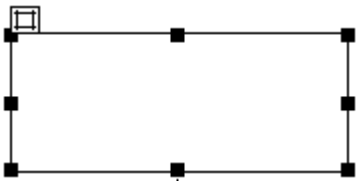
Capas

Las capas no son más que unos recuadros, que pueden situarse en cualquier parte de la página, en los que podemos insertar contenido HTML. Dichas capas pueden ocultarse y solaparse entre sí, lo que proporciona grandes posibilidades de diseño



Las **capas pueden moverse** de una posición a otra de la ventana pulsando sobre el recuadro blanco, y sin soltar el ratón, arrastrándola hacia la nueva posición.

También **pueden ser redimensionadas** pulsando sobre los recuadros negros, y arrastrándolos hasta conseguir el tamaño deseado

Dentro del recuadro de la capa es posible insertar texto, tablas, imágenes, animaciones flash, y todos los elementos que puede contener un documento HTML.

Este icono sirve para seleccionar la capa al pulsar sobre él, y al eliminarlo se elimina también la capa.

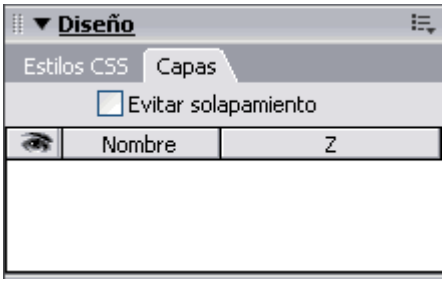
Insertar una capa

Las capas pueden insertarse en una página a través del menú **Insertar**, opción **Objeto de diseño, Capa**.

Una vez se ha insertado la capa, pueden editarse sus atributos, pero para ello hay que seleccionarla primero.

Una capa puede seleccionarse de varias maneras. Una de ellas es pulsando sobre el icono correspondiente, pero esto no resulta útil cuando existen muchas capas en un mismo documento, ya que todas las capas tienen asociada una imagen igual a esta, y no es fácil seleccionar la deseada a la primera.

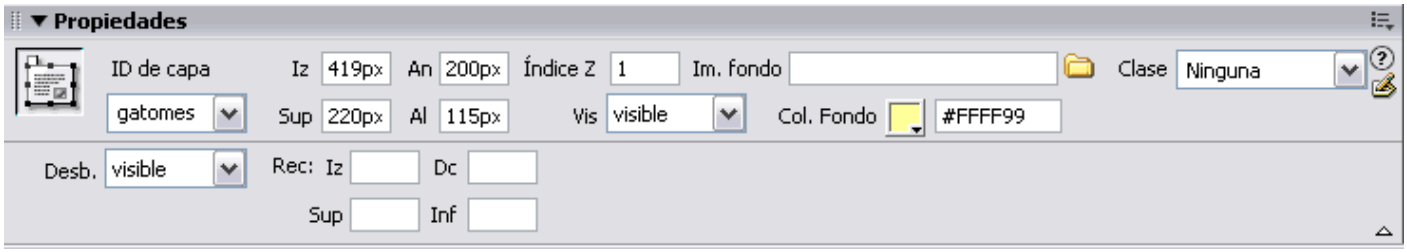
Cuando existen varias capas en un mismo documento, es preferible seleccionarlas a través de la pestaña **Capas** del panel **Diseño**, que puede abrirse a través del menú **Ventana** opción **Capas**. Si la opción **Capas** no te aparece directamente en este menú, posiblemente esté dentro de la opción **Otros**. También puedes abrir el panel pulsando **F2**.



En dicho panel aparecen los nombres de todas las capas que existen en el documento actual, y para seleccionar una de ellas simplemente hay que pulsar sobre el nombre en el panel.

Formato de una capa

Las propiedades de la capa se especifican a través de su **inspector de propiedades**



ID de capa es el nombre de la capa. También puede ser cambiado a través del panel **Capas**, haciendo doble clic sobre él.

Iz y **Sup** indican la distancia en píxeles que hay entre los límites izquierdo y superior del documento y la capa.

An y **Al** indican la anchura y la altura de la capa.

Índice Z es el número de orden de colocación de las capas. Este valor también puede cambiarse a través del panel **Capas**. Una capa será solapada por aquellas capas cuyo índice Z sea mayor que el suyo.

Vis indica la visibilidad inicial de la capa. La visibilidad puede ser de cuatro tipos:

Default (visibilidad según el navegador),

Inherit (se muestra la capa mientras la página a la que pertenece también se esté mostrando),

Visible (muestra la capa, aunque la página no se esté viendo) y

Hidden (la capa está oculta).

La visibilidad también puede cambiarse a través del panel **Capas**, pulsando sobre la imagen del ojo. El ojo abierto indica **Visible**, y el ojo cerrado indica **Hidden**.

A través de **Im. fondo** y **Col** puede indicarse una imagen o un color de fondo para la capa.

Desb. (Desbordamiento) controla cómo aparecen las capas en un navegador cuando el contenido excede el tamaño especificado de la capa.

Visible indica que el contenido adicional aparece en la capa. La capa se amplía para darle cabida.

Hidden (oculto) especifica que el contenido adicional no se mostrará en el navegador.

Scroll (desplazamiento) especifica que el navegador deberá añadir barras de desplazamiento a la capa tanto si se necesitan como si no.

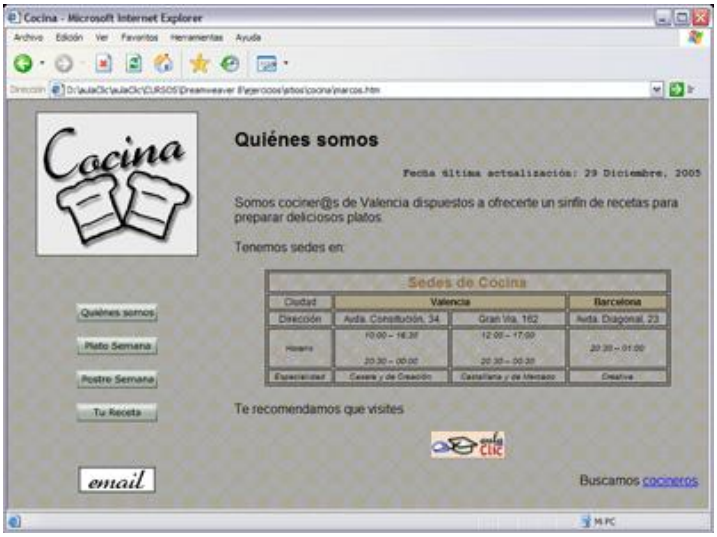
Auto (automático) hace que el navegador muestre barras de desplazamiento para la capa cuando sean necesarias (es decir, cuando el contenido de la capa supere sus límites).

