100 ejercicios que componen este manual, el lector será capaz de manejar con soltura el programa y llevar a cabo todas aquellas tareas que se realizan normalmente para crear, editar y publicar una página web.

LA FORMA DE APRENDER

Nuestra experiencia en el ámbito de la enseñanza nos ha llevado a diseñar este tipo de manual, en el que cada una de las funciones se ejercita mediante la realización de un ejercicio práctico. Dicho ejercicio se halla explicado paso a paso y pulsación a pulsación, a fin de no dejar ninguna duda en su proceso de ejecución. Además, lo hemos ilustrado con imágenes descriptivas de los pasos más importantes o de los resultados que deberían obtenerse y con recuadros **IMPORTANTE** que ofrecen información complementaria sobre cada uno de los temas tratados en los ejercicios.

Gracias a este sistema se garantiza que una vez realizados los 100 ejercicios que componen el manual, el usuario será capaz de desenvolverse cómodamente con el programa y sacar el máximo partido de las múltiples prestaciones que ofrece Dreamweaver CC.

LOS ARCHIVOS NECESARIOS

En el caso de que desee utilizar los archivos de ejemplo de este libro puede descargarlos desde la zona de descargas de la página de Marcombo (www.marcombo.com) y desde la página específica de este libro.

A QUIÉN VA DIRIGIDO EL MANUAL

Si se inicia usted en la práctica y el trabajo con Dreamweaver, encontrará en estas páginas un completo recorrido por sus principales funciones. Pero si es usted un experto en el programa, le resultará también muy útil para consultar determinados aspectos más avanzados o repasar funciones específicas que podrá localizar en el índice.

Cada ejercicio está tratado de forma independiente, por lo que no es necesario que los realice por orden (aunque así se lo recomendamos, puesto que hemos intentado agrupar aquellos ejercicios con temática común). De este modo, si necesita realizar una consulta puntual, podrá dirigirse al ejercicio en el que se trata el tema y llevarlo a cabo sobre su propio documento de Dreamweaver.

DREAMWEAVER CC

Dreamweaver es uno de los programas más utilizados para el diseño, el desarrollo y el mantenimiento de aplicaciones y sitios web basados en estándares. Con las múltiples y avanzadas herramientas que ofrece es posible crear fácil y rápidamente sitios Web y aplicaciones con aspecto completamente profesional, por lo que es una de las aplicaciones preferidas de diseñadores gráficos y diseñadores y desarrolladores web.

Con este completísimo editor de HTML visual resulta fácil crear complejas y sofisticadas páginas web dinámicas. Las robustas propiedades para la integración y el diseño basado en CSS, hojas de estilos en cascadas, hacen de Dreamweaver una estupenda aplicación que permite crear y manipular cualquier sitio web con enorme facilidad y precisión. La alta calidad de los diseños creados con Dreamweaver queda garantizada gracias a sus potentes y mejorados controles y herramientas, que irá conociendo a lo largo de los 100 ejercicios que componen este manual.

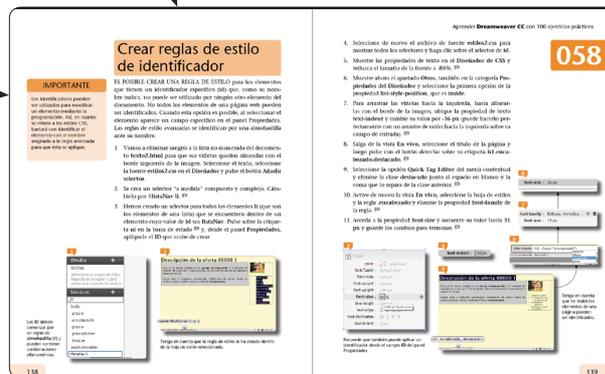
Cómo funcionan los libros "Aprender..."

El título de cada ejercicio expresa sin lugar a dudas en qué consiste éste. De esta forma si le interesa, puede acceder directamente a la acción que desea aprender o refrescar.

Los ejercicios se han escrito paso a paso, para que nunca se pierda durante su realización.

El número a la derecha de la página le indica claramente en qué ejercicio se encuentra en todo momento.

Los recuadros Importante son algo que debe hacer para asegurarse de que realiza el ejercicio correctamente. Pero también le serán de utilidad en su trabajo cotidiano con el programa.



En la parte inferior de todas las páginas puede seguir el ejercicio de forma gráfica y paso a paso. Los números de los pies de foto le remiten a entradas en el cuerpo de texto.

