

# ۱۲

## فصل

افزودن محتوا به صفحات



## هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل از فراگیر انتظار می‌رود:

- ۱- متن‌های دلخواه را به صفحه اضافه نموده و قالب‌بندی کند.
- ۲- تصاویر مورد نظر را در صفحه درج نماید.
- ۳- در صفحات وب پیوند ایجاد کند.
- ۴- فایل‌های صوتی و تصویری را به وب‌سایت اضافه نماید.

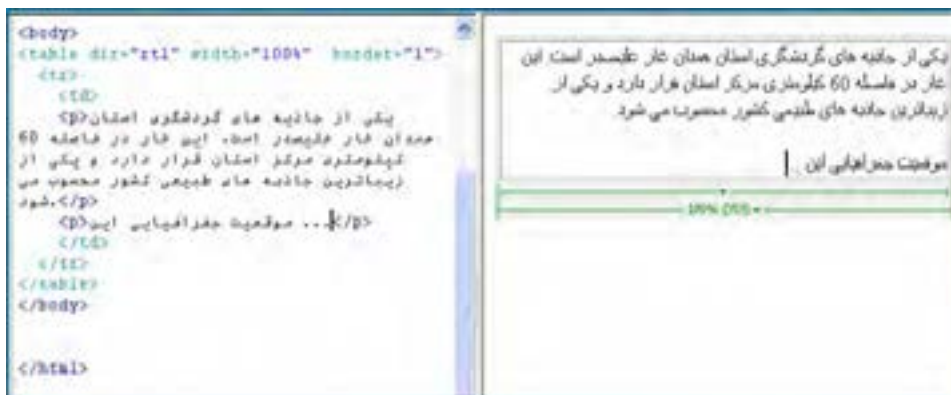


## کلیات

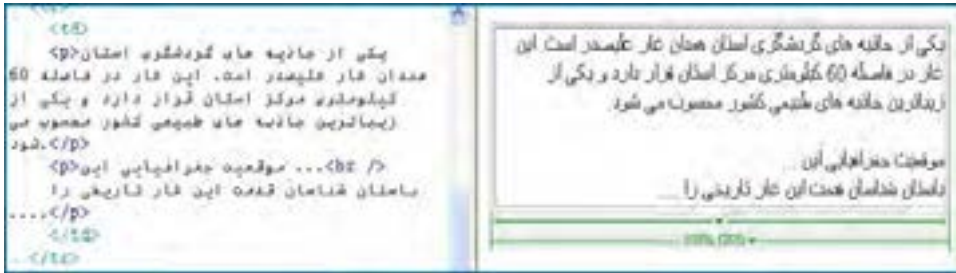
در فصل‌های گذشته با روش‌های موجود برای ایجاد صفحات وب، طرح‌بندی آنها و افزودن محتواهای ساده با استفاده از کدهای XHTML آشنا شدید. اکنون وقت آن رسیده تا روش افزودن محتوا به صفحات را با استفاده از نرم‌افزار Dreamweaver فراگیرید چراکه نقش مؤثری در افزایش سرعت و سهولت ایجاد صفحات وب ایفا می‌کند.

### ۱۲-۱ افزودن متون و پاراگراف‌بندی

جدولی با یک سطر و ستون ایجاد و مشخصه dir آن را برابر با مقدار "rtl" قرار دهید. سپس درون این جدول کلیک نموده و عبارتی را وارد کنید. با فشار دادن کلید Enter، عبارت وارد شده تبدیل به یک پاراگراف می‌شود. اگر در این حالت به کد XHTML نگاه کنید خواهید دید که متن، درون برچسب‌های `<p>` و `</p>` محصور شده است.

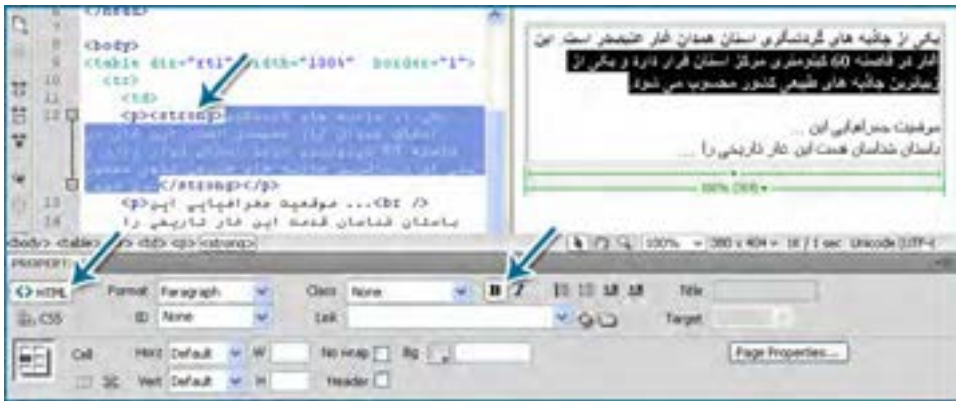


چنانچه می‌خواهید بدون ایجاد پاراگراف جدید، صرفاً ادامه نوشته از سطر بعد شروع شود باید از کلیدهای ترکیبی Shift+Enter استفاده نمایید تا مکان نما به ابتدای سطر بعد منتقل شود. در این حالت به جای برچسب <p></p>، برچسب <br> درج خواهد شد.

