

T.C.
MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

(MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN
GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ)

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

WEB TASARIM EDİTÖRÜ – 4

ANKARA 2007

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşılabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	iii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ- 1	3
1. FORMLAR.....	3
1.1. Form Oluşturma	3
1.2. Form İçeriğini Gruplama.....	5
1.3. Tek Satırlı Metin Alanları Ekleme	7
1.4. Çok Satırlı Metin Alanları Ekleme.....	9
1.5. Onay Kutuları Ekleme.....	10
1.6. Radyo Düğmeleri Ekleme	12
1.7. Liste ve Menü Öğeleri Ekleme.....	17
1.8. Düğme Ekleme.....	20
1.9. Formları Biçimlendirme	22
1.10. Formları İşleme	23
1.11. Formları Test Etme.....	23
1.12. Sıçrama Menüleri Oluşturma	24
UYGULAMA FAALİYETİ.....	27
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	29
ÖĞRENME FAALİYETİ- 2	30
2. KULLANICI ETKİLEŞİMİ.....	30
2.1. Rollover Resmi Ekleme.....	30
2.2. Davranış Ekleme	31
2.4. Etkin Resim Noktalarına Davranış Ekleme.....	33
2.5. Eylemleri ve Olayları Düzenleme	33
2.6. Durum Çubuğu Mesajı Oluşturma	36
2.7. WEB Tarayıcısını Kontrol Etme	37
2.8. Yeni Tarayıcı Penceresi Açma	39
2.9. Açılır Menü Oluşturma	40
2.10. Formların Geçerliliğini Kontrol Etme	46
UYGULAMA FAALİYETİ.....	48
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	50
ÖĞRENME FAALİYETİ- 3	51
3. KATMANLAR	51
3.1. Katman Oluşturma	51
3.2. Katmanları Adlandırma.....	54
3.3. Katman Özelliklerini Değiştirme	55
3.4. Katmanların Yığılma Sırasını Değiştirme	55
3.5. Katmanları İç İçe Yerleştirme	56
3.6. Katmanın Görünürlük Özelliğini Değiştirme	57
3.7. Izgara ve Cetvel ile Çalışmak.....	57
3.8. Katmanlar Üzerinde Kullanıcı Etkileşimi	58
3.8.1. Drag Layer	58
3.8.2. Show-Hide Layers	60
3.9. Katmanları Tablolara Dönüştürme	62
UYGULAMA FAALİYETİ.....	64
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	66

ÖĞRENME FAALİYETİ- 4	67
4. ERİŞİLEBİLİRLİK VE TEST	67
4.1. Uygun Kod Yazma	67
4.2. Erişilebilirlik Testi.....	67
4.3. Tarayıcı Uyumluluğunu Kontrol Etme.....	69
4.4. Site Bağlantılarını Kontrol Etme	70
4.5. Artık Dosyaları Kontrol Etme	70
4.6. Site İçin Rapor Oluşturma	71
4.7. Yazım Denetimi	73
UYGULAMA FAALİYETİ.....	74
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	75
ÖĞRENME FAALİYETİ- 5	76
5. SİTE YÖNETİMİ.....	76
5.1. Files Paneli	76
5.2. Siteye Yeni Klasör ve Dosyalar Ekleme	78
5.3. Site Haritası Oluşturma	78
5.4. Sitenin Bir Alt Bölümünü Görüntüleme.....	78
5.5. Site Haritası Görünümünde Bağlantılarla Çalışma	79
5.6. Harita Görünümünde Sayfalarda Değişiklik Yapma.....	80
5.7. Uzak Siteye Bağlanma	80
5.8. Dosyaları Aktarma	82
5.9. Sunucu Bağlantılarını Oluşturma	82
UYGULAMA FAALİYETİ.....	84
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME.....	85
MODÜL DEĞERLENDİRME	86
CEVAP ANAHTARLARI	89
ÖNERİLEN KAYNAKLAR.....	90
KAYNAKÇA	91

AÇIKLAMALAR

KOD	482BK0089
ALAN	Bilişim Teknolojileri
DAL/MESLEK	WEB Programcılığı
MODÜLÜN ADI	WEB Tasarım Editörü – 4
MODÜLÜN TANIMI	WEB tasarım editörü ile WEB sayfası hazırlamada uygulanan gelişmiş işlemlerin (form kullanımı, etkileşimli düğmeler, site düzenleme ve katmanlarla çalışma) öğretildiği bir öğretim materyalidir.
SÜRE	40 / 32
ÖN KOŞUL	“WEB Tasarım Editörü – 3” modülünü başarmış olmak
YETERLİK	Web sayfaları içine formlar yerleştirmek ve kullanıcı etkileşimli uygulamaları yapmak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Bu modül ile gerekli ortam ve materyaller sağlandığında WEB tasarım editörünü kullanarak sayfa içine resim, metin ekleme, bağlantı oluşturma gibi temel işlemleri yapabileceksiniz. Amaçlar <ol style="list-style-type: none">1. WEB tasarım editörü yardımıyla formlar oluşturabileceksiniz.2. Kullanıcı etkileşimine imkân sağlayan açılır menüler oluşturabileceksiniz.3. Editör araçları ile site yönetimini gerçekleştirebileceksiniz.4. WEB sayfalarına ait kod düzenlemelerini yapabileceksiniz.5. WEB sayfası katman işlemlerini gerçekleştirebileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Bilgisayar laboratuvarı, bilgisayar, WEB tasarım editörü
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Her faaliyet sonrasında o faaliyetle ilgili değerlendirme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Modül içinde ve sonunda verilen öğretici sorularla edindiğiniz bilgileri pekiştirecek, uygulama örneklerini ve testleri gerekli süre içinde tamamlayarak etkili öğrenmeyi gerçekleştireceksiniz. Sırasıyla araştırma yaparak, grup çalışmalarına katılarak ve en son aşamada alan öğretmenlerine danışarak ölçme ve değerlendirme uygulamalarını gerçekleştirin. Öğrenci ürün dosyası tutulması tavsiye edilir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci

İnternet kullanımının hızla yaygınlaştığı günümüzde kurum ve kuruluşlar için WEB ortamı önemli bir yer teşkil etmektedir. Bu durum, Bilişim Teknolojileri alanı açısından WEB sayfası tasarımının önemini artırmıştır.

WEB sayfası tasarımı kodlar aracılığıyla yapılabildiği gibi tasarım editörleri kullanılarak da yapılmaktadır. Dreamweaver da bu tasarım araçlarından en sık olarak kullanılanıdır.

Bu modül ile WEB sayfası hazırlamada önemli yer tutan form ve menülerin kullanımı, katman uygulamalarının gerçekleştirilmesi ile site düzenleme için gerekli becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

ÖĞRENME FAALİYETİ- 1

AMAÇ

Bu faaliyette verilen bilgiler doğrultusunda, WEB tasarım editörü form hazırlama araçlarını kullanabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Formların kullanım amaçlarını ve sağladığı kolaylıkları araştırınız. Yaptığınız incelemeleri, rapor haline getirerek sınıfta sununuz.

1. FORMLAR

Site ziyaretçileri ile etkileşime girilmesine olanak sağlayan **formlar**, veri alışverişini kolaylaştıran ara birimlerdir. Formlar aracılığıyla ziyaretçilerin siteyle ilgili düşünceleri, kullanıcı bilgileri, anket değerlendirmeleri gibi uygulamalar kayıt altına alınabilir.

Formlar, genellikle veri tabanları ile birlikte kullanılmaktadır. Formlar aracılığıyla veri tabanı içinden bilgi aktarımı veya veri tabanına bilgi gönderimi gerçekleştirilebilir.

Alan (*field*) adı verilen ve bilgi girişi yapılan bileşenleri içeren form nesneleri arasında metin alanları, onay kutuları, radyo düğmeleri, menü veya listeler sıralanabilir.

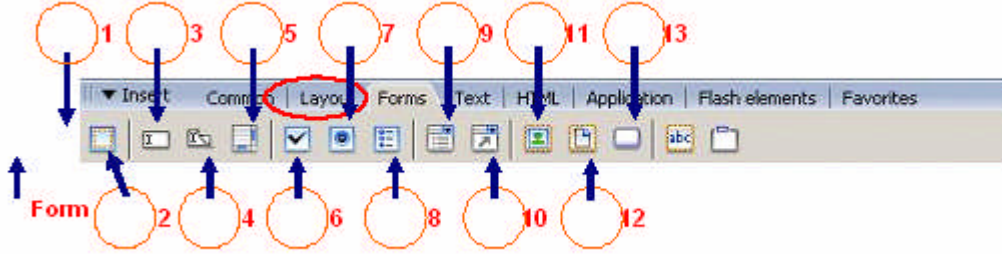
Form verileri, genellikle bir sunucu üzerinde yer alan bir veri tabanına, e-posta adresine veya işlenebilecekleri bir uygulamaya gönderilir. Formların işlenmesi, dinamik sayfaların (ASP, PHP, JSP vb. dillerin kullanıldığı sayfalar) veya CGI (Common Gateway Interface) scriptlerinin kullanımıyla gerçekleştirilebilir. **CGI**, formdaki veriler ile sunucu arasında iletişim bağlantısı görevini yapan standart bir protokoldür.

1.1. Form Oluşturma

Form; alanlar, düğmeler, menüler ve ziyaretçilerin bilgi girişi veya seçim yapmak için kullandıkları diğer nesnelere için *taşıyıcı* görevi üstlenmektedir.