Índice

001	Acceder a Dreamweaver CC	14
002	Conocer la interfaz de Dreamweaver CC	16
003	Crear nuevos documentos.....	18
004	Crear nuevos diseños de cuadrícula fluida.....	20
005	Trabajar con el diseño y el código.....	22
006	Conocer los elementos de una página web.....	24
007	Guardar y editar un documento	26
008	Crear sitios locales	28
009	Administrar sitios locales.....	30
010	Aplicar un color y una imagen de fondo	32
011	Imágenes de rastreo y notas de diseño.....	34
012	Exportar y eliminar sitios	36
013	Importar sitios	38
014	Duplicar y editar sitios.....	40
015	Insertar texto	42
016	Copiar y pegar texto entre documentos.....	44
017	Utilizar la biblioteca de Edge Web Fonts.....	46
018	Importar y utilizar fuentes Web	48
019	Cambiar los márgenes y la alineación.....	50
020	Agregar sangrías y crear listas	52
021	Crear estilos y elementos de listas.....	54
022	Insertar caracteres especiales	56
023	Insertar imágenes.....	58
024	Compartir imágenes entre páginas	60
025	Cambiar las dimensiones de una imagen	62

026	Alinear imágenes	64
027	Conocer las funciones de edición de imágenes	66
028	Crear mapas de imagen y otros ajustes	68
029	Insertar y actualizar documentos PSD.....	70
030	Agregar vínculos	72
031	Cambiar las propiedades de los vínculos	74
032	Modificar el formato de un texto	76
033	Cambiar las propiedades y el color del texto	78
034	Combinar Dreamweaver con Word y Excel.....	80
035	Limpiar el código HTML.....	82
036	Estructurar con HTML los contenidos	84
037	Empezar a trabajar con estilos CSS.....	86
038	Aplicar estilos CSS.....	88
039	Vincular a una hoja de estilos	90
040	Definir estilos para etiquetas HTML.....	92
041	Trabajar con archivos relacionados.....	94
042	Editar hojas de estilos	96
043	Crear reglas de estilos	98
044	Importar hojas de estilos externas.....	100
045	Generar HTML basado en diseño CSS.....	102
046	Usar el navegador de código.....	104
047	Crear estilos de clase.....	106
048	Crear clases y reglas de clase.....	108
049	Duplicar estilos de clase.....	110
050	Aplicar varias clases CSS	112

Índice

051	Trabajar con el nuevo panel Transiciones CSS.....	114
052	Combinar hojas de estilos	116
053	Entender la herencia de estilos.....	118
054	Entender las cascadas de estilos (I).....	120
055	Entender las cascadas de estilos (II).....	122
056	Utilizar float para diseñar la página	124
057	Controlar los espacios entre los elementos.....	136
058	Crear reglas de estilo de identificador	138
059	Personalizar los bordes de un elemento.....	140
060	Usar diseños de cuadrícula fluida (I)	142
061	Usar diseños de cuadrícula fluida (II)	144
062	Utilizar los controles fluidos.....	146
063	Insertar documento en un iframe	148
064	Insertar tablas	150
065	Trabajar con filas, columnas y celdas.....	152
066	Cambiar las propiedades de tabla.....	154
067	Insertar películas Flash	152
068	Insertar vídeos de Flash	154
069	Insertar botones de Flash.....	156
070	Vincular sonidos.....	158
071	Incrustar sonidos	160
072	Incrustar un elemento de audio	162
073	Incrustar un elemento de vídeo	164
074	Establecer una imagen de póster	166
075	Crear imágenes de sustitución	168

076	Enlazar páginas y modificar su carga	170
077	Crear anclajes con nombre.....	172
078	Insertar un elemento y asignarle una regla.....	174
079	Modificar elementos de posición absoluta.....	176
080	Crear formularios.....	178
081	Insertar objetos de formularios	180
082	Añadir comportamientos	182
083	Asignar acciones de formulario	184
084	Crear documentos en JavaScript	186
085	Llamar JavaScript.....	188
086	Usar sugerencias para el código.....	190
087	Crear plantillas y regiones editables.....	192
088	Crear documentos a partir de plantillas.....	194
089	Automatizar tareas.....	196
090	Aplicar efectos de jQuery.....	198
091	Insertar widgets de jQuery.....	200
092	Editar los widgets de jQuery	202
093	Usar las plantillas Mobile Starters	204
094	Insertar widgets para móviles.....	206
095	Trabajar con la Vista en vivo.....	208
096	Inspeccionar un documento	210
097	Trabajar con el panel Activos	212
098	Editar elementos de biblioteca	214
099	Configurar un sitio remoto	216
100	Colocar y obtener archivos.....	218

Acceder a Dreamweaver CC

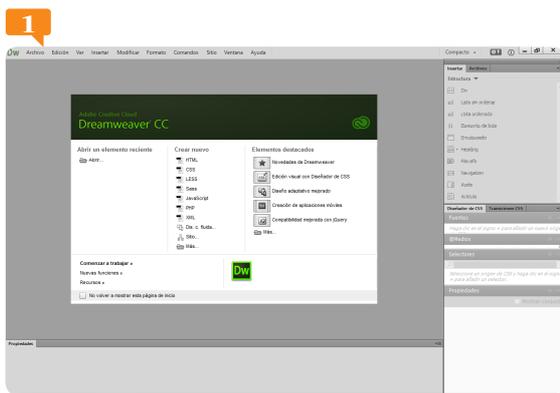
IMPORTANTE

Active la opción **No volver a mostrar esta página de inicio** de la parte inferior de la pantalla de bienvenida o bien desactive la opción **Mostrar pantalla de bienvenida** en la categoría **General** del cuadro de preferencias de Dreamweaver para que dicha ventana no aparezca cada vez que acceda al programa.