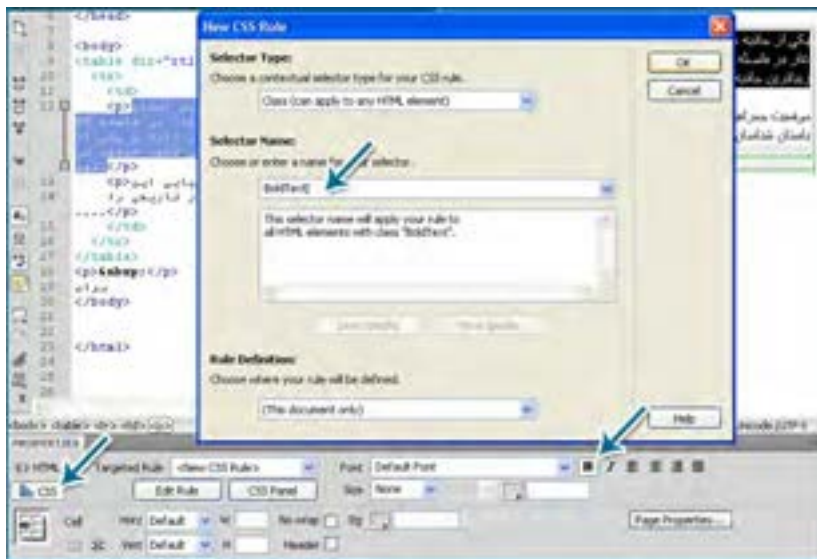


هنگامی که کل پاراگراف یا بخشی از متن را انتخاب نموده و به سراغ قاب Properties می‌روید، قابلیت‌هایی برای قالب‌بندی متن در اختیار شما قرار می‌گیرد. این قابلیت‌های در دو حالت HTML و CSS قابل استفاده هستند که با کلیک بر روی یکی از این دکمه‌ها می‌توانید حالت موردنظر را انتخاب کنید. در حالت HTML، تنظیمات ایجاد شده به صورت مشخصه برچسب‌ها ظاهر می‌شوند اما در حالت CSS برای اعمال تنظیمات باید سبکی برای برچسب تعریف شود.

برای مثال، بخشی از متن را انتخاب و در حالت HTML روی دکمه B کلیک کنید تا نوشته‌ها توپر شوند. همان‌طور که در تصویر زیر می‌بینید، برای اعمال این تنظیم، برچسب <strong></strong> در اطراف نوشته اضافه شده است.



اگر بخواهید همین کار را در حالت CSS انجام دهید، پس از کلیک روی دکمه B پنجره‌ای ظاهر می‌شود که در آن باید نامی را برای سبک جدید وارد و سپس روی دکمه OK کلیک کنید.



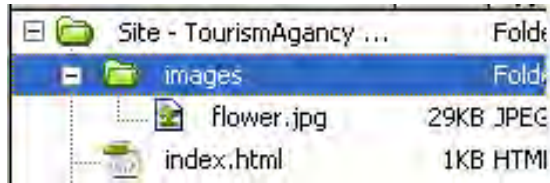
حال اگر به کد دقت کنید خواهید دید که یک سبک داخلی با نامی که شما وارد کردید به صفحه اضافه شده و مشخصه Class برچسب با این نام مقدردهی شده است. با روش انجام این کار در فصل معرفی CSS بیشتر آشنا خواهید شد. موارد پر کاربرد درون دو بخش HTML و CSS در جدول زیر توضیح داده شده‌اند.

انتخاب	عملکرد
<b>B</b>	نوشته را توپر می‌کند.
<i>I</i>	نوشته‌ها را مایل می‌کند.
☰	لیست غیر ترتیبی ایجاد می‌نماید.
☰	لیست ترتیبی ایجاد می‌نماید.
Font	برای تعیین فونت نوشته‌ها کاربرد دارد.
Size	برای تعیین اندازه نوشته‌ها به کار می‌رود.
Format	با استفاده از گزینه‌های Headings متن انتخابی تبدیل به تیتر می‌شود.
☰	متن را چپ‌چین می‌کند.
☰	متن را وسط‌چین می‌کند.
☰	متن را راست‌چین می‌کند.
☰	متن را از هر دو طرف تراز می‌کند.
☑	رنگ نوشته‌ها را تعیین می‌کند.