Práctica 1

Marcos

Los marcos o frames sirven **para distribuir mejor los datos de las páginas**, ya que permiten mantener fijas algunas partes, como pueden ser el **logotipo y la barra de navegación**, mientras que otras sí pueden cambiar. Además de mejorar la **funcionalidad**, pueden mejorar también la **apariencia**.

Cada uno de los marcos de una página, contiene un documento HTML individual. Por ejemplo, la imagen de la derecha corresponde a una página con dos marcos. El marco izquierdo contiene el documento menu.htm y el derecho el documento quienes.htm. Para poder visualizar la página de este modo, hemos tenido que abrir en el navegador el documento marcos.htm, que es la página que contiene los marcos agrupados.



Es posible **editar los documentos** contenidos en los marcos desde la página que contiene el grupo de marcos. Esto facilita el trabajo, ya que es más fácil hacerse una idea de cómo quedará la página al final, cosa que no es posible si se editan individualmente cada uno de los documentos que contiene el marco.

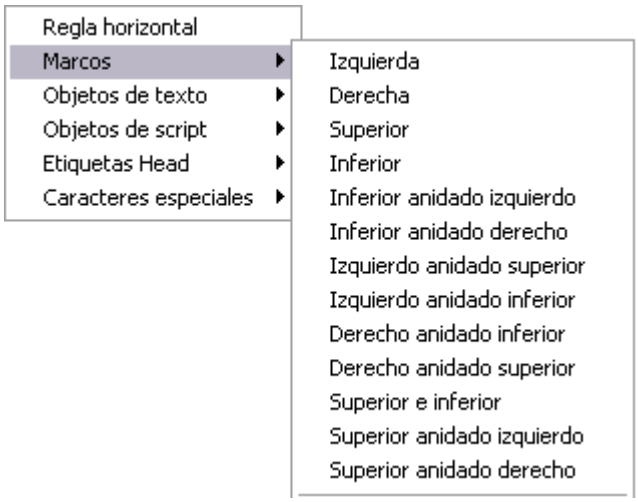
El trabajar con marcos puede resultar una tarea algo complicada, sobre todo al principio, por lo que no vamos a profundizar mucho en el tema, y veremos solamente algunos **conceptos básicos y ejemplos sencillos.**

Crear marcos

Existen varias formas de crear un marco. Nosotros vamos a ver solamente una de ellas.

Para crear un marco, **primero hay que abrir algún documento**. Puede ser uno nuevo o uno ya existente.

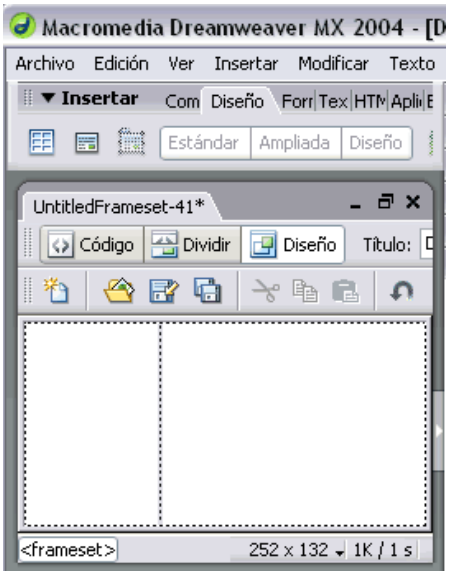
Después, nos dirigimos al menú **Insertar, HTML, Marcos**. A través de esta opción puede elegirse el tipo de marco que va a crearse.



Vamos a ver el **marco a la Izquierda**.

Si pulsamos sobre Izquierda se creará un nuevo marco a la izquierda del documento actual.

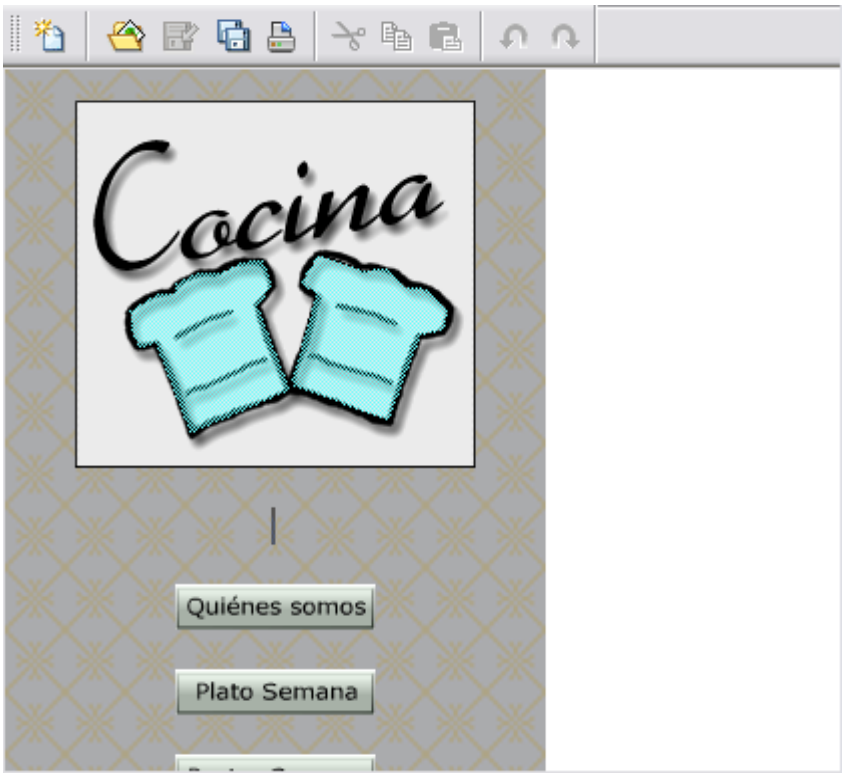
Observaremos que **aparece una línea que divide el documento en dos**. El documento de partida era uno nuevo.