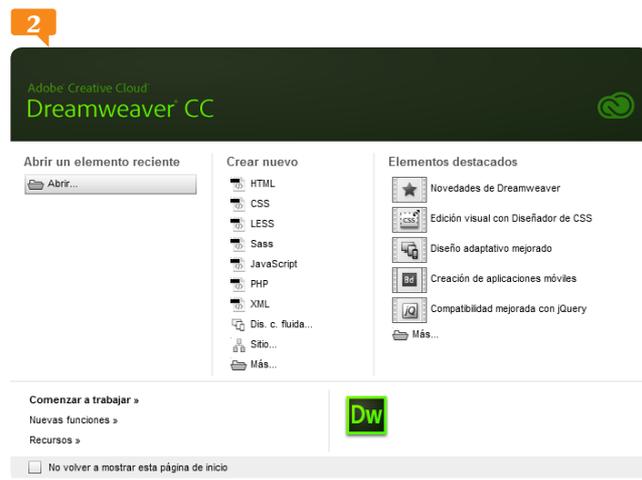
- Mostrar pantalla de bienvenida
- Volver a abrir documentos al iniciar
- Advertir al abrir archivos de sólo lectura
- Activar archivos relacionados

AL ACCEDER A DREAMWEAVER CC aparece la Ventana de bienvenida, que permite el acceso a las acciones usadas con mayor frecuencia tanto al iniciar una sesión de trabajo como cuando el programa no tiene ningún documento abierto. Su uso resulta una alternativa al de los comandos tradicionales para la creación y apertura de documentos. Además, desde la Ventana de bienvenida se puede acceder a una visita guiada o a un tutorial del producto, con el fin de profundizar en los conocimientos sobre el programa.

1. En el **Escritorio**, haga clic en el botón **Iniciar** de la **Barra de tareas** y haga clic en el acceso a Dreamweaver CC.
2. Se abre la aplicación mostrando en su parte central la pantalla de bienvenida. ¹ Desde aquí puede abrir un elemento reciente, crear nuevos documentos y consultar temas de ayuda, desde el apartado **Elementos destacados**. Además, en la parte inferior dispone de vínculos a páginas que le ayudarán durante sus primeros pasos en Dreamweaver, le informarán acerca de las nuevas funciones del programa y le darán acceso a otros recursos. Pulse el enlace **Abrir**, el único del apartado **Abrir un elemento reciente**. ²
3. La acción nos conduce al cuadro de diálogo **Abrir**, que posibilita la selección y apertura de documentos previamente creados. ³ Pulse el botón **Cancelar** para salir de él.



Después de abrir un documento en Dreamweaver, dispondrá de un acceso directo al mismo en el apartado **Abrir documento reciente**.



001

- El segundo bloque, **Crear nuevo**, ofrece una lista de tipos de archivo más usuales que puede seleccionar para crear un documento rápidamente. La lista se ve encabezada por la opción HTML, formato consolidado como el estándar de las páginas web. Pulse sobre ella.
- Automáticamente se crea un documento HTML en blanco. Haga clic sobre el botón de aspa de la pestaña de este documento, denominado por defecto **Untitled-1**, para salir de él.
- El cierre del documento comporta la reaparición de la pantalla de bienvenida. Un primer apartado nos permitirá abrir un elemento reciente o, usando el vínculo **Abrir**, acceder a cualquier archivo ubicado en el equipo o en algún dispositivo conectado a él. Desde la versión CS6 del programa, la sección **Crear nuevo** ha cambiado, pero en este manual trabajaremos con las opciones HTML, CSS, Javascript, Diseño de cuadrícula fluida y sitio. HTML nos aportará la estructura, CSS nos proporcionará los estilos, Javascript nos ayudará a crear una página dinámica, el Diseño de cuadrícula fluida nos permitirá diseñar sitios web adaptables a diferentes dispositivos y la opción **Nuevo sitio** nos permitirá crear nuevos sitios, tanto locales como remotos. Por último, en el apartado **Elementos destacados** de la pantalla de bienvenida ofrece diferentes enlaces que nos conducen a completos tutoriales sobre las principales novedades de Dreamweaver CC. Pulse por ejemplo sobre el enlace **Novedades de Dreamweaver** y consulte su contenido en el navegador Web predeterminado.

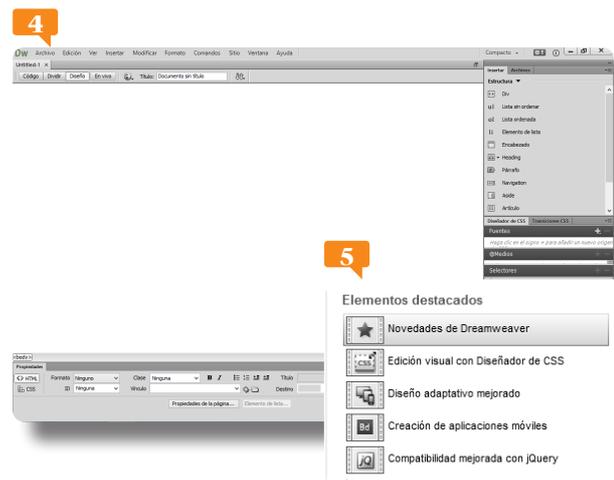
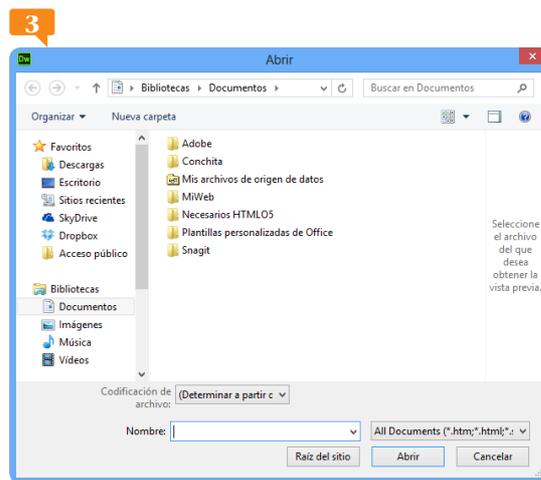
IMPORTANTE