## ۱۲-۲ افزودن تصویر

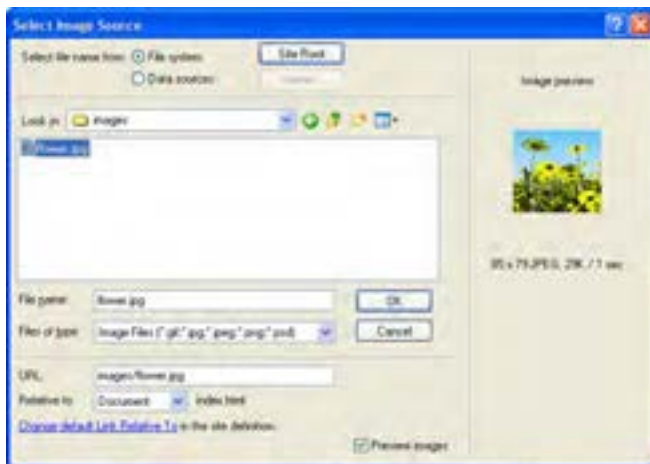
برای درج تصویر درون صفحه وب، ابتدا تصویر را در ابعاد و قالب مناسب ایجاد نموده و درون یکی از پوشه‌های در نظر گرفته شده برای وبسایت قرار دهید. معمولاً تصاویر درون پوشه images که در ریشه وبسایت قرار دارد ذخیره می‌شوند.

حال در محیط Dreamweaver، مکان‌نما را در نقطه مورد نظر برای درج تصویر قرار دهید. از منوی Insert روی گزینه Image کلیک نمایید تا پنجره درج تصویر ظاهر شود. تصویر مورد نظر را انتخاب کنید. در کادر URL نشانی تصویر درج می‌شود که بستگی به گزینه انتخاب شده در لیست Relative to دارد. اگر در این لیست گزینه Document را انتخاب کنید، نشانی تصویر نسبت به صفحه جاری تعیین می‌شود که برای این تصویر، images/flower.jpg است چون وبسایت ساختاری به این صورت دارد.



حال اگر در لیست Relative to گزینه Site Root را انتخاب کنید، نشانی به /images/flower.jpg تغییر می‌یابد؛ یعنی نشانی تصویر نه نسبت به صفحه جاری، بلکه نسبت به پوشه اصلی وبسایت (ریشه) تعیین می‌گردد. برای نشانی دهی از ریشه، ابتدا باید علامت / را درج کنید تا مرورگر بداند که نشانی نسبت به ریشه است.

گزینه Relative to: Document و روی دکمه OK کلیک کنید.



بلافاصله پنجره دیگری برای درج اطلاعات اضافی در مورد تصویر ظاهر می‌شود که البته وارد کردن آنها اختیاری است. برای نمونه می‌توانید در کادر Alternate text: عبارتی را وارد کنید تا در صورت ایجاد مشکل در نمایش تصویر به عنوان متن جایگزین نشان داده شود.



با کلیک روی دکمه OK، تصویر در محل فعلی مکان‌نما درج می‌شود. روی تصویر کلیک نموده و گزینه‌های موجود در پنجره Properties را بررسی نمایید. این گزینه‌ها برای تنظیم ویژگی‌های تصویر مانند ابعاد، محل قرارگیری و ... کاربرد دارند.



پرکاربردترین این گزینه‌ها عبارتند از :

**W و H:** به ترتیب برای تعیین عرض و ارتفاع تصویر کاربرد دارند.

**Src:** نشانی تصویر را مشخص می‌کند.

**Alt:** تعیین کننده نام جایگزین است.

**Link:** با درج یک نشانی می‌توانید تصویر را تبدیل به پیوند کنید.

**V Space و H Space:** به ترتیب برای تعیین فاصله عمودی و افقی تصویر از عناصر مجاور کاربرد

دارند. در تصویر فوق، چنان‌چه H Space را مقداردهی نکنید نوشته‌ها به تصویر می‌چسبند.

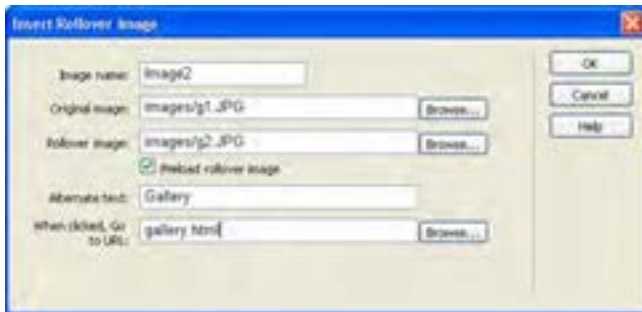
**Border:** ضخامت کادر دور تصویر را تعیین می‌کند.

**Align:** برای تعیین محل تصویر درون صفحه و نسبت به عناصر مجاور کاربرد دارد.

### ۱-۲-۱۲ تصویر Rollover

شاید در برخی وبسایت‌ها دیده باشید که با قرار دادن ماوس روی یک تصویر، بلافاصله تصویر دیگری جایگزین می‌شود. این قابلیت که بیشتر در ساخت منوها کاربرد دارد، تصاویر Rollover نامیده می‌شود که البته در استفاده از آن نباید زیاده‌روی کرد چراکه ممکن است عدم بارگذاری یکی از تصاویر باعث خلل در نمایش صحیح نمای موردنظر شود. ضمناً استفاده از این نوع تصاویر ممکن است باعث بروز هشدارهای امنیتی در مرورگر کاربر شود.