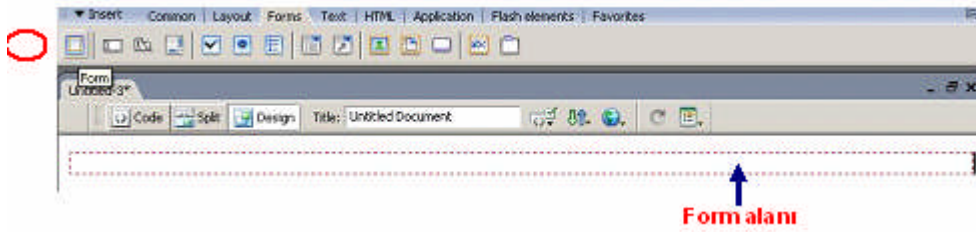
Dreamweaver'da form işlemlerini gerçekleştirmek için **Insert** araç çubuğunda bulunan **Forms** menü grubu içindeki düğmelerden faydalanılmaktadır (Şekil 1.1).

Dreamweaver'da sayfa içinde form oluşturmak için **Forms** menü grubunda yer alan **Form** düğmesine tıklanmalıdır.



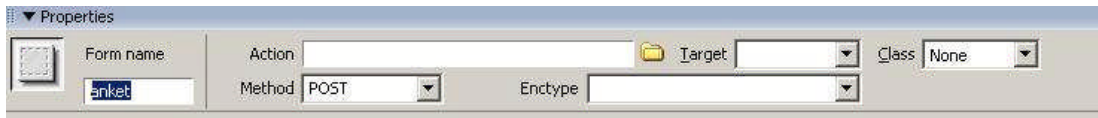
Şekil 1.1: Form nesneleri

Bu durumda sayfa içinde *kırmızı çizgiler ile sınırlanmış bir alan* görünecektir (Şekil 1.2). Form tarafından kaplanan alanı gösteren bu çizgiler, tarayıcıda görünmemektedir. Bu alan **Code** görünümünde `<form> ... </form>` etiketleriyle tanımlanmaktadır. Oluşturacağımız form nesnesini veya nesnelərini, form içinde ekleyebiliriz.



Şekil 1.2: Form ekleme

Form seçili iken **Properties** penceresini kullanarak forma ait düzenlemeleri gerçekleştirebiliriz (Şekil 1.3).



Şekil 1.3: Form özellikleri

Form nesnelərini, form alanı içinde konumlandıracağımız için form içinde tablolarla çalışmamız yararlı olacaktır.

Bütün form nesnelərini, form (kırmızı sınırlı alan) içine yerleştirilmesi gerekir. Aksi takdirde eklenen nesnelər formun bir parçası olmaz. Form nesnesi eklenirken, form etiketinin (*form tag*) durumuna (eklenip-eklenmeyeceğine) dair bir soru gelecektir.

Form menü grubu içinde yer alan nesnelerin kullanım amaçlarını (Şekil 1.1'den faydalanarak) yazınız.

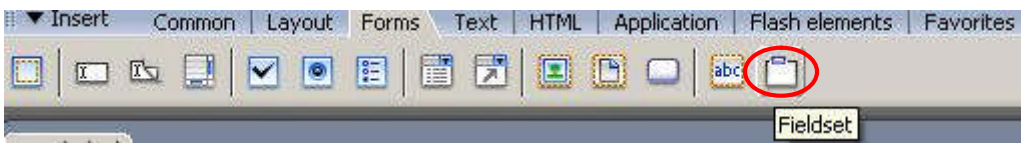
- 1 :
- 2 :
- 3 :
- 4 :
- 5 :
- 6 :
- 7 :
- 8 :
- 9 :
- 10 :
- 11 :
- 12 :
- 13 :

1.2. Form İçeriğini Gruplama

Ziyaretçilerden istenebilecek bilgileri, içerik benzerliğine göre mantıksal olarak gruplayabiliriz. Bu işlem, formun anlaşılmasını kolaylaştıracaktır. Örneğimizde; hazırlayacağımız form, *iletişim*, *şirketimiz hakkında fikirleriniz* ve *yanıtı arananlar* olmak üzere üç gruba ayrılacaktır.

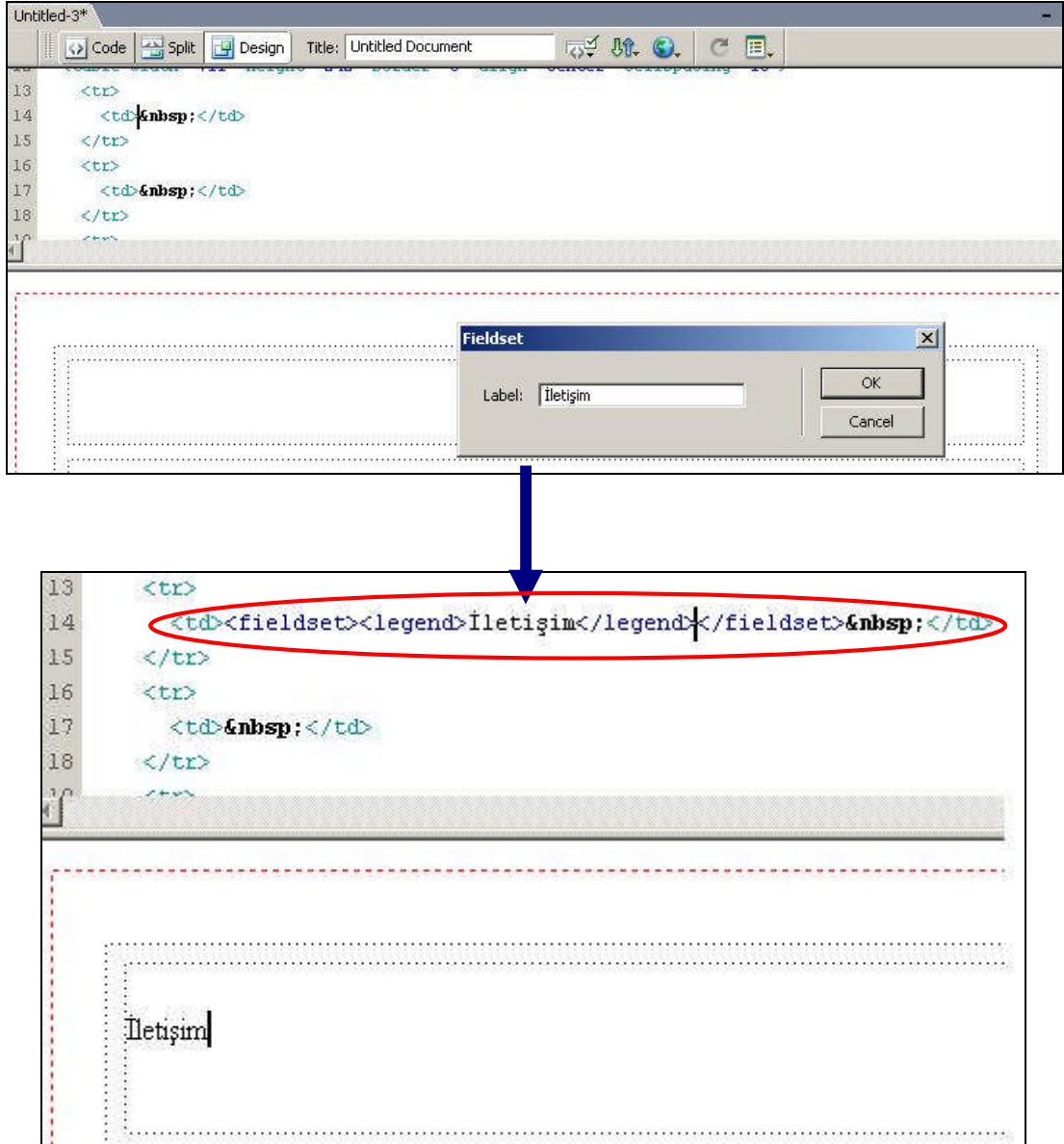
Gruplandırma işlemleri için **alan kümeleri** (*fieldsets*) kullanılacaktır. Alan kümeleri, bir form içinde ayrı ayrı içerik bölümleri oluşturmak için kullanılan form nesnelidir.

Alan kümesi oluşturmak için **Forms** menü grubu içindeki **Fieldset** düğmesine tıklanmalıdır (Şekil 1.4).



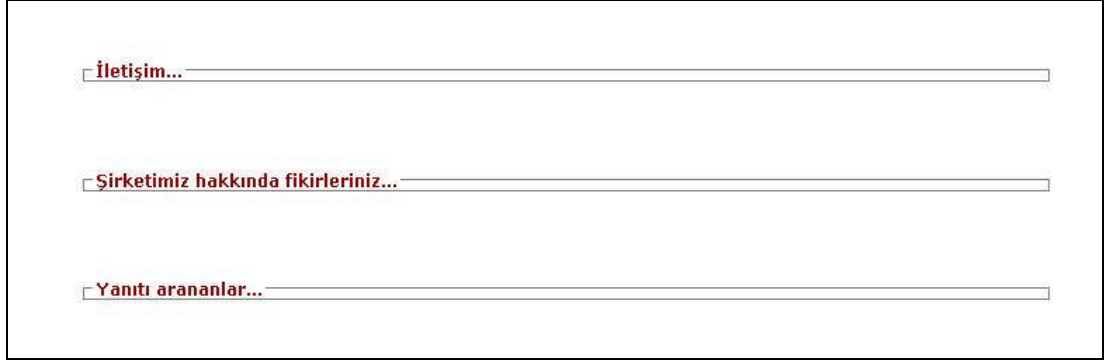
Şekil 1.4: Alan kümesi oluşturma

Bu işlemin hemen ardından otomatik olarak **Split** görünüm moduna geçiş yapılacak ve **Fieldset** penceresi karşımıza gelecektir. Bu pencere içindeki **Label** alanına form grubuna ait tanımlamayı yazıp **OK** düğmesini tıkladığımızda girmiş olduğumuz tanımlama **Code** alanında **<legend> ... </legend>** etiketleri arasına yerleştirilecektir (Şekil 1.5).