En este caso **tendremos tres archivos**: el de la izquierda, el de la derecha, y el que contiene el grupo de marcos. El de la derecha es el documento que teníamos inicialmente, que está en el marco conocido como marco padre **(MainFrame).**

Para **seleccionar el documento que contiene el grupo de marcos** hay que **pulsar sobre la línea que separa los marcos**. Esto solo es posible mientras dicho documento no se haya guardado.

Si en lugar de insertar un marco a la izquierda lo insertamos a la **derecha**, el marco vacío aparecerá a la derecha del documento original.



En esta imagen podemos ver un ejemplo de marco a la derecha.

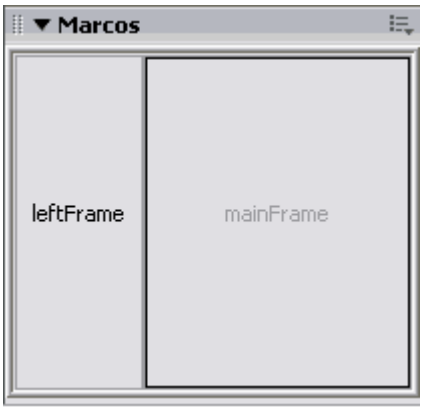
Sobre un documento ya existente, menu.htm, se ha insertado un marco a la derecha.

Al igual que en el caso anterior, tenemos tres documentos: el de la izquierda, el de la derecha, y el que contiene el grupo de marcos. En este caso, el documento que teníamos inicialmente es el de la izquierda, mientras que antes era el de la derecha. Por ello, **en este caso el marco padre será el de la izquierda.**

El marco padre siempre es el marco en el que se encuentra el documento inicial, sobre el que se han insertado el resto de marcos.

Seleccionar marcos

Para seleccionar los marcos del documento es necesario dirigirse al **panel Marcos**, que puede abrirse a través del **menú Ventana**.



Si la opción Marcos no aparece directamente en este menú, posiblemente esté dentro de la opción Otros. También se puede abrir el panel Marcos pulsando la combinación de teclas **Mayús+F2**.

En el **panel Marcos** aparecen los marcos que contiene el documento de marcos, y se puede pasar de uno a otro pulsando sobre ellos en el panel. También puede seleccionarse la página de marcos pulsando sobre el borde que rodea a los marcos (el que aparece más grueso y en relieve en la imagen).

No es necesario seleccionar los marcos para editar los documentos que éstos contengan.

Sí es necesario seleccionar los marcos para especificar las propiedades específicas de cada uno de ellos.

Guardar

Todos los documentos que contienen marcos tienen que tener una página en cada uno de ellos. Es por esto que al crear algún marco, **se cargan páginas nuevas por defecto en cada uno de ellos**, a excepción del marco que contiene la página original.

Estas páginas nuevas pueden ser posteriormente sustituidas por otras ya existentes, como ya veremos más adelante.

Es necesario **guardar la página que contiene el grupo de marcos, así como cada una de las páginas que están incluidas en sus marcos.**

No es conveniente guardar la primera vez los marcos con la opción Guardar todo , ya que podemos equivocarnos al dar los nombres a los nuevos documentos.

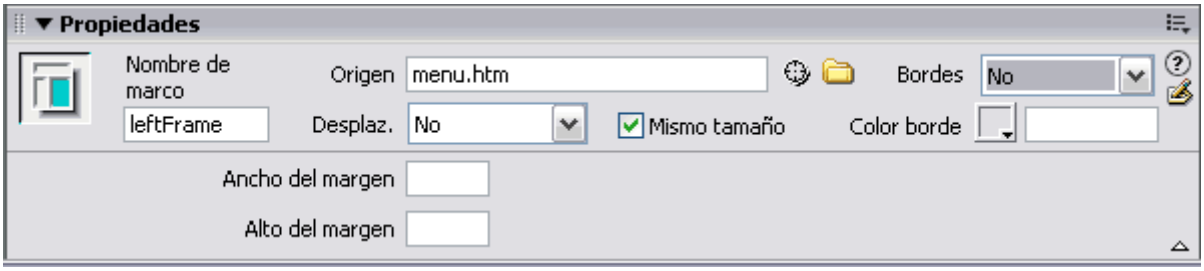
Es preferible **guardar cada documento uno por uno**, a no ser que todos los marcos contengan alguna página ya existente, ya que en ese caso el único documento al que habrá que dar nombre será al que contiene el grupo de marcos.

Para guardar el documento que contiene el grupo de marcos, hay que seleccionarlo previamente.

Para guardar cada uno de los otros documentos, simplemente hay que **situar el cursor en ellos antes de pulsar sobre Guardar** .

Configurar marcos

Una vez seleccionado un marco a través del panel Marcos, pueden establecerse sus **propiedades** a través del inspector de propiedades.



Cada marco tiene asignado **un nombre**, que puede cambiarse a través de Nombre de marco. El nombre no puede contener espacios en blanco.

En **Origen** aparece el nombre del documento HTML que está contenido en el marco.

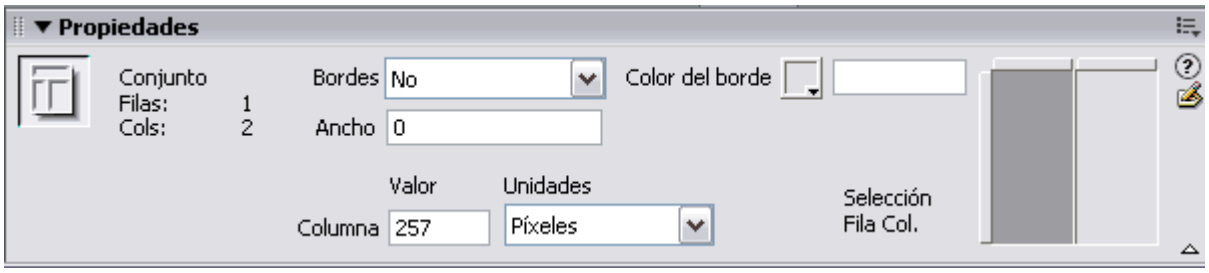
En **Bordes** puede elegirse si aparecerá o no una línea separando el marco del resto de marcos. En el caso de que se muestre el borde, se puede especificar un color para éste a través de Color borde.

Desplaz. indica si aparecerán o no las barras de desplazamiento cuando el documento del marco no pueda visualizarse completamente.