با استفاده از نرم‌افزارهای ویرایش تصویر مانند فتوشاپ، دو تصویر هم‌اندازه که جلوه‌های متنی متفاوتی دارند بسازید. حال مکان‌نما را در نقطه موردنظر قرار داده و از منوی Insert و زیرمنوی Image Objects دستور Rollover Image را انتخاب نمایید تا پنجره تنظیمات آن ظاهر شود. در کادر Original Image، نشانی تصویری را درج کنید که می‌خواهید هنگام نمایش صفحه نشان داده شود. در کادر Rollover Image هم نشانی تصویری که باید جایگزین تصویر اصلی شود را درج نمایید.



تغییرات را ذخیره نموده و با فشار دادن کلید F12، صفحه را درون مرورگر مشاهده کنید. به محض قرارگرفتن اشاره‌گر ماوس روی تصویر اصلی، تصویر جایگزین نمایش داده می‌شود. اگر در کادر تنظیمات، گزینه Preload rollover image را علامت‌نزدید ممکن است نمایش تصویر جایگزین با تأخیر همراه باشد.



اگر به کد صفحه توجه کنید خواهید دید که نرم‌افزار طراحی وب برای انجام این کار، از کدها و توابع جاوااسکریپت استفاده کرده است.



## ۱۲-۳ ایجاد پیوند

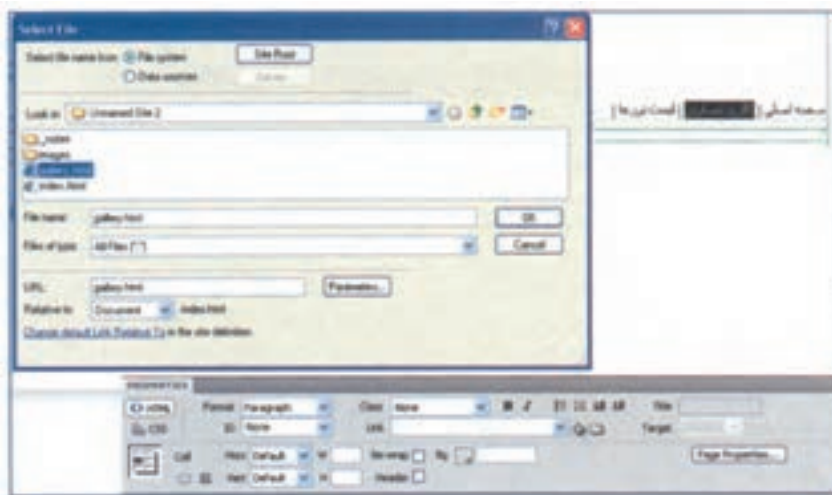
### ۱۲-۳-۱ ایجاد پیوند بین صفحات

در فصل‌های ابتدایی کتاب با روش ایجاد پیوند به یک صفحه، نشانی پست الکترونیک یا فایل آشنا شدید. حال می‌خواهیم این کار را با استفاده از نرم‌افزار Dreamweaver انجام دهیم.

برای تبدیل یک عبارت به پیوند، عبارت موردنظر را انتخاب کنید و به سرراغ قاب Properties بروید. سپس روبروی کادر Link روی آیکن پوشه کلیک نمایید تا پنجره تعیین مقصد پیوند ظاهر شود. صفحه دلخواه را انتخاب کنید. همانند پنجره درج تصاویر، در این پنجره هم می‌توانید روش نشانی‌دهی تصویر را روی یکی از حالت‌های Document یا Site Root تنظیم نمایید. نهایتاً روی دکمه OK کلیک نمایید.

با تعیین مقصد پیوند، لیست Target هم فعال می‌شود و می‌توانید یکی از گزینه‌های موجود را که در فصول قبل توضیح داده شدند انتخاب نمایید.

به این ترتیب یک خط آبی‌رنگ زیر عبارت کشیده می‌شود تا به کاربر گوشزد کند که با یک پیوند روبروست و با کلیک روی آن می‌تواند به صفحه موردنظر منتقل گردد.



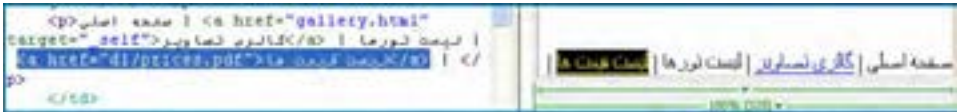
در فصل معرفی CSS یادخواهید گرفت که چگونه رنگ پیوندها را تغییر داده یا خط زیر آنها را حذف کنید.

### ۱۲-۳-۲ ایجاد پیوند به فایل

در صفحات وب، علاوه بر امکان ایجاد پیوند بین صفحات، می‌توانید پیوندی را به یک فایل ایجاد کنید تا کاربر با کلیک بر روی پیوند بتواند فایل را دانلود نموده و مورد استفاده قرار دهد. در ریشه

وبسایت خود، پوشه‌ای با نام dl ایجاد کنید و فایل‌های موردنظر برای دانلود توسط کاربر را درون آن قرار دهید. در این مثال، یک فایل Pdf درون پوشه dl قرار گرفته است.

حال عبارت موردنظر را انتخاب و در قاب Properties روی پوشه زردرنگ روبروی کادر Link کلیک نمایید. سپس در پنجره‌ای که ظاهر می‌شود، فایل را انتخاب و نهایتاً روی دکمه OK کلیک کنید. اگر به کد ایجاد شده برای این پیوند دقت کنید خواهید دید که در مشخصه href، به جای نشانی یک صفحه، نشانی فایل درج شده است.