Şekil 1.5: Form grubu tanımlama

İstediğimiz içerik gruplandırmasını yapıp ön izleme moduna geçtiğimizde Şekil 1.6'dakine benzer bir görünümle karşılaşılacaktır.



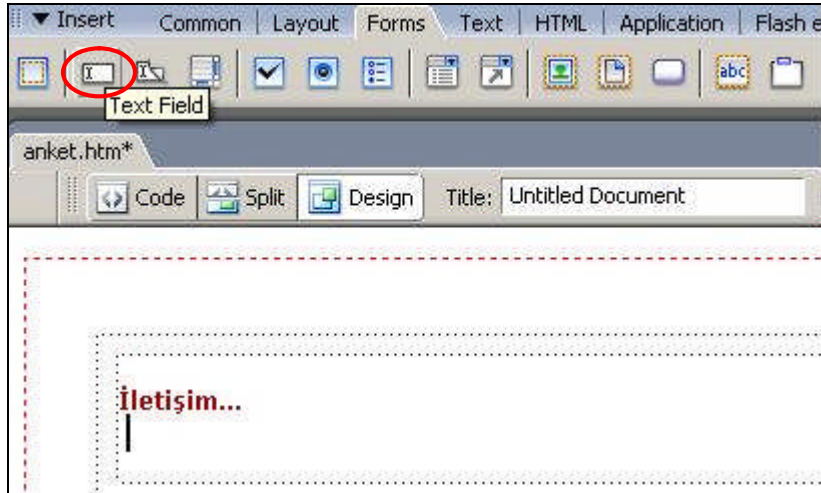
Şekil 1.6: Gruplanmış form içeriğinin ön izlemesi

1.3. Tek Satırlı Metin Alanları Ekleme

Metin alanı (*Text Field*), ziyaretçinin yazarak girebileceği bilgilerin toplanması amacıyla kullanılmaktadır.

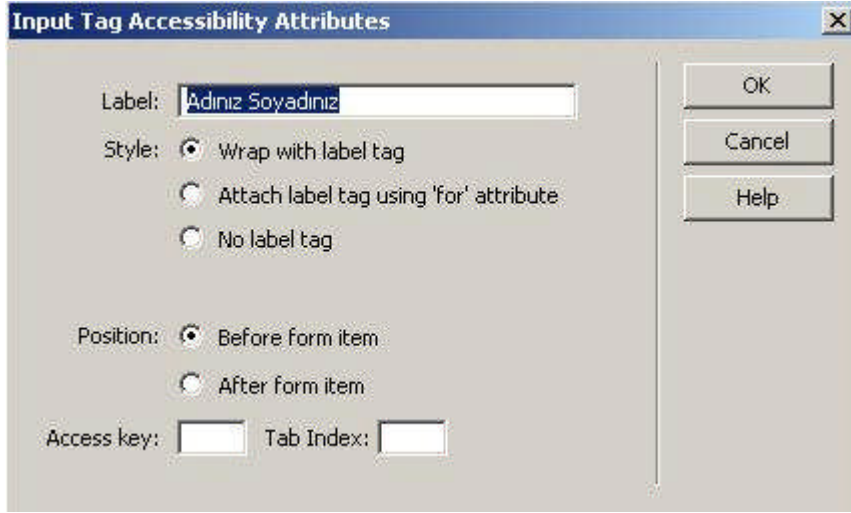
Kısa cevaplar (ad/soyad, e-posta adresi, unvan vb.) için tek satırlı metin alanları kullanılır.

Tek satırlı metin alanı eklemek için **Forms** menü grubu içinde yer alan **Text Field** düğmesi tıklanmalıdır (Şekil 1.7).



Şekil 1.7: Tek satırlı metin alanı ekleme

Karşımıza **Input Tag Accessibility Attributes** (*Giriş Etiketinin Niteliklerine Erişim*) penceresi gelecektir (Şekil 1.8). Bu pencere içinde; metin alanına ait isim, stil ve yer tanımlaması yapıldıktan sonra **OK** düğmesine tıklanmalıdır.



Şekil 1.8: Tek satırlı metin alanı tanımlamaları

Metin alanı düzenleme penceresi içinde bulunan alanların (*Style, Position, Access key* ve *Tab Index*) altında bulunan seçeneklerin işlevlerini yazınız.

Wrap with label tag :

Attach label tag using 'for' attribute :

No label tag :

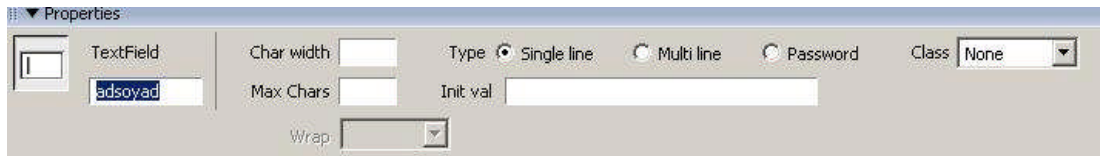
Before form item :

After form item :

Access key :

Tab Index :

Eklemiş olduğumuz metin alanına ait isim, karakter genişliği, tip (tek satırlık – çok satırlık), başlangıç değeri atama gibi düzenlemeleri **Properties** penceresi aracılığıyla yapabiliriz (Şekil 1.9).



Şekil 1.9: Metin alanı özellikleri

İletişim...

Adınız Soyadınız

E-posta Adresiniz

Şirketimiz hakkında fikirleriniz...

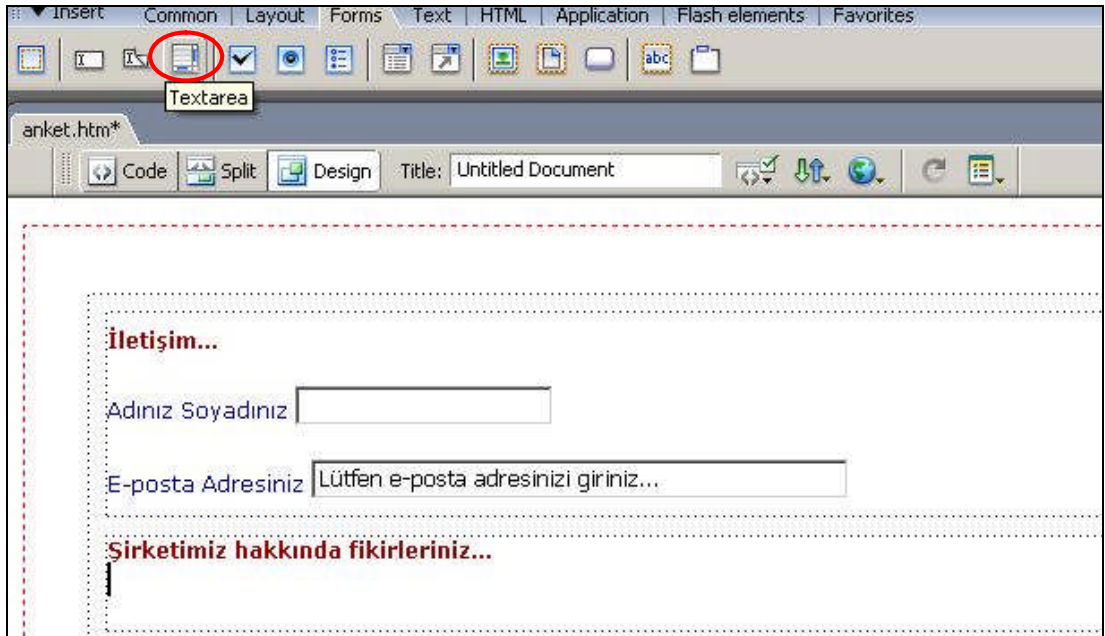
Yanıtı arananlar...

Şekil 1.10: Eklenen metin alanının tarayıcıdaki görünümü

1.4. Çok Satırlı Metin Alanları Ekleme

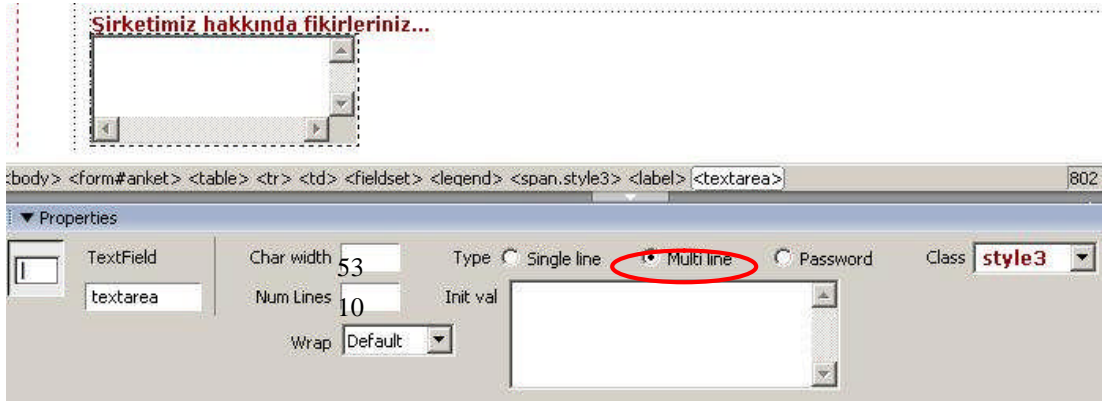
Ziyaretçilerden geniş bilgi alınması amaçlandığında form içine **çok satırlı metin alanları** (*Textarea*) eklenmelidir. Bu tip metin alanlarında birden fazla satır (multi line) bulunur.

Tek satırlı metin alanı eklemek için **Forms** menü grubu içinde yer alan **Textarea** düğmesi tıklanmalıdır (Şekil 1.11).