Si la opción **Mismo tamaño** está activa, indica que los usuarios no podrán variar las medidas del marco desde el navegador.

El **Ancho del margen** y el **Alto del margen** indican la separación que habrá entre el contenido del marco y sus bordes izquierdo-derecho y superior-inferior.

Si lo seleccionado es todo el **conjunto de marcos** (la página de marcos), el inspector de propiedades es algo diferente.



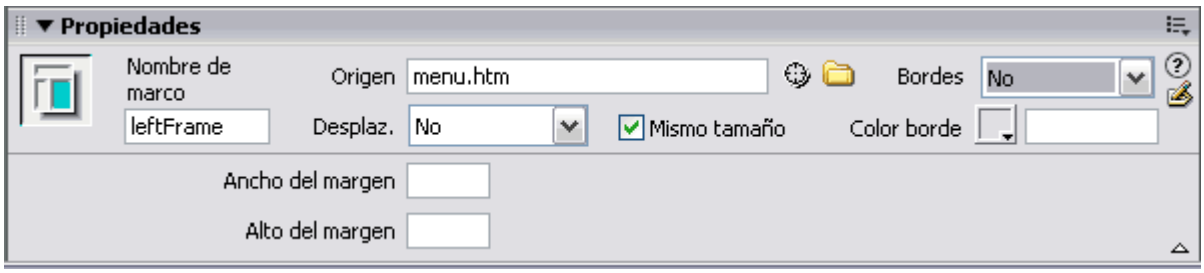
En **Bordes** puede elegirse si aparecerá o no una línea separando los marcos entre sí y puede especificarse un color para este a través de Color del borde. También es posible establecer un grosor para el borde a través de Ancho.

El campo **Columna** (**o Fila** dependiendo del marco elegido en Selección Fila Col.) sirve para especificar el **tamaño del marco**, que puede ser en Píxeles, Porcentaje (de la ventana) o Relativo (proporcional al resto de marcos).

Normalmente utilizarás dos marcos, uno de ellos con tamaño en Píxeles, que será el que contenga la barra de navegación, y el otro marco con tamaño Relativo, para que se ajuste a la ventana del navegante.

Contenido del marco

Como ya hemos visto, el **contenido de un marco** puede establecerse a través del campo **Origen** del inspector de propiedades.



Cuando trabajamos con marcos, queremos poder cargar diferentes documentos en cada uno de ellos. **El contenido de alguno de los marcos ha de ser fijo, mientras que el de otros ha de poder variar.**

A través del campo Origen del inspector de propiedades, sólo es posible especificar el documento que se cargará inicialmente en el marco, pero **se puede cambiar este documento por otro a través de vínculos**.

En el tema de hipervínculos vimos los posibles destinos de los enlaces. Estos destinos podían ser _blank, _parent, _self, y _top. Vamos a recordar para que servía cada uno de ellos, ya que ahora que ya sabes trabajar con marcos te serán más fáciles de entender.

- **_blank:**

  Abre el documento vinculado en una ventana nueva del navegador.

- **_parent:**

  Abre el documento vinculado en la ventana del marco que contiene el vínculo o en el conjunto de marcos padre. Como ya sabes, el marco padre es el marco en el que se encuentra el documento inicial, sobre el que se han insertado el resto de marcos.

- **_self:**

  Es la opción predeterminada. Abre el documento vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo.

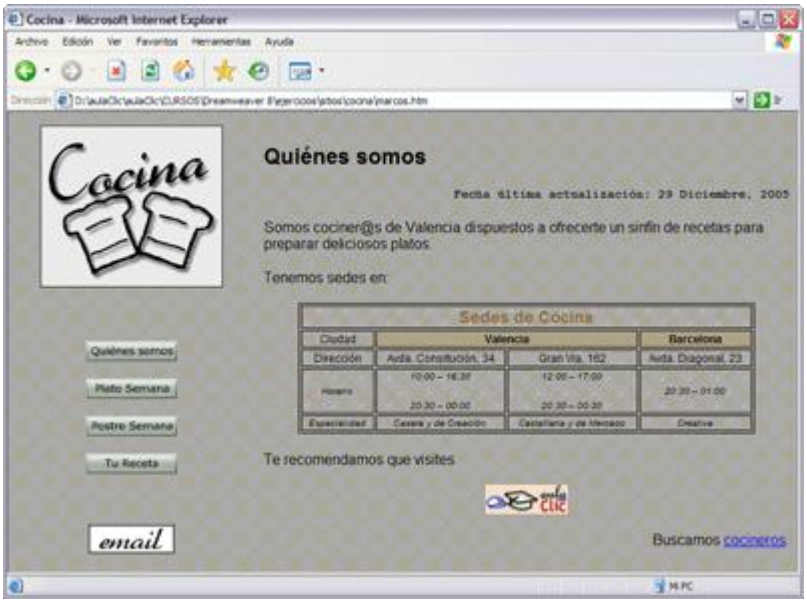
- **_top:**

  Abre el documento vinculado en la ventana completa del navegador, lo cual quiere decir que los marcos de la ventana desaparecerán al abrir el vínculo en ella.

Ahora, además de estos destinos para los enlaces**, también aparecerán los nombres de los distintos marcos de la página.**

Podemos añadir todos estos destinos a cualquier elemento de la página que contenga algún enlace, ya sea texto, una imagen, un mapa de imagen, un elemento Flash, etc.