وقتی کاربر در مرورگر خود روی این پیوند کلیک می‌کند دو حالت ممکن است پیش بیاید :  
الف) در صورتی که افزونه نمایش فایل‌های Pdf روی مرورگر کاربر نصب شده باشد، فایل به تدریج بارگذاری شده و درون مرورگر نمایش داده می‌شود.

ب) در صورت فقدان چنین افزونه‌ای، پیغامی مبنی بر دانلود فایل ظاهر خواهد شد.

### ۳-۳-۱۲ پیوند درون صفحه

برای صفحاتی که حجم مطالب موجود در آن‌ها زیاد است می‌توانید از پیوندهای درونی استفاده کنید تا کاربر با کلیک روی آنها بتواند به راحتی به مطلب موردنظر دسترسی داشته باشد. فرض کنید در صفحه‌ای لیست توره‌های یک مؤسسه گردشگری را برحسب استان‌ها مرتب نموده‌ایم تا کاربر با کلیک روی نام هر استان، به صورت خودکار به توضیحات مرتبط با آن منتقل شود.

در بالای صفحه یک لیست غیرترتیبی حاوی نام استان‌ها ایجاد و در ادامه، پس از درج نام هر استان، توضیحات مرتبط با آن را بنویسید.

حالت مکان‌نما را در نقطه‌ای قرار دهید که کاربر پس از کلیک روی پیوند باید به آنجا منتقل شود. از منوی Insert دستور Named Anchor را انتخاب و در پنجره‌ای که ظاهر می‌شود، عبارت موردنظر را به عنوان محل رجوع پیوند وارد نمایید. به این ترتیب یک لنگر با کد زیر ایجاد می‌شود.

```
<p><a name="esfahan" id="esfahan"></a>اصفهان</p>
```



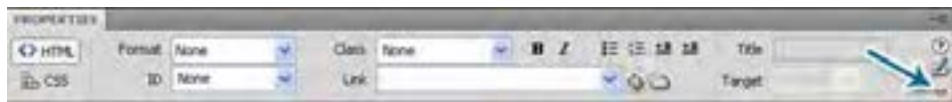
حال عبارتی را که می‌خواهید تبدیل به پیوند شود انتخاب نموده و درون کادر Link مقدار Anchor name# را وارد کنید. Anchor name همان مقداری است که هنگام تعریف لنگر مشخص کرده بودید. اکنون کاربر با کلیک روی پیوند، به ابتدای لنگری که ایجاد کردید منتقل می‌شود. معمولاً در این صفحات، پیوندی هم به صورت «بالای صفحه» یا Top درج می‌شود تا کاربر پس از مطالعه هر بخش به بالای صفحه و فهرست برگردد.

## ۱۲-۴ ایجاد نقشه تصویری

گاهی اوقات لازم است بر روی تصویر، یک یا چند ناحیه قابل کلیک ایجاد کنیم تا کاربر با کلیک روی آنها به مقصد مورد نظر هدایت شود. این نواحی قابل کلیک، نواحی حساس یا hotspot نامیده می‌شوند. برای نمونه می‌توانید نقشه ایران را به چند ناحیه تقسیم کنید تا کاربر با کلیک روی هر ناحیه به صفحه‌ای منتقل شود که حاوی مشخصات جاذبه‌های گردشگری آن منطقه است. برای انجام این کار، تصویر مورد نظر را درون صفحه درج نموده و روی آن کلیک کنید. سپس به سراغ قاب Properties بروید. در پایین این قاب درون کادر Map نامی را وارد نموده و سپس یکی از شکل‌های موجود را انتخاب کنید.

### نکته

در صورت پنهان بودن بخش Map با کلیک روی پیکان انتهایی سمت راست قاب، بخش نقشه تصویری را ظاهر نمایید.



برای نمونه شکل مستطیل را انتخاب و با کلیک روی صفحه، ناحیه مورد نظر را تعیین نمایید.



پس از رسم شکل، پیغامی مبنی بر مقداردهی کادر Alt ظاهر می‌شود؛ آن را تأیید نمایید. وقتی ناحیه رسم شده در حالت انتخاب باشد، درون قاب Properties تنظیمات زیر قابل انجام است:

**Map:** نامی برای نقشه تصویری مشخص می‌کند.

**Link:** مسیر پیوند را مشخص می‌نماید.

**Alt:** به عنوان متن جایگزین ظاهر می‌شود.



به این ترتیب کاربر با کلیک بر روی ناحیه حساس، به صفحه مشخص شده در بخش Link منتقل خواهد شد. برای حذف این محدوده هم کافی است ابتدا با کلیک روی پیکان سیاه‌رنگ، حالت انتخاب را فعال نمایید. سپس روی ناحیه حساس کلیک نموده و نهایتاً کلید Delete را فشار دهید.