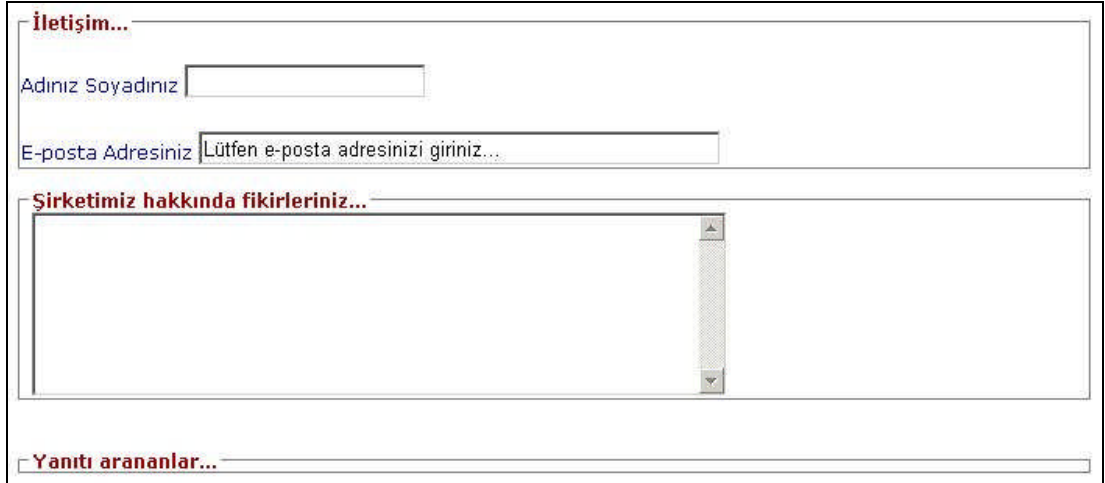


Şekil 1.11: Çok satırlı metin alanı ekleme

Açılan **Input Tag Accessibility Attributes** penceresi içinde gerekli tanımlamalar yapıldıktan sonra **OK** düğmesine tıklanır. Gerekli görülen düzenlemeler **Properties** penceresinden de yapılabilir (Şekil 1.12).



Şekil 1.12: Çok satırlı metin alanı özellikleri

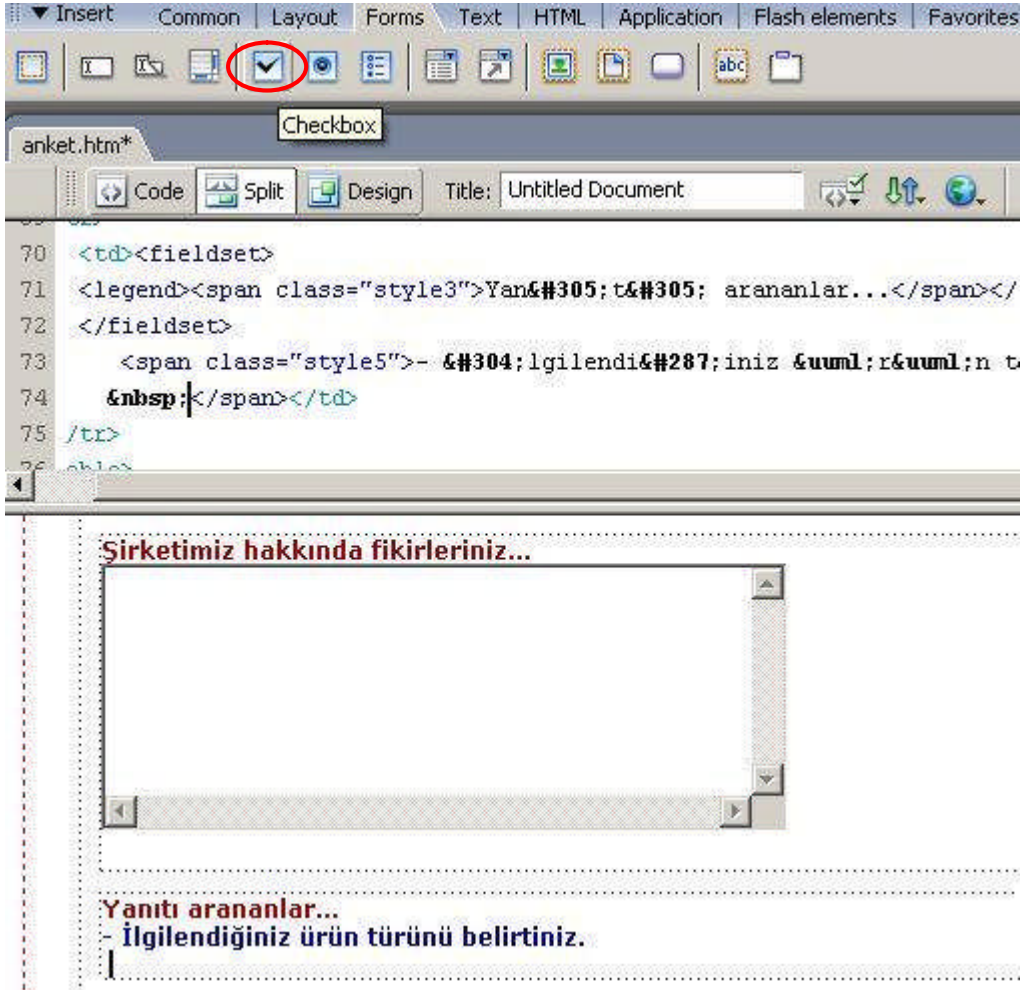


Şekil 1.13: Eklenen metin alanının tarayıcıdaki görünümü

1.5. Onay Kutuları Ekleme

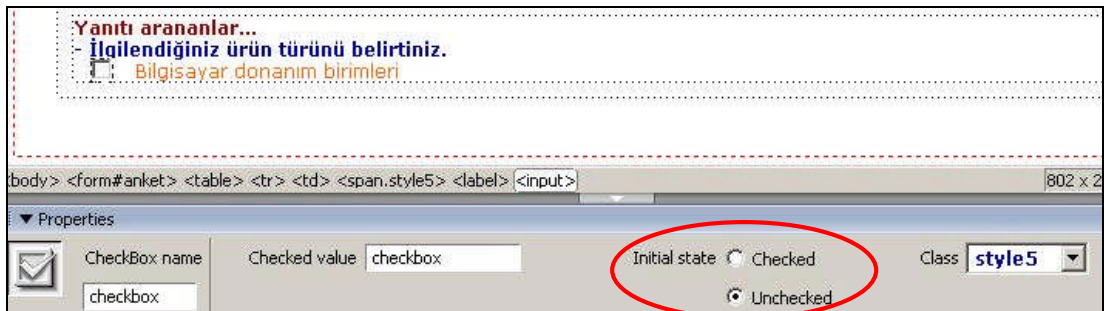
Onay kutuları (*checkbox*), ziyaretçilerin birbiriyle ilgili bir grup öğe arasından bir veya birden fazla öğeyi seçmelerini sağlayan form nesnelere dir.

Onay kutusu eklemek için **Forms** menü grubu içinde yer alan **Checkbox** düğmesi tıklanmalıdır (Şekil 1.14).



Şekil 1.14: Onay kutusu ekleme

Açılan **Input Tag Accessibility Attributes** penceresi içinde gerekli tanımlamalar yapıldıktan sonra **OK** düğmesine tıklanır. Gerekli görülen düzenlemeler, **Properties** penceresinden de yapılabilir (Şekil 1.15).



Şekil 1.15: Onay kutusu özellikleri

Properties penceresinde bulunan **Initial state** alanında, eklenen onay kutusunun başlangıç durumu (işaretili/**Checked**, işaretsiz/**Unchecked**) belirtilir.



İletişim...

Adınız Soyadınız

E-posta Adresiniz

Şirketimiz hakkında fikirleriniz...

Yanıtı arananlar...

- **İlgilediğiniz ürün türünü belirtiniz.**

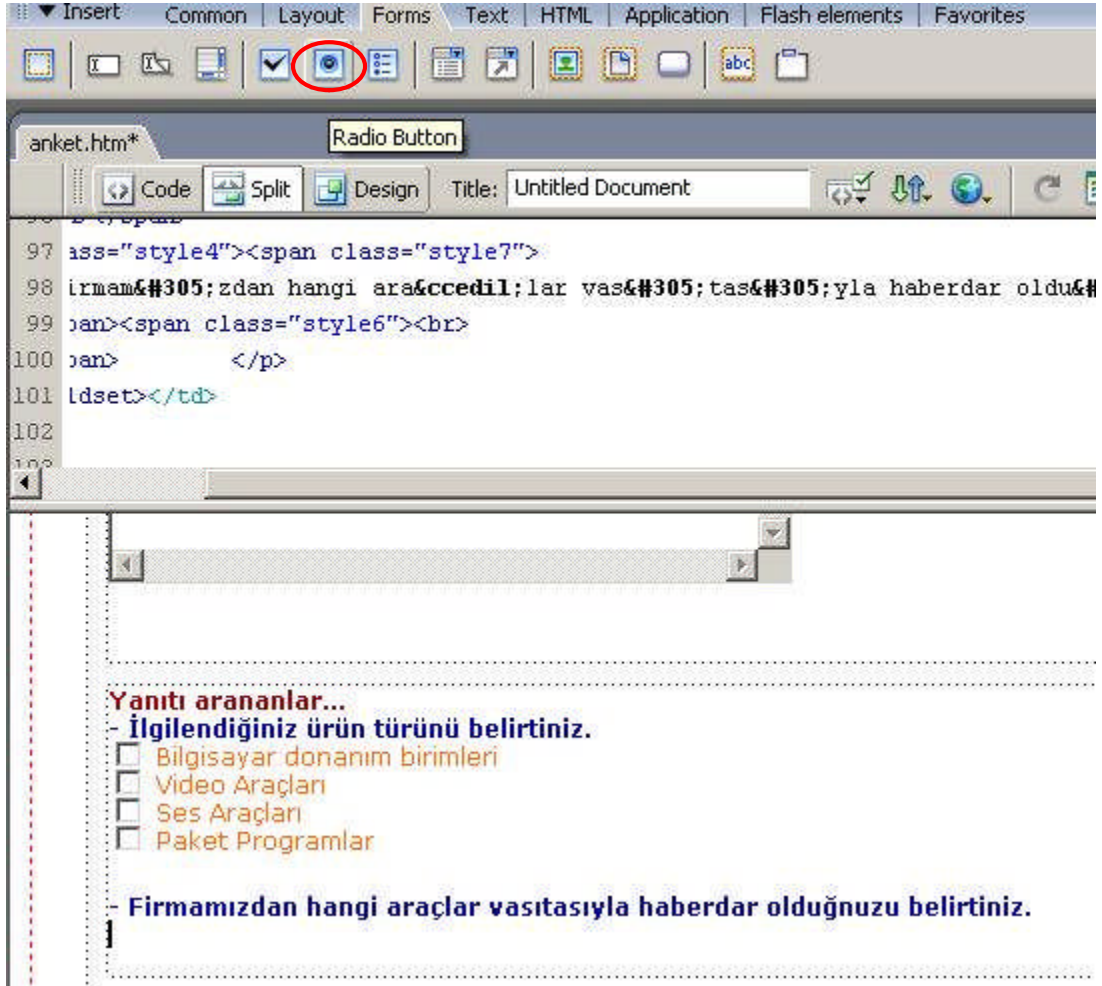
- Bilgisayar donanım birimleri
- Video Araçları
- Ses Araçları
- Paket Programlar