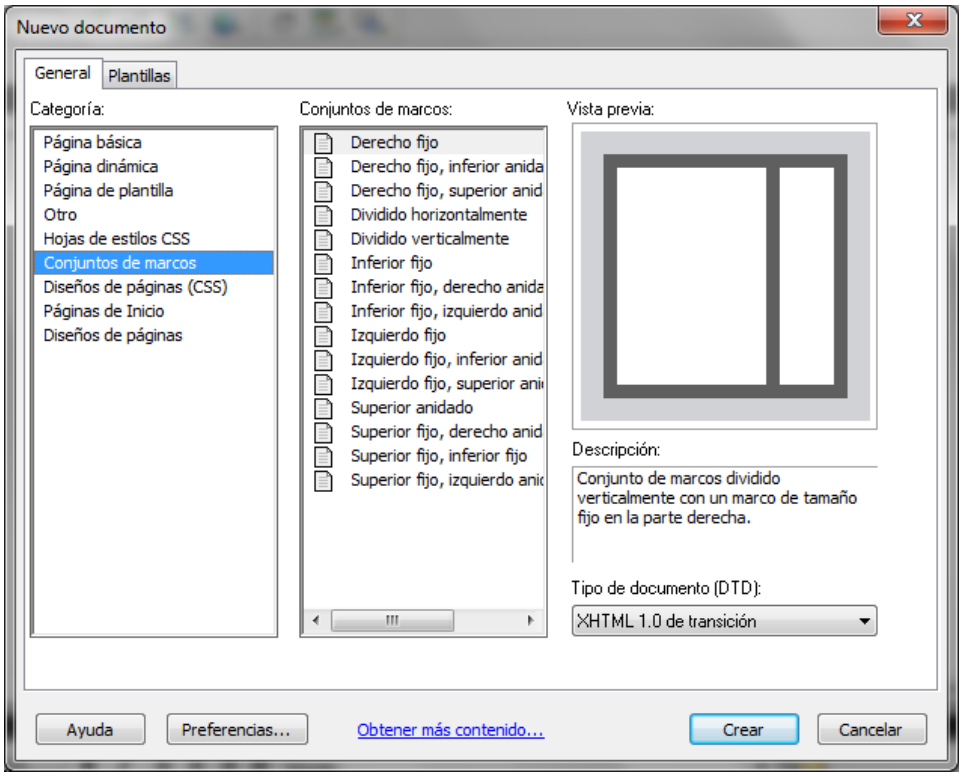
Gracias a todo esto podremos hacer que las barras de navegación y el resto de enlaces funcionen a nuestro antojo, cargando unas u otras páginas en alguno de los marcos, en una ventana nueva, en toda la ventana, etc.



Esta tarea puede resultar algo pesada, y al principio complicada, pero da muy buenos resultados finales.

Plantillas de marcos

Una segunda posibilidad para trabajar con marcos es crear un **nuevo documento con los marcos ya predefinidos**. Para ello, a partir del menú **Archivo**, **Nuevo** y en la ficha General elegimos **Conjuntos de marcos**, pudiendo escoger entre un buen número de páginas con marcos. A partir de aquí, con los marcos ya creados, trabajaremos como ya se ha indicado.



Práctica 2

Multimedia

Sonido

No es muy habitual incluir sonido en una página web, ya que algunos usuarios suelen estar escuchando su propia música cuando navegan en Internet, por lo que el escuchar también sonido en cada página que se visita puede resultar algo molesto.

A pesar de ello, el incluir un sonido agradable, apropiado al contenido de la página, puede hacerla más atractiva. Muchas de las páginas que contienen sonido suelen **ofrecer la posibilidad de activarlo o desactivarlo**, para que aquellos usuarios que no deseen escuchar el sonido de la página puedan desactivarlo.

Los formatos de sonido más habituales en Internet son, fundamentalmente, el **MP3**, el **WAV** y en algunas ocasiones el **MIDI**, aunque existen otros formatos diferentes que también pueden utilizarse. Lo ideal es incluir algún archivo de audio **que no ocupe mucho espacio**, y que no por ello sea de mala calidad.

Para insertar un archivo de audio en un documento tienes que dirigirte al menú **Insertar**, **Medía**, opción **Plug-in.**

A la derecha, un ejemplo de un archivo de sonido, para el que se muestran los controles de audio

En Dreamweaver no se mostrarán los controles de audio.

Todos los archivos que son insertados como plug-in aparecen representadas dentro de Dreamweaver por una imagen como esta:

En el inspector de propiedades pueden establecerse la **altura** y la **anchura** con la que se mostrarán los controles de audio, mediante Al y An.

En el caso de no especificar ningún tamaño, se mostrará el **tamaño por defecto** de los controles, como ocurre en el ejemplo de arriba. Si lo que se desea es que se escuche el sonido en la página, pero **que no se muestren los controles de audio**, los campos **Al y An deben valer cero**.

Los sonidos se pueden reproducir automáticamente al cargarse la página o de forma manual, y reproducirse solamente una vez o en bucle. Estos valores no pueden definirse a través del inspector de propiedades, pero sí **a través del código.** Una vez definidos los podremos cambiar desde el inspector de propiedades con el botón Parámetros...

Por ejemplo, el archivo anterior aparecía en el código como <embed src="varios/audio.mid"></embed>. Pero para que no se reproduzca automáticamente se ha añadido **autostart="false",** y para que se reproduzca continuamente se ha añadido **loop="true"**.

La **línea de código del archivo** de audio ha quedado del siguiente modo:

<embed src="varios/audio.mid" autostart="false" loop="true"></embed>

En el Inspector de propiedades del sonido, el **botón Parámetros**... abre un cuadro de diálogo donde podemos cambiar esos valores una vez introducidos.

Si queremos poner música de fondo en una página web, sin que aparezcan los controles de audio otra opción es escribir este código directamente en la vista Código.

<bgsound src="cancion1.wav" loop="-1">

Se insértalo después de la etiqueta </title> Con el parámetro *loop* podemos decidir cuántas veces quieres que se reproduzca, 1, 2, 3 ... (con -1 se reproduce de modo continuo).

Otra opción muy recomendable y sencilla para poner música en nuestra web son los **reproductores flash**. Un buen ejemplo es **dewplayer** (http://www.alsacreations.fr/dewplayer-en).

Primero descargamos el archivo correspondiente al reproductor Flash y lo colocamos en nuestra web. A continuación copiamos el código que se nos proporciona en la parte de nuestra página en la que queremos que aparezca el reproductor (en modo Código, y nunca en Diseño) y ya lo tenemos disponible. Podemos trabajar con archivos mp3 e incluso reproducir una lista de canciones.

Práctica 3

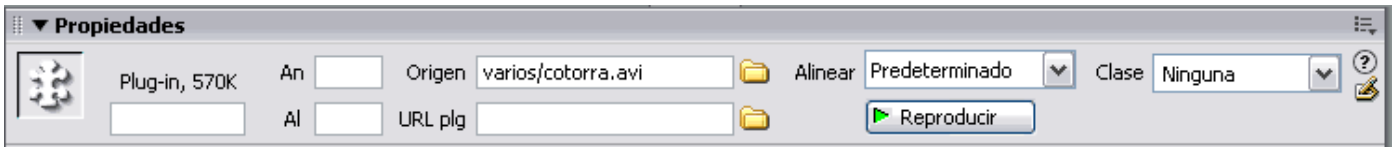
Vídeos

En ocasiones puede interesar **incluir algún vídeo en una página web**, pero hay que tener en cuenta que los vídeos suelen ocupar mucho espacio en disco, y por lo tanto, precisan de mucho tiempo para descargarse.