## ۱۲-۵ افزودن فایل‌های چندرسانه‌ای

به مجموعه فایل‌هایی که صدا، تصویر، فیلم یا انیمیشن را دربر گرفته‌اند، فایل‌های چندرسانه‌ای گفته می‌شود که کاربرد آنها در وب روزبه‌روز توسعه می‌یابد. برای افزودن این نوع فایل‌ها به وب‌سایت باید محدودیت‌های کاربران را از نظر سرعت اتصال به اینترنت و نیز افزونه‌های موردنیاز در نظر بگیرید و نهایتاً مناسب‌ترین فرمت را در صفحه خود بگنجانید.

### ۱۲-۵-۱ فایل صوتی

برای افزودن یک فایل صوتی از نوع MP3 به صفحه وب، ابتدا فایل را در پوشه‌ای با نام مناسب (مثلاً sounds) که در ریشه وب‌سایت قرار دارد کپی نمایید. سپس از منوی Insert و زیرمنوی Media روی گزینه Plugin کلیک نمایید و در پنجره‌ای که ظاهر می‌شود، فایل را انتخاب نمایید.

به این ترتیب عنصری به صفحه اضافه می‌شود که در مرورگر به صورت پخش کننده فایل با دکمه‌های موردنیاز دیده خواهد شد. بر روی این عنصر کلیک نموده و در قاب Properties خصوصياتی نظیر طول و عرض پخش کننده را به دقت وارد کنید تا همه اجزاء آن درون صفحه وب دیده شوند. با فشار دادن کلید F12 و پیش‌نمایش صفحه درون مرورگر، ممکن است پیغامی مبنی بر محدودیت در اجرای کنترل‌های ActiveX در بالای پنجره نمایش داده شود. روی این پیغام کلیک نموده و گزینه Allow Blocked Content را انتخاب نمایید.



پس از تأیید پیغام امنیتی ظاهر شده، پخش کننده درون مرورگر نشان داده می‌شود و کاربر می‌تواند اجرای فایل صوتی را کنترل نماید.



## ۲-۵-۱۲ فایل ویدیویی

امروزه اغلب طراحان وب ترجیح می‌دهند فایل‌های ویدیویی خود را به فرمت flv ارائه کنند چراکه نسبت خوبی میان حجم و کیفیت این نوع فایل برقرار است و لذا برای استفاده در صفحات وب کاملاً مناسب می‌باشد.

برای افزودن این نوع فایل به صفحه، ابتدا یک نمونه از آن را در پوشه‌ای با نام مناسب (مثلاً media) در ریشه وبسایت ذخیره کنید. سپس در محیط نرم‌افزار، از منوی Insert و زیرمنوی Media روی گزینه flv کلیک نمایید. در پنجره‌ای که ظاهر می‌شود، با کلیک روی دکمه Browse محل ذخیره‌سازی فایل را مشخص نمایید. سپس از لیست Skin یکی از پوسته‌های دلخواه را برای تعیین ظاهر نوار کنترل انتخاب نمایید. همچنین می‌توانید با کلیک روی دکمه Detect Size ابعاد فایل ویدیویی را استخراج نمایید یا با کم و زیاد کردن ابعاد آن، فایل را در اندازه‌ای بزرگ‌تر یا کوچک‌تر از ابعاد پیش‌فرض به نمایش دریاورید.



با کلیک روی دکمه OK این فایل به صفحه اضافه می‌شود و می‌توانید در پیش‌نمایش صفحه آن را مشاهده کنید، متوقف نمایید یا حتی عقب و جلو ببرید.

توجه داشته باشید که برخی انیمیشن‌ها در فرمت SWF موجود هستند و می‌توانید با استفاده از گزینه از منوی Media، این نوع فایل‌ها را هم وارد صفحه وب کنید تا کاربران آنها را مشاهده و روند پخش را کنترل نمایند.

## نکات فصل دوازدهم

- در محیط Dreamweaver برای ایجاد برچسب <p> از کلید Enter و برای ادامه مطلب از سطر جدید (برچسب <br/>) از کلیدهای Shift+Enter استفاده می‌شود.
- تنظیمات هر یک از عناصر صفحه درون قاب Properties نمایش داده می‌شود.
- تصویر Rollover پس از قرار گرفتن اشاره‌گر روی آن با تصویر دیگری جایگزین می‌شود.

۱۳

فصل

محیط کد نویسی



## هدف‌های رفتاری

پس از مطالعه این فصل از فراگیر انتظار می‌رود:

۱- با قابلیت‌های محیط کدنویسی نرم‌افزار آشنا شود.

۲- تنظیمات مورد نیاز را در این محیط انجام دهد.



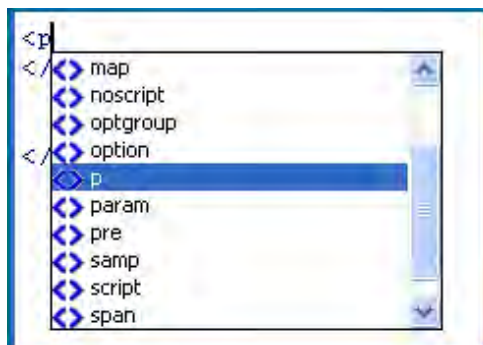


### ۱۳-۱ شناخت محیط کدنویسی

Dreamweaver از جمله نرم‌افزارهایی است که برای طراحی صفحات وب امکانات فوق‌العاده‌ای را در اختیار کاربران قرار می‌دهد. این نرم‌افزار امکان ویرایش صفحه را در دو حالت طراحی (Design) و کدنویسی (Code) فراهم نموده و ضمناً اجازه می‌دهد یک صفحه را به صورت هم‌زمان در هر دو نما مشاهده نموده و به این ترتیب تمرکز خود را روی طراحی صفحه افزایش دهید.