Şekil 1.16: Eklenen onay kutularının tarayıcıdaki görünümü

1.6. Radyo Düğmeleri Ekleme

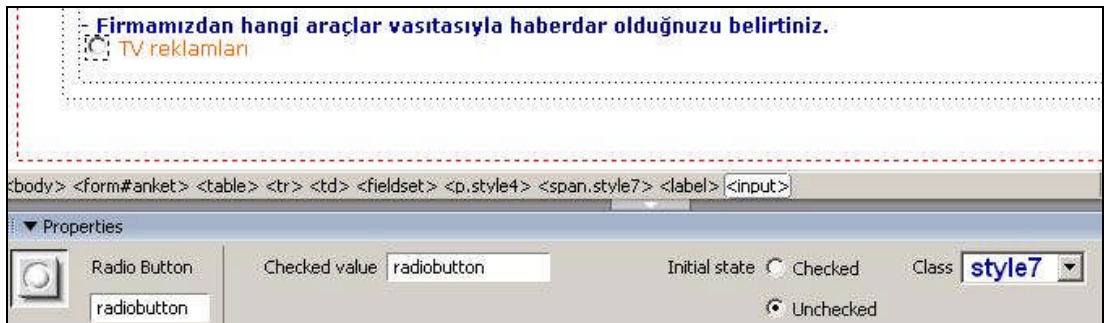
Radyo düğmeleri (*radiobuttons*), ziyaretçilerin birbiriyle ilgili bir grup öge arasından sadece bir seçim yapmalarına imkân sağlayan form nesnelere. İşaretlenen seçenek dışındakiler, otomatik olarak geçersiz hale gelmektedirler.

Radyo düğmesi eklemek için, **Forms** menü grubu içinde yer alan **Radio Button** düğmesi tıklanmalıdır (Şekil 1.17).



Şekil 1.17: Radyo düğmesi ekleme

Açılan **Input Tag Accessibility Attributes** penceresi içinde gerekli tanımlamalar yapıldıktan sonra **OK** düğmesine tıklanır. Gerekli görülen düzenlemeler **Properties** penceresinden de yapılabilir (Şekil 1.18).



Şekil 1.18: Radyo düğmesi özellikleri

İletişim...

Adınız Soyadınız

E-posta Adresiniz

Şirketimiz hakkında fikirleriniz...

Yanıt arananlar...

- İlgilediğiniz ürün türünü belirtiniz.

Bilgisayar donanım birimleri

Video Araçları

Ses Araçları

Paket Programlar

- Firmamızdan hangi araçlar vasıtasıyla haberdar olduğunuzu belirtiniz.

TV reklamları

Radyo reklamları

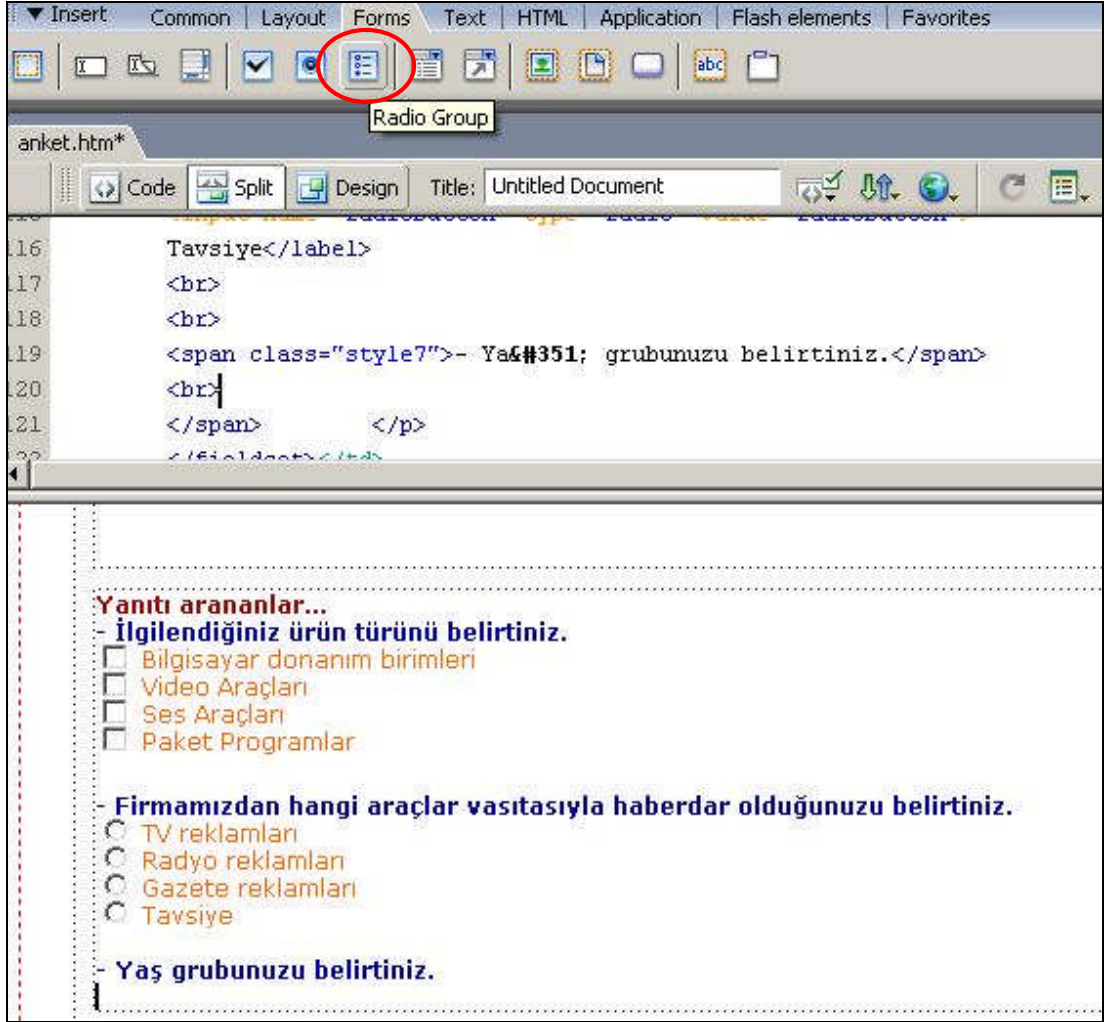
Gazete reklamları

Tavsiye

Şekil 1.19: Eklenen radyo düğmelerinin tarayıcıdaki görünümü

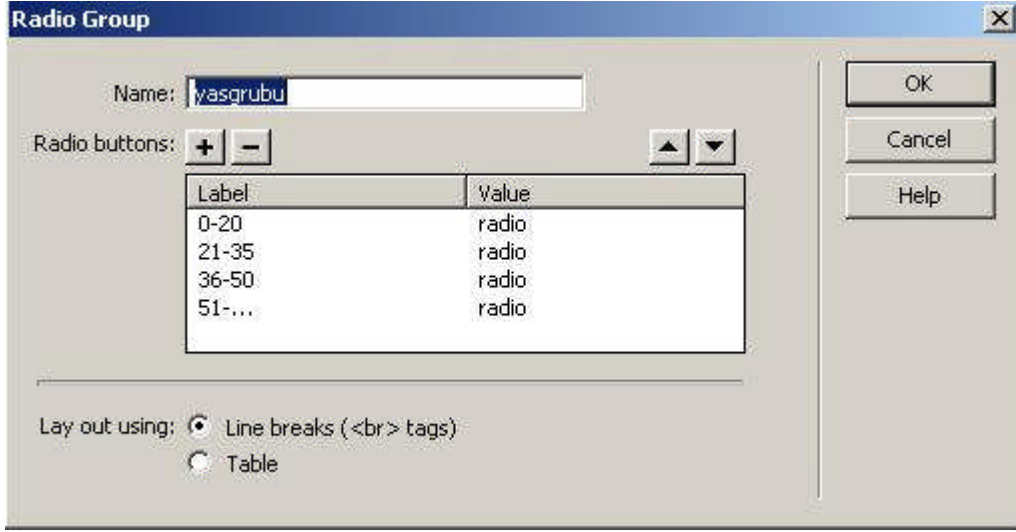
Radyo düğmelerinin tek tek eklenmesinden grup halinde eklenmesi tercih edilmektedir. Radyo grubu eklemek, hem zaman açısından tasarrufa neden olacağı gibi radyo öğeleri arasında da iletişim kopukluğunun önüne geçecektir.