También puede conocer las novedades del programa y sus funciones más comunes utilizando los enlaces de la parte inferior de la ventana **Comenzar a trabajar, Nuevas funciones y Recursos**.

[Comenzar a trabajar »](#)

[Nuevas funciones »](#)

[Recursos »](#)



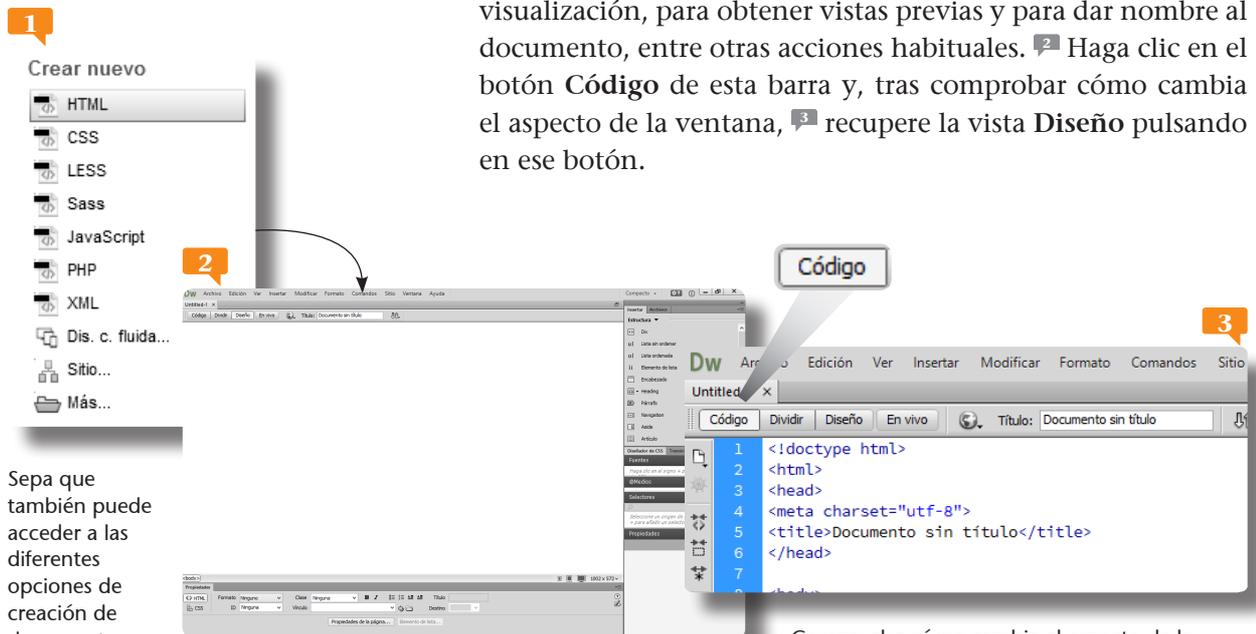
Conocer la interfaz de Dreamweaver CC

IMPORTANTE

El botón Ajustes de sincronización le permite sincronizar la configuración de la aplicación con su respaldo en la nube, de modo que luego pueda acceder a ella desde cualquier equipo.

EL DISEÑO DE LA INTERFAZ de Dreamweaver CC es cómodo e intuitivo, y permite trabajar de forma rápida y racional. El espacio de trabajo de Dreamweaver permite ver en todo momento las propiedades de los documentos y de los objetos y muestra todas las ventanas y los paneles integrados en una única ventana.

1. La sencilla interfaz de Dreamweaver CC cuenta con una reducida barra de menús en la parte superior y la Barra de la aplicación, que en esta versión contiene un conmutador de espacios de trabajo, el botón Ajustes de sincronización y el botón Información, que le dirige a la web de la aplicación. Para conocer con todo detalle el entorno de Dreamweaver, cree un documento en blanco pulsando el botón **HTML** de la pantalla de bienvenida. ¹
2. Debajo de la pestaña del documento, se encuentra la **Barra de herramientas Documento**, que contiene los botones adecuados para cambiar las vistas de la ventana y las opciones de visualización, para obtener vistas previas y para dar nombre al documento, entre otras acciones habituales. ² Haga clic en el botón **Código** de esta barra y, tras comprobar cómo cambia el aspecto de la ventana, ³ recupere la vista **Diseño** pulsando en ese botón.



Sepa que también puede acceder a las diferentes opciones de creación de documentos desde la opción **Nuevo** del menú **Archivo**.