محیط این نرم‌افزار از زبان‌های HTML، XHTML، CSS، JavaScript، CFML، JPS و PHP پشتیبانی می‌کند و لذا طیف وسیعی از طراحان و برنامه‌نویسان می‌توانند با اتکا به این محیط پیشرفته اقدام به نوشتن کدهای موردنظر و اشکال‌زدایی آنها کنند.

هنگامی که در محیط کدنویسی، نویسه < را برای درج یک برچسب می‌نویسید، منویی باز می‌شود و مطابق با زبان صفحه، گزینه‌های پیشنهادی را در اختیار شما قرار می‌دهد. با استفاده از این قابلیت که امروزه در اکثر محیط‌های کدنویسی تعبیه شده دیگر لازم نیست نام دقیق برچسب‌ها و به خصوص مشخصه‌های آن را به خاطر بسپارید و لذا بروز اشتباه در کدنویسی به شکل چشمگیری کاهش خواهد یافت.



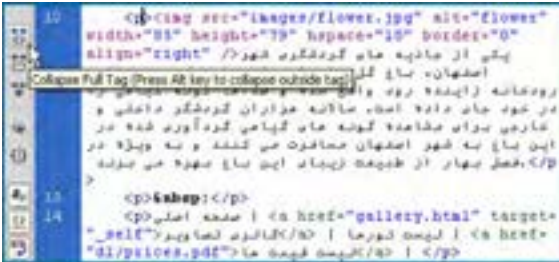
**نکته**

برای ظاهر کردن این منو که **Intelligence List** هم نامیده می‌شود می‌توانید از کلیدهای ترکیبی **Ctrl+Space** استفاده کنید.

کدهای وارد شده در این محیط بسته به نوع و کاربردی که دارند با رنگ‌های متفاوت نشان داده می‌شوند تا طراح و برنامه‌نویس برای بررسی اجزاء صفحه با دشواری چندانی روبرو نباشد.

هنگامی که میزان کدهای وارد شده در صفحه زیاد شود باید با استفاده از ابزارهای موجود در محیط کدنویسی، بخش‌های غیرضروری را مختصر (**Collapse**) کنید تا مرور بخش‌های ضروری‌تر به سادگی صورت پذیرد. برای انجام این کار، مکان‌نما را درون نام برچسب موردنظر قرار داده و سپس روی دکمه **Collapse Full Tag** کلیک کنید تا برچسب موردنظر به همراه تمامی محتویات، جمع شود.

**نکته**



این نوار که **Code Inspector** نامیده می‌شود حاوی تنظیماتی برای نحوه نمایش کدها در محیط کدنویسی است.

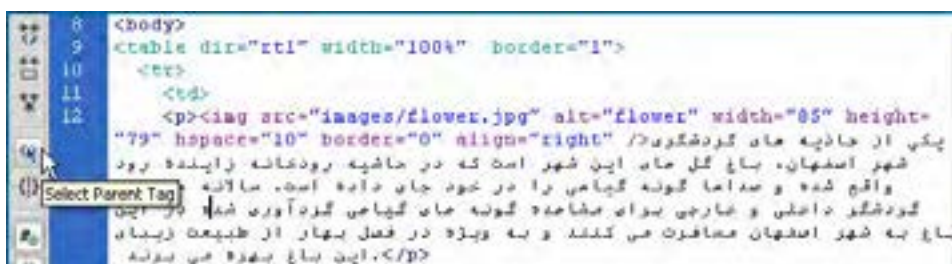


برای برگرداندن برچسب به حالت سابق هم می‌توانید روی علامت بعلاوه کنار آن کلیک کنید.

یکی دیگر از قابلیت‌های سودمند محیط کدنویسی **Dreamweaver** این است که وقتی قطعه کدی را انتخاب می‌کنید، عناصر متناظر با آن در بخش طراحی هم انتخاب می‌شوند و به این ترتیب در طراحی‌های پیچیده می‌توانید با استفاده از این قابلیت، سرعت اشکال‌زدایی را افزایش دهید.