Radyo grubu eklemek için **Forms** menü grubu içindeki **Radio Group** düğmesi tıklanmalıdır (Şekil 1.20).



Şekil 1.20: Radyo grubu ekleme

Karşımıza **Radio Group** penceresi gelecektir (Şekil 1.21). Bu pencere içinde grupta bulunacak radyo düğmeleri tanımlanmalıdır. **Value** kısmına seçili radyo düğmesinin değeri aktarılabilir. Örneğin **Label**'i "0-20" olan radyo düğmesinin değeri **Value** "0" olabilir.



Şekil 1.21: Insert araç çubuğu sekmeleri

Radyo grubu düzenlemelerini **Properties** penceresinden yapabiliriz (Şekil 1.22).



Şekil 1.22: Radyo grubu özellikleri

İletişim...

Adınız Soyadınız

E-posta Adresiniz

Sirketimiz hakkında fikirleriniz...

Yanıtı arananlar...

- **İlgilendiğiniz ürün türünü belirtiniz.**

Bilgisayar donanım birimleri

Video Araçları

Ses Araçları

Paket Programlar

- **Firmamızdan hangi araçlar vasıtasıyla haberdar olduğunuzu belirtiniz.**

TV reklamları

Radyo reklamları

Gazete reklamları

Tavsiye

- **Yaş grubunuzu belirtiniz.**

0-20

21-35

36-50

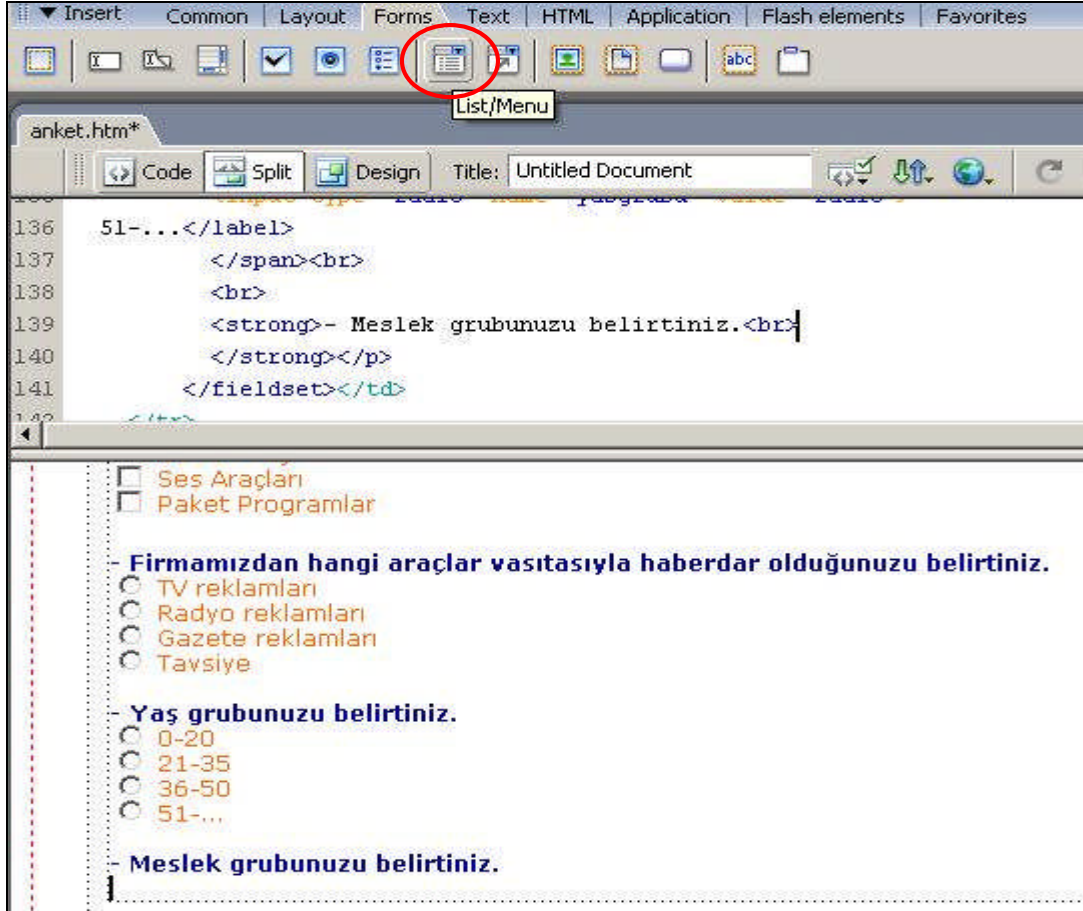
51-...

Şekil 1.23: Eklenen radyo grubunun tarayıcıdaki görünümü

1.7. Liste ve Menü Öğeleri Ekleme

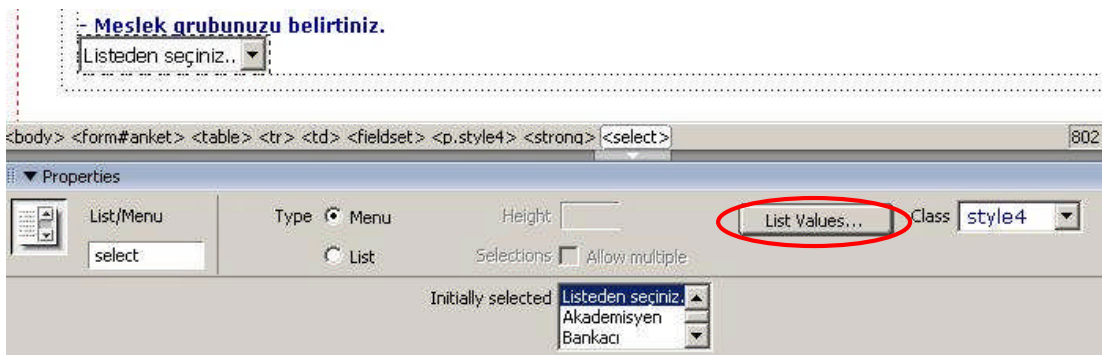
Liste veya menüler, ziyaretçinin istenen öğeler içinden seçim yapmasını kolaylaştırmak amacıyla kullanılırlar Liste / menü seçenekleri içinden, ziyaretçinin seçmiş olduğu tek öğe aktif hale gelir.

Liste veya menü oluşturmak için **Forms** menü grubu içindeki **List/Menu** düğmesi tıklanmalıdır (Şekil 1.24).



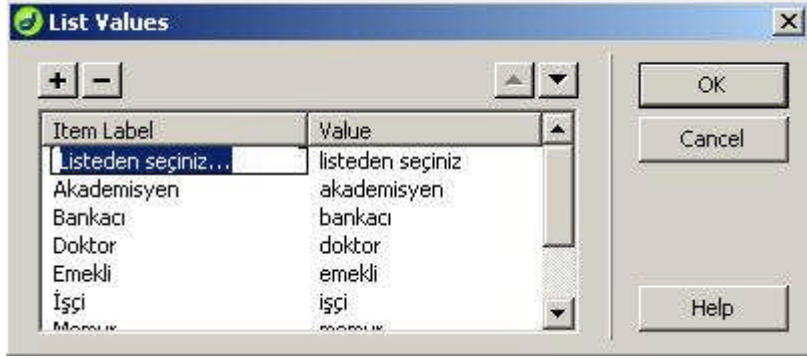
Şekil 1.24: Liste / Menü ekleme

Form nesnesi, otomatik olarak sayfa içine yerleştirilecektir. Nesne seçildikten sonra **Properties** penceresi aracılığıyla liste/menü özelliklerini düzenleyebiliriz (Şekil 1.25).



Şekil 1.25: Liste / Menü özelliklerini düzenleme

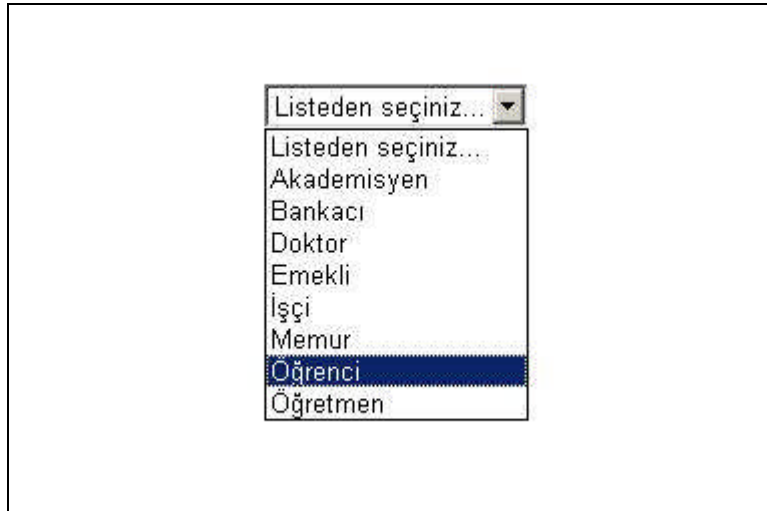
Properties penceresinde bulunan **List Values** düğmesine tıklayarak karşımıza gelen List Values penceresi içinden eklediğimiz liste/menü içinde bulunmasını istediğimiz seçeneklere ait giriş, yer değişikliği, silme gibi işlemleri yapabiliriz (Şekil 1.26).



Şekil 1.26: Liste / Menü seçeneklerini düzenleme

List/Menu Properties penceresinde bulunan seçeneklerin işlevlerini yazınız.

Type (Menu / List) :
.....
.....
Initially selected :
.....
.....



Şekil 1.27: Liste / Menü seçeneklerinin görünümü

İletişim...

Adınız Soyadınız

E-posta Adresiniz

Şirketimiz hakkında fikirleriniz...