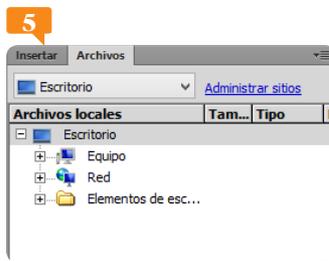
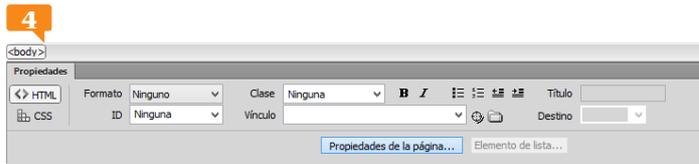
Compruebe cómo cambia el aspecto de la Ventana del documento al activar la vista **Código** y después vuelva a la predeterminada, la vista **Diseño**.

002

IMPORTANTE

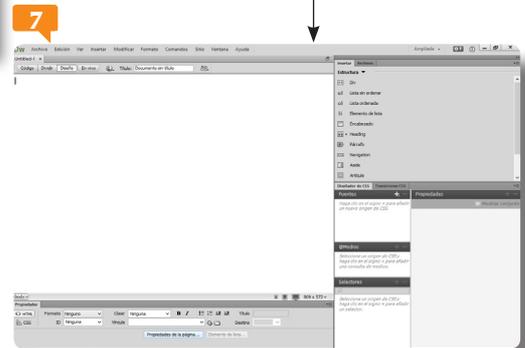
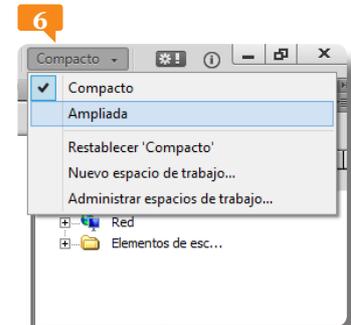
El conmutador de espacios de trabajo le permite también crear un nuevo espacio de trabajo, restablecer el original si lo hubiera modificado y administrar sus espacios de trabajo.

- Ocupando la mayor parte del espacio de la interfaz se encuentra la ventana del documento, donde se muestra el documento actual mientras lo está creando y editando. En la parte inferior de esta ventana se ubica la **Barra de estado**, que incluye un **selector de etiquetas**, botones para cambiar la visualización e información acerca del documento y por debajo el **Inspector de propiedades**, un útil panel que permite ver y modificar en cualquier momento las propiedades de la página, del objeto o del texto seleccionados. Pulse el botón **Propiedades de la página** del inspector. ⁴
- Desde el cuadro **Propiedades de la página** es posible modificar las características de la página. Como esto lo veremos más adelante en este libro, ciérrelo pulsando **Cancelar**.
- A la derecha de la interfaz se encuentran los paneles, que le ayudarán a supervisar y cambiar el trabajo realizado. Puede reducir y ampliar los paneles haciendo doble clic en sus pestañas, y pasar de uno a otro pulsando sobre ellas. Haga clic sobre la pestaña **Archivos**. ⁵
- También puede activar los paneles desde el menú **Ventana**. El selector de espacios de trabajo de la Barra de la aplicación se utiliza para cambiar el espacio de trabajo. Despliegue este campo, que en esta versión de la aplicación muestra por defecto el espacio **Compacto**, y elija la opción **Ampliada**. ⁶
- Vea que se trata del mismo espacio de trabajo integrado, pero con los grupos de paneles de la izquierda ampliados hacia la izquierda. ⁶ Termine este ejercicio volviendo al espacio de trabajo **Compacto**.



También puede acceder al cuadro **Propiedades de la página** desde el menú **Modificar** o pulsando la combinación de teclas **Ctrl.+]**.

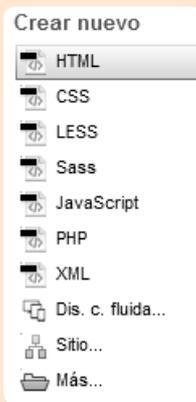
Para poner en primer plano un panel basta con que pulse sobre su pestaña. Si hace doble clic, la minimizará.



Crear nuevos documentos

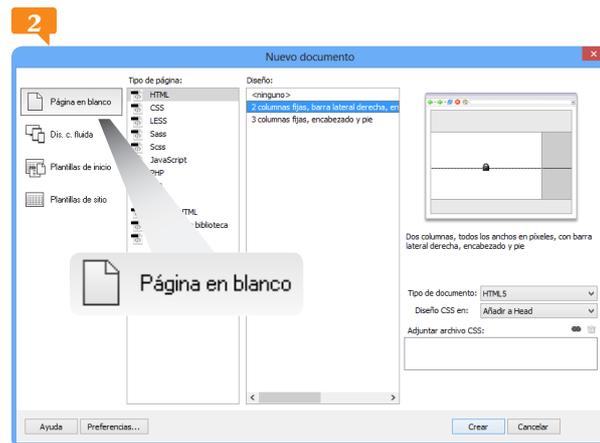
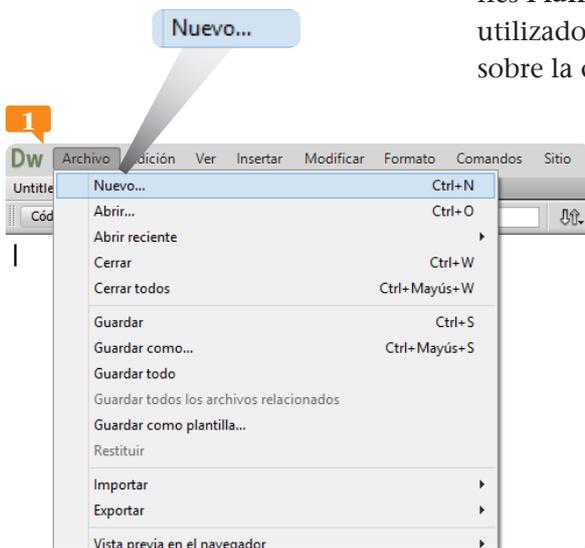
IMPORTANTE