Los formatos de vídeo que suelen utilizarse en Internet son el **AVI**, el **MPEG**, **MOV** y **WMV**.

Para insertar un archivo de vídeo en un documento tienes que dirigirte al menú Insertar, Medía, opción Plug-in.

El **inspector de propiedade**s para los archivos de vídeo insertados de esta forma es el mismo que el de los archivos de audio, ya que ambos se insertan como **Plug-in**.



Al igual que con los sonidos, los vídeos también pueden reproducirse automáticamente al cargarse la página o reproducirlos de forma manual. También pueden reproducirse solamente una vez o de forma indefinida Estos valores pueden cambiarse a través del código, del mismo modo que en el caso de los archivos de audio, añadiendo **autostart**="false" o “true” y **loop**= “false” o "true".

Todos los objetos insertados a través de la opción Plug-in precisan que el usuario tenga instalado un reproductor o **un plug-in apropiado para reproducirlos**. En el campo Origen del inspector de propiedades se establece el **archivo vinculado** (el archivo de audio o de vídeo) que ha de reproducirse.

En el caso de que el usuario no tenga instalado ningún plug-in adecuado, puede establecerse en el campo URL plg una página en la que pueda encontrarlo.

También es muy sencillo introducir en nuestra página un **video de youtube**. Para ello entramos en http://www.youtube.com y seleccionamos el video. Haciendo click en la ventana Insertar podemos elegir incluso el color del reproductor. Ya sólo nos queda pegar el código en nuestra página (en modo Código y nunca en modo Diseño) y tendremos el video disponible.

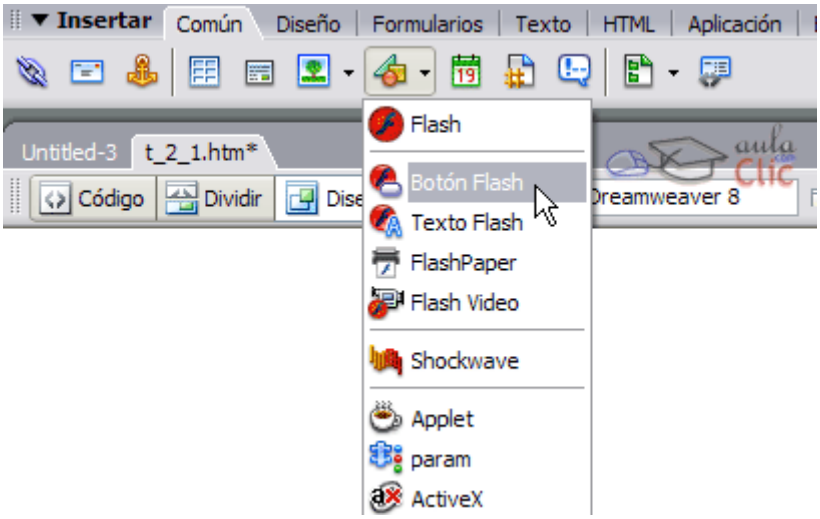
Películas Flash

Las películas Flash son animaciones, que al igual que los botones y el texto Flash, tienen la **extensión SWF.** Es frecuente verlas en las páginas iniciales de los sitios web, a modo de **presentación** hacia los usuarios, aunque se pueden utilizar para realizar cualquier tipo de animación.

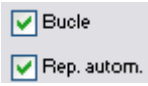
Estas películas pueden crearse mediante el programa **Flash de Macromedía**, y necesitan que el usuario tenga instalado el plug-in para poder ser visualizadas.

Las películas Flash pueden insertarse en una página a través del menú **Insertar**, **Media**, opción **Flash**, o pulsando Ctrl+Alt+F.

También pueden insertarse pulsando sobre la opción Flash que aparece en la pestaña Común del **panel Insertar**, botón Media.



El inspector de propiedades de las películas Flash es prácticamente igual que el de los botones y el texto Flash, pero existen dos opciones nuevas que hacen referencia a la visualización de la película.



La opción **Bucle** indica que al finalizar la película, ésta volverá a comenzar desde el principio.

La otra es la opción **Rep. autom**. (reproducción automática), que al estar marcada indica que nada más cargarse la página comenzará a reproducirse la película Flash. Si esta opción no estuviera marcada, se mostraría únicamente el primer fotograma de la película.

Marquesinas

Las marquesinas son texto, imágenes, o una mezcla entre texto e imágenes, que **pueden desplazarse** de un lado a otro de la ventana en forma de línea.

Las marquesinas **no se pueden insertar a través del editor gráfico de Dreamweaver, es necesario hacerlo a través del código**.

Para crear una marquesina, en la **vista Código** a hay que insertar las etiquetas **<MARQUEE>** y **</MARQUEE>.** Entre dichas etiquetas han de introducirse los elementos que se desea que aparezcan en la marquesina.

También es posible especificar algunas características de la marquesina. La marquesina, por defecto, se desplaza de derecha a izquierda indefinidamente, pero si lo deseas puedes hacer que estas propiedades varíen. Por ejemplo, si pones <marquee behavior="slide">, la marquesina hará el **desplazamiento** una sola vez y se detendrá.

Si pones <marquee behavior="alternate">, en lugar de desplazarse continuamente de derecha a izquierda, la marquesina se desplazará de lado a lado de la ventana, como si rebotara en los extremo.