Yanıtı arananlar...

- **İlgilediğiniz ürün türünü belirtiniz.**

Bilgisayar donanım birimleri

Video Araçları

Ses Araçları

Paket Programlar

- **Firmamızdan hangi araçlar vasıtasıyla haberdar olduğunuzu belirtiniz.**

TV reklamları

Radyo reklamları

Gazete reklamları

Tavsiye

- **Yaş grubunuzu belirtiniz.**

0-20

21-35

36-50

51-...

- **Meslek grubunuzu belirtiniz.**

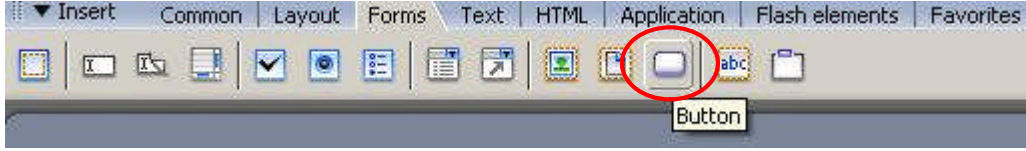
Şekil 1.28: Eklene liste / menünün tarayıcıdaki görünümü

1.8. Düğme Ekleme

Formların içinde form verisini göndermek (**Submit**) ve temizlemek (**Reset**) için genellikle iki tür düğme kullanılır.

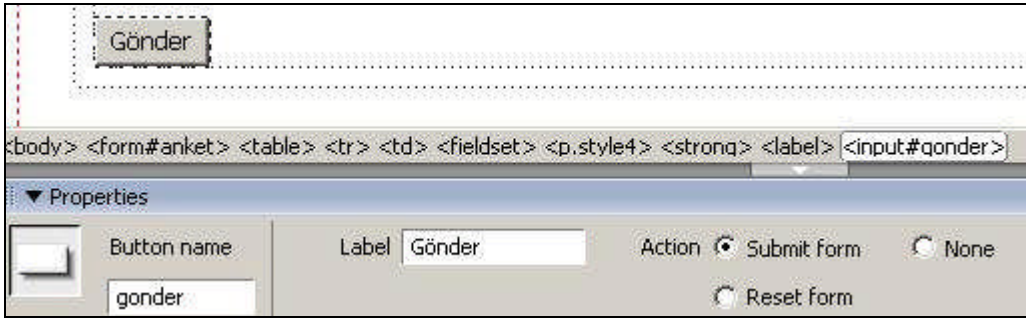
- Submit (gönder)** : Tarayıcıya, verinin gönderilmesini bildirir.
- Reset (temizle)** : Form verilerinin tümünün temizlenmesini sağlar.

Form içine düğme eklemek için **Forms** menü grubu içindeki **Button** düğmesi tıklanmalıdır (Şekil 1.29).



Şekil 1.29: Düğme ekleme

Düğme, form içine eklendikten sonra **Properties** penceresi aracılığıyla etiketi (**Label**) ve türü (**Action - Submit / Reset**) düzenlenebilir (Şekil 1.30).



Şekil 1.30: Düğme seçeneklerini düzenleme

Button Properties penceresinde bulunan **Action** seçeneklerin işlevlerini yazınız.

Submit Form :

Reset Form :

None :

Eklenen **Submit** düğmesinin istenen şekilde çalışması için; istenen işlevin kodlar aracılığıyla belirtilmesi gerekmektedir.

İletişim...

Adınız Soyadınız

E-posta Adresiniz

Şirketimiz hakkında fikirleriniz...

Yanıtı arananlar...

- **İlgilendiğiniz ürün türünü belirtiniz.**

Bilgisayar donanım birimleri

Video Araçları

Ses Araçları

Paket Programlar

- **Firmamızdan hangi araçlar vasıtasıyla haberdar olduğunuzu belirtiniz.**

TV reklamları

Radyo reklamları

Gazete reklamları

Tavsiye

- **Yaş grubunuzu belirtiniz.**

0-20

21-35

36-50

51-...

- **Meslek grubunuzu belirtiniz.**

Listeden seçiniz...

Şekil 1.31: Eklenen düğmelerin tarayıcıdaki görünümü

1.9. Formları Biçimlendirme

Formlarımızın, sitenin genel yapısı ve görünümü ile uyumlu hale gelmesini sağlamak amacıyla CSS stillerinden faydalanabiliriz.

Biçimlendirme araçları yardımıyla form nesnelimizi kolaylıkla düzenleyebilir renk, yazı, kenarlık ayarlarını tercihlerimize uygun hale getirebiliriz.

1.10. Formları İşleme

Hazırlamış olduğumuz forma ait verilerin bir veri tabanına aktarımı (bilgi gönderme/alma, arama vb. şekilde işlenmesi) gerektiğinde bu işlemin tanımlanması gerekecektir. Bu tanımlama işlemi, form seçili durumdayken **Properties** penceresinde görülen **Action** ve **Method** seçenekleri kullanılarak gerçekleştirilebilir.



Şekil 1.32: Form özelliklerini düzenleme

Formların işlenmesi ve veri tabanı uygulamalarının gerçekleştirilebilmesi için dinamik WEB sayfalarının (ASP, PHP, JSP, ColdFusion...) geliştirilmesi yararlı olacaktır.

Action; tarayıcıya, form verileri ile yapılacak işlemi gösterir.

Method ise form verisinin değerlendirilme şeklini (GET, POST, Default) belirler.

Form Properties penceresinde bulunan **Method** alanında bulunan seçeneklerin işlevlerini yazınız.

Default :

GET :

POST :

1.11. Formları Test Etme

Formlarımızın çalışmasını kontrol etmek için e-posta bağlantısı oluşturarak form verilerini e-posta adresine gönderebiliriz (Şekil 1.32).

Bu metot, sadece uyumlu WEB tarayıcılarında çalışmaktadır ve güvenlik düzeyi yüksek değildir. Sunucuda çalışan CGI scriptinin olmadığı durumlarda sadece test amacıyla kullanılmalıdır.

E-posta adresine form verilerini gönderirken dikkat edeceğimiz en önemli nokta **Properties** penceresindeki **Enctype** alanına **text/plain** verisini girmemiz gerektiğidir. Aksi takdirde gönderilen verilerin okunması imkânsızlaşacaktır.

Form Properties penceresinde bulunan **Enctype** alanında bulunan seçeneklerin işlevlerini yazınız.

application/x-www-form-urlencoded :

multipart/form-data :

1.12. Sıçrama Menüleri Oluşturma

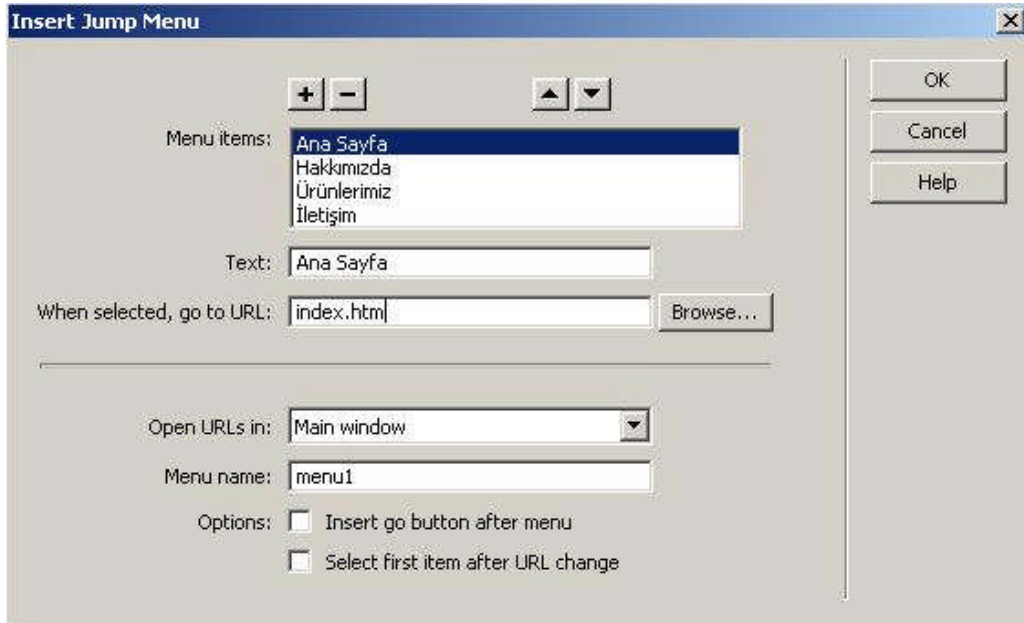
Sıçrama menüsü (Jump Menu), site içindeki sayfalara veya harici WEB alanlarına giden bağlantılar içeren bir menü tipidir. Form içine eklenen bir sıçrama menüsü, bağlantı atamak için kullanışlı bir araçtır.

Sıçrama menüsü oluşturmak için **Forms** menü grubu içindeki **Jump Menu** düğmesi tıklanmalıdır (Şekil 1.33).



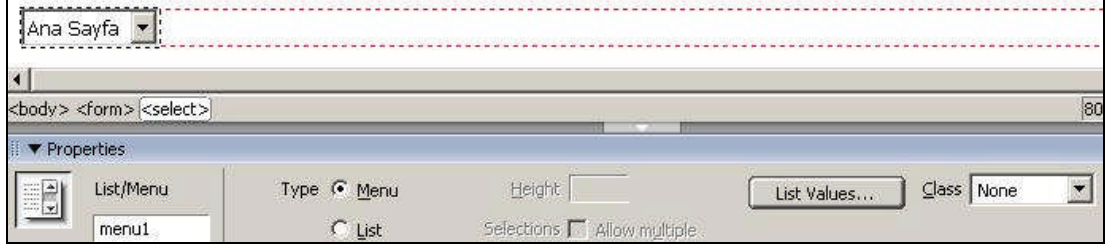
Şekil 1.33: Sıçrama menüsü oluşturma

Karşımıza **Insert Jump Menu** penceresi gelecektir (Şekil 1.34). Bu pencere içinde menü grubu içinde bulunacak seçenekler ve bağlanılacak site adresleri tanımlanmalıdır.