Ya sabe que puede utilizar el enlace pertinente de la pantalla de bienvenida para crear nuevos documentos en Dreamweaver.



ADEMÁS DE DOCUMENTOS HTML, Dreamweaver permite crear otros archivos de lenguaje de marcado (XML), hojas de estilo (CSS, Scss, Sass y LESS), archivos de configuración de servidor (PHP) así como lenguajes de programación (Javascript, PHP) y archivos de gráficos vectoriales (SVG). La categoría Nuevo documento del cuadro Preferencias permite establecer un tipo de documento como predeterminado y generar automáticamente un documento nuevo basado en el tipo predeterminado definido.

1. Para empezar, con el documento en blanco creado en el ejercicio anterior abierto en el área de trabajo de Dreamweaver, despliegue el menú **Archivo** y elija la opción **Nuevo**.
2. La primera columna del cuadro **Nuevo documento** permite la creación de una página en blanco, un diseño de cuadrícula fluida, una plantilla de inicio o una plantilla de sitio. En el panel de la derecha se muestran los tipos de página, que varían según el tipo de documento seleccionado. La segunda parte de este panel incluye los tipos de páginas dinámicas. Mantenga seleccionada la opción **Página en blanco**.
3. Las opciones de esta categoría permiten crear un documento con cualquiera tipos de página indicados. Si escoge las opciones **Plantilla HTML** o **Plantilla PHP**, el documento podrá ser utilizado como base para la creación de otras páginas. Pulse sobre la categoría **Diseño de cuadrícula fluida**.

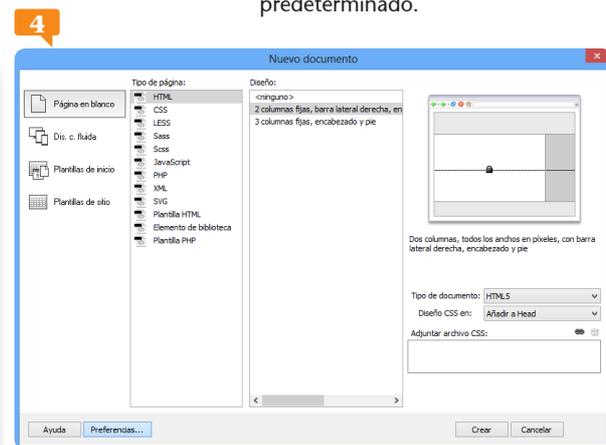
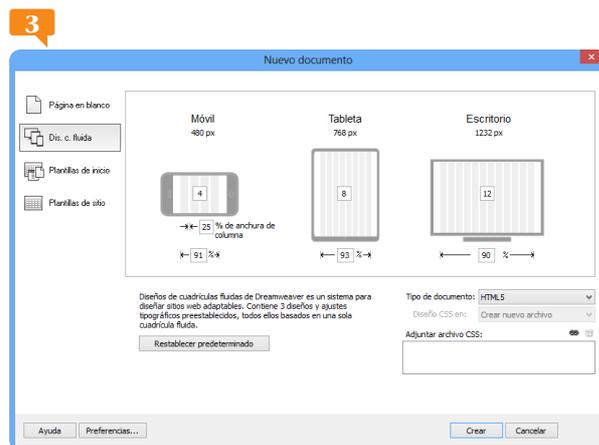


4. Como ya dijimos, se trata de un sistema que permite diseñar sitios web adaptables a dispositivos de diferentes tamaños. ³ Por tratarse de una función clave para el programa, nos ocuparemos de ella en exclusiva en el siguiente ejercicio. De momento, seleccione la categoría **Plantillas de inicio**.
5. Contiene una carpeta de muestra llamada **Mobile Starters**, que permite crear una página de inicio para móviles JQuery, tanto en un sitio remoto, como en un sitio local y, en este último caso, con o sin archivos CSS asociados. Active la opción **Plantillas de sitio**.
6. En el **Diseñador de CSS** está seleccionada la opción **Ninguno**. Sin embargo, puede escoger entre dos opciones de estilos CSS (los estilos CSS permiten dotar de unas reglas de estilo a las páginas, controlando parámetros relacionados con el aspecto que deben presentar los diferentes elementos que las componen). Si selecciona algún diseño, se creará automáticamente una hoja de estilos CSS asociada al documento HTML. Vamos a verlo: seleccione de nuevo la categoría **Página en blanco**, mantenga seleccionada la opción **HTML** y haga clic sobre el diseño de página de **2 columnas fijas, barra lateral derecha**.
7. Si la mayoría de las páginas de un sitio van a ser de un tipo de archivo concreto resulta aconsejable establecerlo como predeterminado. Para ello, pulse el botón **Preferencias**. ⁴
8. Puede seleccionar el tipo de archivo que desee en el campo **Documento predeterminado**. Haga clic en **Aceptar** y, en el cuadro siguiente, pulse el botón **Crear**.