Un **ejemplo de código** sería el siguiente:

<marquee behavior="alternate">

Bienvenid@s a PerrosGatos

</marquee>

Para ver **más opciones de marquesinas** recomendamos visitar :

http://www.htmlcodetutorial.com/_MARQUEE.html

Fecha

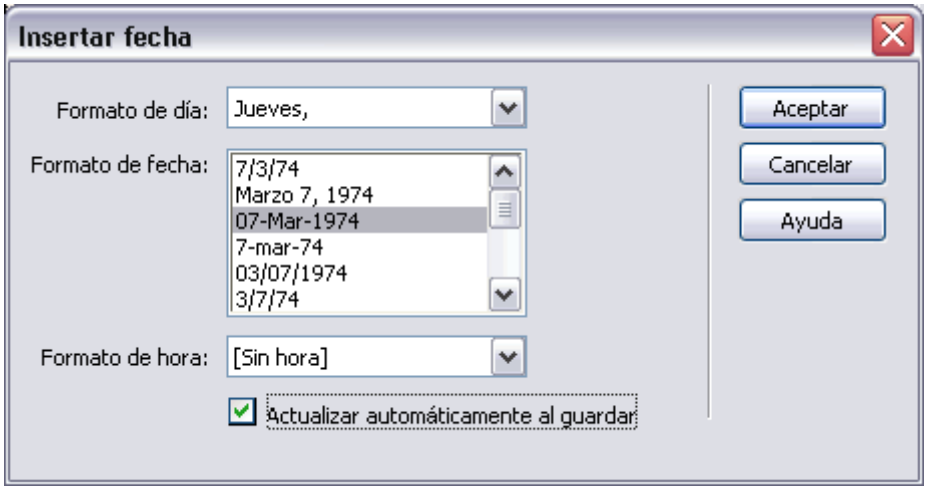
Dreamweaver permite **insertar fácilmente la fecha de última modificación** de las páginas.

Cuando se modifica una página en la que se ha insertado este tipo de fecha, **se actualizará automáticamente con la fecha del sistema.**

Conviene insertar la fecha de modificación cuando la página ha de contener información actualizada cada poco tiempo, para que los usuarios puedan saber cuándo fue la última vez que se actualizaron los datos. Pero en el caso de que la página no se actualice hasta que pase cierto tiempo, es preferible no incluir la fecha de modificación.

Para insertar la fecha hay que dirigirse al menú Insertar, a la opción Fecha.

En la nueva ventana ya es posible establecer el **formato de la fecha**, y si se desea **que se actualice o no automáticamente al modificar** y guardar la página de nuevo.



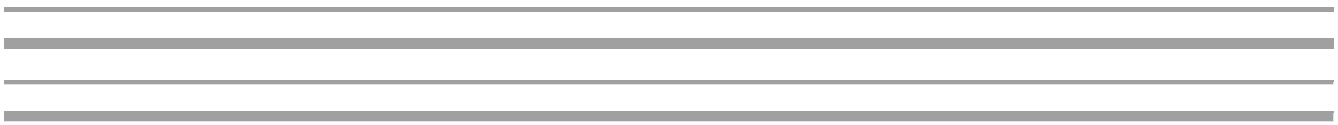
Regla horizontal

El elemento que suele utilizarse para separar secciones dentro de una misma página es la **regla horizontal.** Una regla horizontal no es más que una línea horizontal.

Para insertar una regla hay que dirigirse al menú **Insertar**, opción **HTML**, luego la opción **Regla horizontal.**

El **inspector de propiedades** para las reglas es el siguiente.

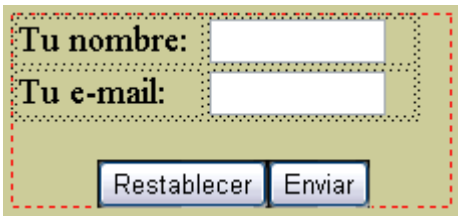
A través de sus campos es posible modificar en cierta medida la apariencia de las reglas. A continuación cuatro ejemplos de reglas horizontales.



Estas reglas sólo se diferencian en las opciones Al (altura) y Sombreado. Las dos primeras, por ejemplo, no tienen activada la opción Sombreado, mientras que las otras dos sí.

Formularios

Se puedes crear formularios a través del menú Insertar, opción Formulario.



Una vez creado un formulario, este aparecerá en la ventana de Dreamweaver como un recuadro formado por líneas rojas discontinuas, similar al de la imagen de la derecha.

Es muy **recomendable utilizar tablas** para organizar los elementos de los formularios. Utilizando tablas se consigue una mejor distribución de los elementos del formulario, lo que facilita su comprensión y mejora su apariencia.

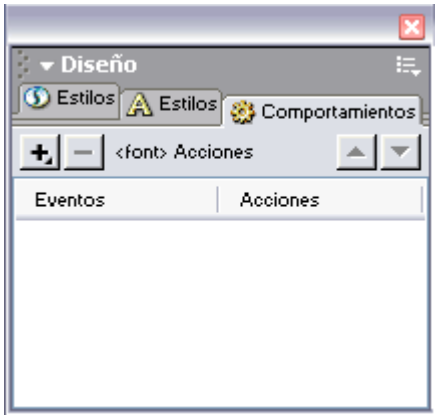
Validar formularios

La validación de formularios sirve para hacer que Javascript valide el formulario antes de que se envíe el formulario, para que en el caso de que hayan **campos del formulario que sean obligatorios**, tengan que rellenarse antes de poder enviarse.

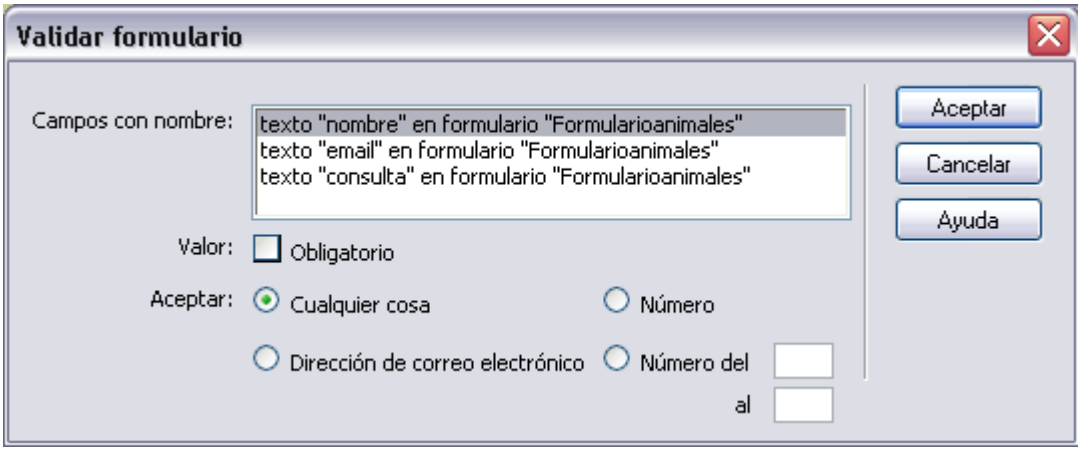
Para validar un formulario hay que abrir el panel de **Comportamientos**. Este panel se puede abrir a través del menú **Ventana**, opción **Comportamientos**, o pulsando Mayús+F3.