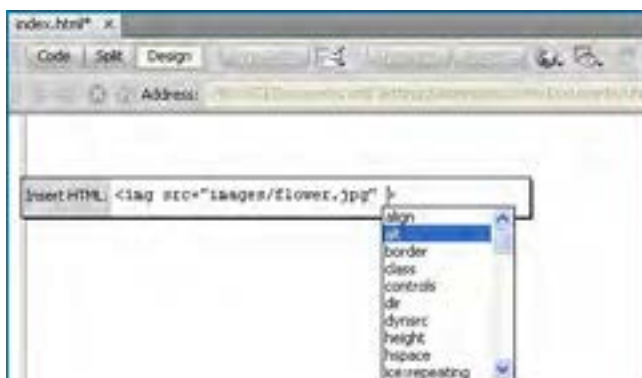
از جمله قابلیت‌های دیگر محیط کدنویسی امکان مشاهده سلسله مراتب برچسب‌ها است؛ یعنی اینکه هر برچسب زیرمجموعه چه برچسبی محسوب می‌شود. این مسأله در زمانی که مشغول سبک‌دهی صفحه با استفاده از CSS هستید اهمیت زیادی دارد. برای مشاهده این قابلیت، مکان‌نما را در بخشی از کد قرار داده و سپس روی دکمه Select Parent Tag کلیک کنید تا برچسب والدِ برچسبی که مکان‌نما در آن قرار دارد انتخاب شود.



## ۲-۱۳ استفاده از Quick Tag Editor

کار در محیط طراحی گرافیکی مستلزم رجوع زیاد به منوها و در نتیجه کمی وقت‌گیر است. برای افزایش سرعت طراحی در محیط گرافیکی، قابلیتی به نام Quick Tag Editor پیش‌بینی شده که با استفاده از آن می‌توانید لیست برچسب‌های قابل استفاده را مشاهده نموده و از آنها بهره ببرید.

فرض کنید می‌خواهیم تصویری را در یکی از بخش‌های صفحه اضافه کنیم. برای انجام این کار، مکان‌نما را در آن بخش قرار داده و کلیدهای Ctrl+T را فشار دهید تا لیست برچسب‌ها ظاهر شود. برچسب موردنظر را انتخاب و مشخصه‌ها آن را هم وارد کنید.



در نهایت با فشار دادن کلید Enter، عنصر موردنظر به صورت گرافیکی در این صفحه درج خواهد شد. ضمناً اگر یکی از عناصر موجود روی صفحه را انتخاب و سپس کلیدهای Ctrl+T را فشار دهید، برچسب مرتبط ظاهر می‌شود و با فشار دادن کلید Tab می‌توانید بین مشخصه‌های آن جابه‌جا شده و آنها را ویرایش کنید.

### ۱۳-۳ بهینه‌سازی و اشکال‌زدایی کدها

وجود برچسب‌های بلااستفاده و غیرضروری در کد تنها به حجیم شدن بی‌مورد صفحه و شلوغی محیط کدنویسی منجر خواهد شد. خوشبختانه در Dreamweaver قابلیت‌هایی برای تشخیص این نوع برچسب‌ها و حذف آنها پیش‌بینی شده است. از منوی Commands دستور Clean Up XHTML را اجرا نمایید. در پنجره‌ای که ظاهر می‌شود می‌توانید برحسب نیاز خود، گزینه‌های موجود را علامت بزنید یا از انتخاب خارج کنید.



گزینه‌های موجود به صورت زیر عمل می‌کنند:

**Empty container tags:** برچسب‌های فاقد محتوا را حذف می‌کند.

**Redundant nested tags:** برچسب‌هایی که بی‌مورد تکرار شده‌اند را پاک می‌کند.

**Non-Dreamweaver HTML comments:** توضیحاتی که توسط نرم‌افزار ایجاد نشده‌اند را

حذف می‌نماید.

**Dreamweaver special markup:** کدهای ویژه محیط نرم‌افزار را پاک می‌کند.

**Special tag(s):** اگر می‌خواهید برچسب‌های خاصی را از صفحه حذف کنید، کافی است آن را

درون کادر وارد نمایید.

**Combine nested <font> Tag when possible:** در صورت امکان، برچسب‌های <font> تودرتو را که وجود یا فقدان آنها تأثیری در صفحه ندارد حذف خواهد کرد.

**Show log on completion:** پس از اتمام فرایند بهینه‌سازی، گزارشی در مورد نتیجه کار ارائه می‌کند.

پس از اعمال تنظیمات و کلیک روی دکمه OK با کدی مواجه خواهید بود که تا حد امکان، بهینه شده است.

## نکات فصل سیزدهم

- نرم‌افزار Dreamweaver از اغلب زبان‌های ایجاد صفحات ایستا و پویای وب پشتیبانی می‌کند.
- Quick Tag Editor قابلیت‌هایی برای استفاده از امکان کدنویسی در محیط طراحی گرافیکی Dreamweaver است.
- Code Inspector امکاناتی را برای مدیریت محیط کدنویسی فراهم می‌آورد.
- با استفاده از دستور Clean Up می‌توانید کدهای وارد شده را اشکال‌زدایی و بهینه کنید.

## تحقیق و پژوهش

۱. بخش کدنویسی نرم‌افزار دارای تنظیماتی است که با استفاده از آنها می‌توان محیط را براساس سلیقه و نیاز تغییر داد. این تنظیمات را از منوی View و با کلیک بر روی گزینه Code View Options یافته و تحقیق کنید هر یک چه امکاناتی را برای کاربر فراهم می‌نماید.
۲. در رابطه با نحوه تغییر رنگ اجزای مختلف کد در Dreamweaver تحقیق نمایید.