003

IMPORTANTE

Usando el botón de **doble punta de flecha**, que aparece en la cabecera de los paneles de la aplicación, puede contraerlos para mostrarlos en forma de iconos y ahorrar así espacio.



Desde el cuadro de **preferencias** de Dreamweaver podrá indicar qué tipo de documento será el documento predeterminado.

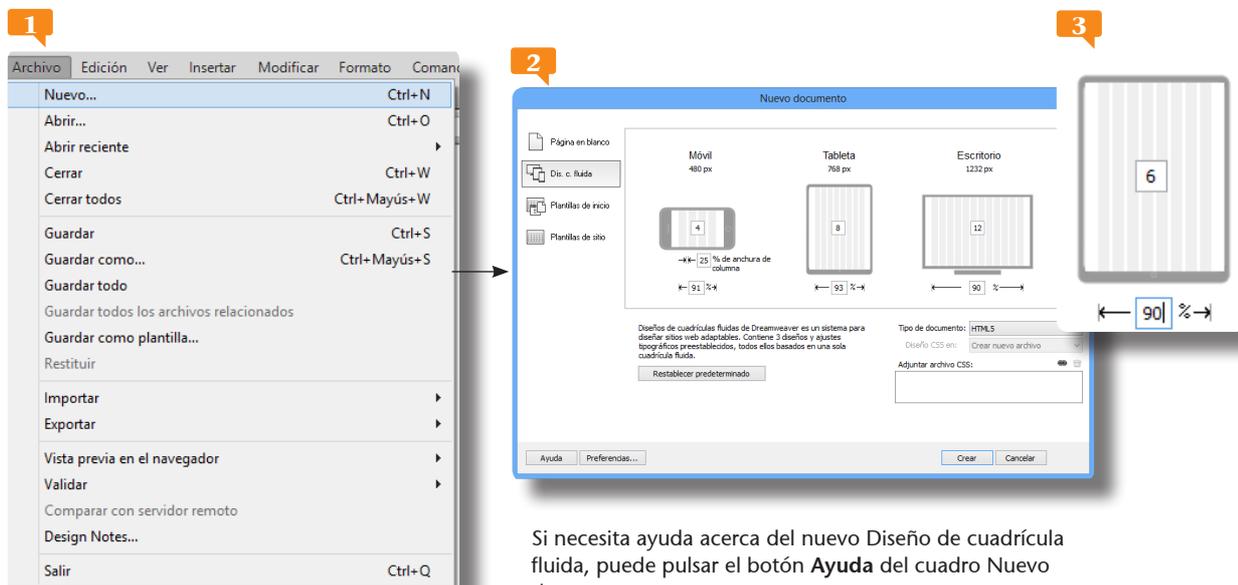
Crear nuevos diseños de cuadrícula fluida

IMPORTANTE

¿Qué es CSS3? Se trata de la última versión de las hojas de estilo CSS (*Cascading Style Sheets*); estas hojas de estilo permiten definir de manera eficiente la representación de las páginas creadas con un programa como Dreamweaver. CSS3 contiene desde opciones de sombreado y redondeado hasta funciones avanzadas de movimiento y transformación.

UNA DE LAS GRANDES NOVEDADES DE LA VERSIÓN CS6 DE Dreamweaver fue una nueva opción para la creación de documentos adaptables a diferentes dispositivos. Se trata del denominado Diseño de cuadrícula fluida, cuya ejecución puede iniciarse desde el cuadro de diálogo Nuevo documento o desde el cuadro de bienvenida de la aplicación. En este modo de diseño, el programa proporciona una plantilla para crear diseños web compatibles con diferentes plataformas y navegadores con un eficaz sistema basado en CSS3.

1. Para empezar, despliegue el menú **Archivo** y haga clic sobre el comando **Nuevo**.
2. Como ya sabe, esta acción nos conduce al cuadro de diálogo **Nuevo documento**, con el que hemos trabajado en el ejercicio anterior. Seleccione ahora, en las opciones de la derecha, la llamada **Diseño de cuadrícula fluida**.
3. La principal característica de esta nueva función es la posibilidad de elegir el tipo de pantalla de destino sobre la cual se visualizará su sitio o página web: móvil, tableta o escritorio.



Si necesita ayuda acerca del nuevo Diseño de cuadrícula fluida, puede pulsar el botón **Ayuda** del cuadro Nuevo documento.