En este panel hay que desplegar el **botón** pulsando sobre él, y en **Mostrar eventos** para elegir una versión de las actuales de entre la lista de navegadores. Por ejemplo, **podemos elegir el navegador IE 6.0**.

Después de esto, hay que **volver a desplegar el botón** , y pulsar sobre la opción **Validar formulario,** habiendo seleccionado el formulario previamente



Entonces se mostrará una ventana como la siguiente, donde aparecen todos los elementos del formulario



Puede **seleccionarse uno por uno cada elemento** del formulario, pudiendo especificar los requisitos que ha de cumplir.

Puede establecerse como campo a rellenar obligatoriamente (**Valor Obligatorio**), y si su contenido ha de ser numérico (**Número**), una **Dirección de correo electrónico**, **etc.**

Práctica1

1. Creamos el sitio *Cocina* con los archivos de la carpeta ejercicios/sitios/cocina.
2. Hacemos doble clic sobre el documento *marcos.htm*, que aparece en el panel Archivos. Se abrirá el documento en Dreamweaver.
3. Si no aparece el inspector de propiedades, lo abrimos a través del menú Ventana, opción Propiedades.
4. Situamos el cursor debajo de la imagen del email.
5. Hacemos clic sobre el menú Insertar.
6. Elegimos la opción Objetos de diseño, luego en la opción Capa.
7. Situamos el cursor dentro de la capa.
8. Hacemos clic sobre el botón Alinear al centro .
9. Escribimos el texto *no olvides mandarnos tus dudas y sugerencias*.
10. Seleccionamos la capa pulsando sobre el cuadrado blanco que aparece en su esquina superior-izquierda.
11. En ID de capa, del inspector de propiedades, escribimos *sugerencia*.
12. En Iz escribe *60px*.
13. En Sup escribe *495px*.
14. En An escribe *150px*.
15. En Al escribe *59px*.
16. Pulsamos fuera de la capa para que deje de estar seleccionada y se le aplique el último cambio.
17. Comprobamos que la capa ha quedado debajo de la imagen, si no hacemos clic en el cuadrado blanco de su esquina superior-izquierda y lo arrastramos hasta que quede centrado en el marco y bajo la imagen de email.
18. En Vis seleccionamos hidden.
19. Pulsamos fuera de la capa para que deje de estar seleccionada y se le aplique el último cambio.
20. Hacemos clic sobre el botón Guardar de la barra de herramientas.

VOLVER

Práctica2

1. Abrimos la carpeta sitios y dentro de la cocina hacemos click en el documento quienes.htm

2. Hacemos clic sobre el menú Insertar.

3. Elegimos la opción HTML y luego Marcos.

4. Elegimos la opción Izquierda.

5. Le damos los nombres leftFrame y mainFrame que vendrán por defecto, para ello únicamente tendremos que pulsar el botón Aceptar dos veces.

6. Si no aparece el panel Marcos, lo abrimos a través del menú Ventana, opción Marcos.

7. Seleccionamos el documento de marcos pulsando sobre el borde exterior de los marcos, en el panel Marcos.

8. En Título: que aparece en la barra de documento, escribimos Cocina.

9. En Bordes, del inspector de propiedades, seleccionamos No.

10. En Ancho escribimos 0.

11. En Selección Fila Col. pulsamos sobre la columna de la izquierda.
12. En Columna seleccionamos Píxeles y escribimos 270.

13. En Selección Fila Col. pulsamos sobre la columna de la derecha.

14. En Columna seleccionamos Relativo y escribimos 1.

15. Pulsamos sobre el marco izquierdo en el panel Marcos.

16. En Origen hacemos click en Buscar archivo y seleccionamos dentro de sitio y cocina, el archivo menu.htm.

17. En Desplaz seleccionamos No.

18. En Bordes seleccionamos No.

19. Activamos la casilla Mismo tamaño.

20. Pulsamos sobre el marco derecho en el panel Marcos.

21. En Desplaz seleccionamos No.

22. En Bordes seleccionamos No.

23. Desactivamos la casilla Mismo tamaño.

24. Seleccionamos el documento de marcos pulsando sobre el borde exterior de los marcos, en el panel Marcos.
25. Hacemos clic sobre el botón Guardar de la barra de herramientas. Guardamos el documento con el nombre marcos.htm, dentro de la carpeta cocina.

26. En el caso de haber insertado mapas de imagen en la imagen del logotipo, seleccionamos cada uno de ellos y elige mainFrame en Destino, que aparece en el inspector de propiedades.

27. Seleccionamos el primer botón Flash, y pulsamos sobre el botón Editar, del inspector de propiedades.

28. En Destino: seleccionamos mainFrame.

29. Pulsamos sobre el botón Aceptar.

30. Hacemos lo mismo para el resto de botones Flash.

31. Hacemos clic sobre el botón Guardar todo de la barra de herramientas

VOLVER

Práctica3

1. En la carpeta Sitios entramos en Cocina y abrimos el archivo menu.htm
2. Sitúamos el cursor en la primera línea.
3. Hacemos clic sobre el menú Insertar.
4. Elegimos la opción Medía.
5. Eligimos la opción Plug-in.
6. Seleccionamos el archivo audio.mid, que se encuentra dentro de la carpeta varios dentro de cocina.
7. Hacemos clic sobre la imagen para seleccionar el archivo de audio.
8. En An, del inspector de propiedades, escribimos 0.
9. En Al escribimos 0.
10. Hacemos clic sobre el botón Dividir para visualizar el código de la página.
11. En la línea que se encuentra seleccionada añadimos loop="true", de modo que la línea resultante sea
12. <embed src="varios/audio.mid" width="0" height="0" loop="true"></embed>.
13. Hacemos clic sobre el botón Diseño para visualizar únicamente el editor visual.
14. Pulsamos fuera de la imagen que representa al archivo de audio, para que se apliquen los últimos cambios.
15. Hacemos clic sobre el botón Guardar de la barra de herramientas.
16. Visualizamos la página en el navegador.