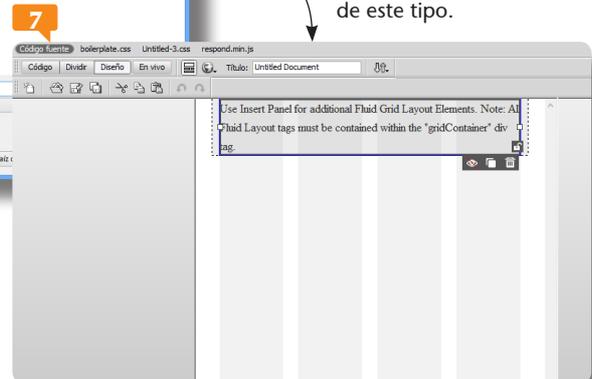
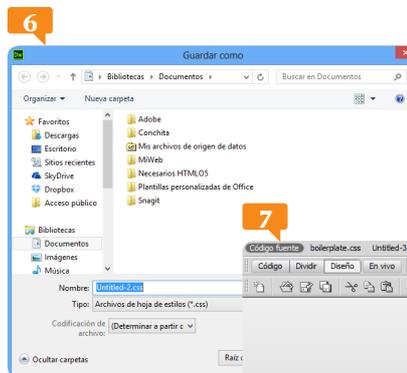
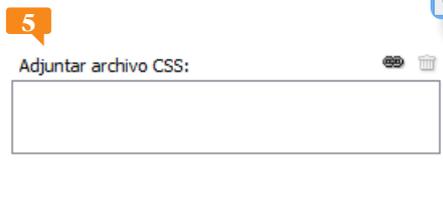
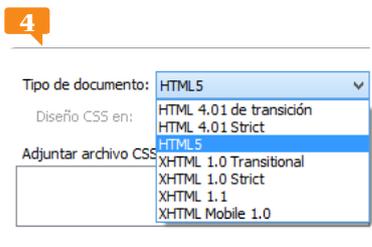
004

IMPORTANTE

Una vez creado el documento con diseño de cuadrícula fluida, compruebe como en la barra de estado se muestran distintos iconos que le permitirán cambiar entre los modos de pantalla disponibles.



- El ajuste del diseño se basa en porcentajes y es totalmente gráfico desde la misma ventana de creación. Como ejemplo, sobre el esquema de la tableta, cambie el número predeterminado de columnas por el valor 6.
- El campo que muestra un porcentaje en la parte inferior de este esquema indica la proporción de la pantalla que ocupará la página o sitio web. Disminuya el valor hasta un **90%**.
 - Si una vez modificados estos valores por defecto desea recuperarlos, no dude en pulsar el botón **Restablecer predeterminado** en este mismo cuadro de diálogo. El campo **Tipo de documento** permite elegir entre diferentes tipos de archivo de salida, siendo el tipo predeterminado **HTML 5**. Despliegue este campo para comprobar las opciones que contiene y mantenga el valor por defecto.
 - En cuanto al campo **Adjuntar archivo CSS**, como ya hemos mencionado en otro ejercicio, permite asignar al nuevo documento una hoja de estilos CSS determinada. Sin embargo, y dado que todavía no hemos trabajado con estos elementos, pulse simplemente el botón **Crear**.
 - En este caso se abre el cuadro de diálogo **Guardar como**, en el cual debemos asignar un nombre y una ubicación a la hoja de estilos asociada. Guárdela con el nombre **Fuida.css** en el escritorio y luego guarde en la misma ubicación el archivo html que se crea. Mas adelante aprenderemos a usarlo.

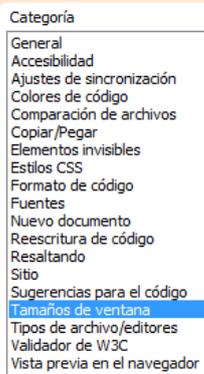


En la parte superior del documento generado aparece un pequeño recuadro con algunas indicaciones acerca de cómo completar páginas de este tipo.

Trabajar con el diseño y el código

IMPORTANTE

En la categoría **Tamaños de ventana** del cuadro de diálogo **Preferencias** se pueden determinar tamaños preestablecidos de ventana y ajustar la velocidad de conexión para facilitar la valoración de la relación calidad/tamaño de las páginas durante su edición.



Para cambiar de una vista a otra también puede utilizar las opciones disponibles en el menú **Ver**.

DREAMWEAVER ES UN EDITOR VISUAL de páginas web, por lo que no es necesario conocer el lenguaje de programación para editarlas. Pero el programa también permite la edición directa del código, de modo que los programadores experimentados pueden introducir directamente las instrucciones. La codificación de los documentos HTML se basa en una estructura de etiquetas. Las páginas cuentan con dos secciones de código: head (cabecera) y body (cuerpo). La primera contiene las etiquetas necesarias para que la página se visualice correctamente y otros datos sobre el documento, y la segunda, los elementos que conforman la página.

1. Para realizar este ejercicio, descargue desde nuestra web el archivo **muestra.html** y ábralo en Dreamweaver mediante el comando **Abrir** del menú **Archivo**.
2. El documento pasa a mostrarse en el área de trabajo en la vista **Código**. De este modo, los desarrolladores pueden modificarlo directamente. Algunos tipos de archivos, como los estilos CSS, no pueden ser editados de forma visual y sólo es posible editarlos tecleando el código. Pero los documentos HTML pueden ser editados de forma visual. Haga clic en el botón **Diseño** de la barra de herramientas **Documento**.
3. El modo de vista del área de trabajo determina la forma en la que se muestran los archivos en pantalla. En la vista **Diseño**