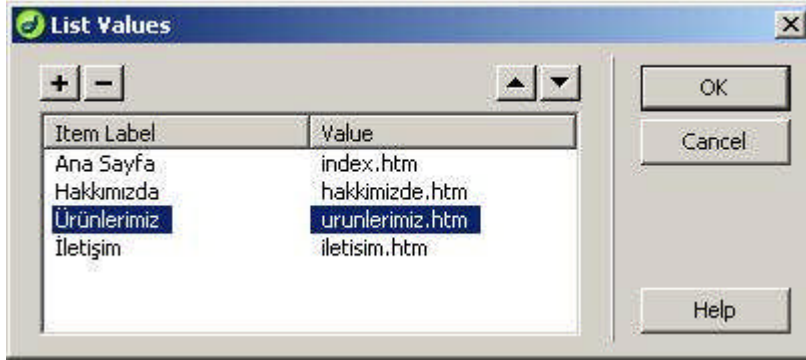
Şekil 1.34: Sıçrama menüsü seçeneklerini düzenleme

Sıçrama menüsü otomatik olarak sayfa içine yerleştirilecektir. Nesne seçildikten sonra **Properties** penceresi aracılığıyla menü özelliklerini düzenleyebiliriz (Şekil 1.35).



Şekil 1.35: Sıçrama menüsü özelliklerini düzenleme

Properties penceresinde bulunan **List Values** düğmesine tıklayarak karşımıza gelen List Values penceresi içinden eklediğimiz sıçrama menüsü içinde bulunmasını istediğimiz seçeneklere ait giriş, yer değişikliği, silme gibi işlemleri yapabiliriz (Şekil 1.36).



Şekil 1.36: Sıçrama menüsü seçeneklerini düzenleme



(açık hali)

OBA BİLİŞİM SİSTEMLERİ®

Ana Sayfa ▼

(ilk hali)

Şekil 1.37: Eklenen sıçrama menüsünün tarayıcıdaki görünümü

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıda verilen işlem basamaklarını takip ederek konuyu daha da pekiştirelim. Öneriler kısmı uygulama faaliyeti için yönlendirici olacaktır.

Herhangi bir işlem basamağında geçemediğiniz adım olursa “Öğrenme Faaliyeti-1” içindeki anlatımlardan yardım alabilirsiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<input type="checkbox"/> WEB tasarım editörünü çalıştırınız. <input type="checkbox"/> Önceden tanımlamış olduğunuz yerel site içinde yeni bir sayfa oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Create / New
<input type="checkbox"/> Sayfa içinde form oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Forms
<input type="checkbox"/> Form içeriğini 4 gruba ayırınız. <input type="checkbox"/> Form gruplarını isimlendiriniz.	<input type="checkbox"/> Fieldset <input type="checkbox"/> Text Field <input type="checkbox"/> Kullanıcı Bilgileri <input type="checkbox"/> En Sevdikleriniz <input type="checkbox"/> Form Aktarımı
<input type="checkbox"/> Kullanıcı Bilgileri alanında <i>isim girişi</i> için metin alanı ekleyiniz	<input type="checkbox"/> Tek satırlı
<input type="checkbox"/> Kullanıcı Bilgileri alanında <i>adres girişi</i> için metin alanı ekleyiniz.	<input type="checkbox"/> Textarea
<input type="checkbox"/> Kullanıcı Bilgileri alanında <i>meslek seçimi</i> için liste oluşturunuz.	<input type="text" value="Öğrenci"/>
<input type="checkbox"/> En Sevdikleriniz alanında <i>En Sevdiğiniz Yemek</i> sorusu için onay kutuları oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Checkbox
<input type="checkbox"/> En Sevdikleriniz alanında <i>En Sevdiğiniz Renk</i> sorusu için radyo düğmeleri oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Radio Group
<input type="checkbox"/> Form Aktarımı alanında <i>gönderim ve temizleme</i> işlemleri için düğmeler oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Submit / Reset

<input type="checkbox"/> Form elemanlarını biçimlendiriniz.	<input type="checkbox"/> Renk, yazı biçimlendirmesi
<input type="checkbox"/> Yeni bir sayfa içinde yeni bir form oluřturunuz.	
<input type="checkbox"/> Form içine site içi geçiřlerde kolaylık saęlayacak bir menü ekleyiniz.	<input type="checkbox"/> Sıçrama menüsü
<input type="checkbox"/> Oluřturduęunuz sayfaları kaydediniz. <input type="checkbox"/> WEB tasarım editörünü kapatınız.	<input type="checkbox"/> Alt + F4

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A- Objektif Testler (Ölçme Soruları)

Aşağıdaki ifadeleri okuyarak doğru olan ifadelerin önündeki boşluğa “D” harfini, yanlış olan ifadelerin önündeki boşluğa ise “Y” harfini koyunuz.

1. () Form, diğer nesnelere için bir taşıyıcıdır.
2. () Form içine eklenmeyen form nesnelere, işlevlerini gerçekleştiremezler.
3. () Metin alanları ziyaretçinin tıklayarak seçim yapabilecekleri giriş nesnelere dir.
4. () Onay kutuları, ziyaretçilerin bir grup öğe içindeki birden fazla seçeneğin aktif olması istendiğinde kullanılırlar.
5. () Sıçrama menüsü ile liste/menü nesnesi arasında fark bulunmamaktadır.

Değerlendirme

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

ÖĞRENME FAALİYETİ- 2

AMAÇ

Bu faaliyette verilen bilgiler doğrultusunda, WEB tasarım editörü araçlarını kullanarak sayfa içinde etkileşimli alanlar oluşturarak bunları ait biçimlendirme işlemlerini gerçekleştirebileceksiniz.

2. KULLANICI ETKİLEŞİMİ

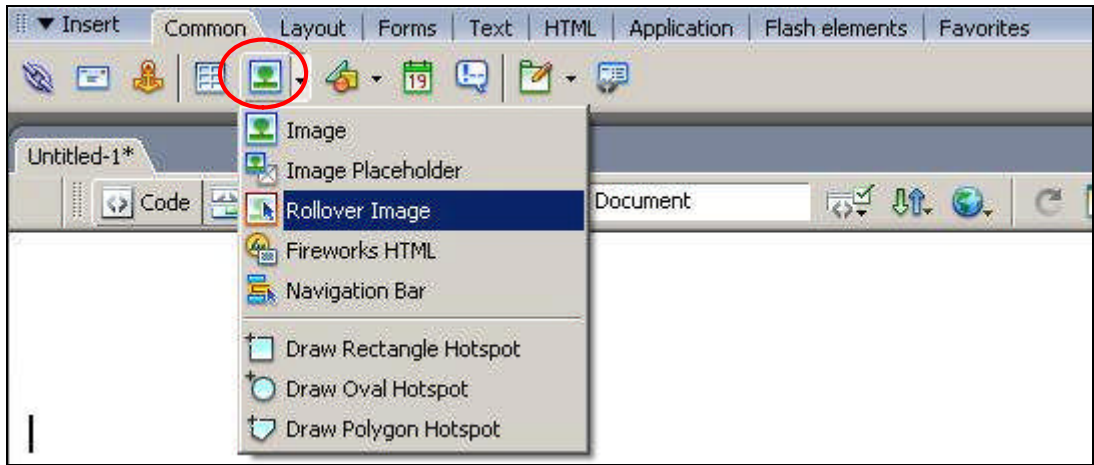
Etkileşim ve kullanıcı geribildirimi, ziyaretçilerin site içeriğini daha iyi anlamalarına yardımcı olduğu gibi sitenin yapısına da olumlu katkıda bulunmaktadır.

WEB sitelerindeki etkileşim, özellikle kullanıcı açısından büyük önem taşımaktadır. Ziyaretçileri site içinde belirli işlemler gerçekleştirmeye veya katılımında bulunmaya teşvik eden siteler, diğerlerine göre daha akılda kalıcıdır.

2.1. Rollover Resmi Ekleme

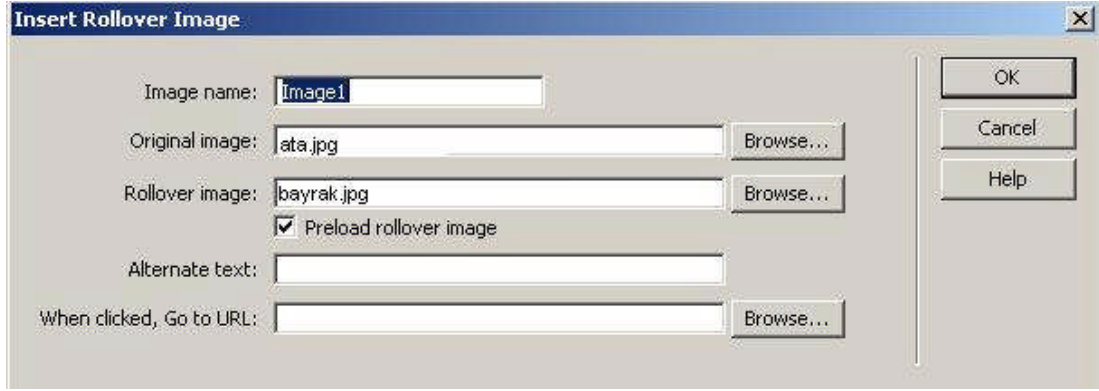
Rollover, imleç üzerine geldiğinde değişen nesne türüdür. Böylelikle iki nesnenin kullanımı aynı alanda birleştirilmiş olur.

Sayfa içinde rollover resim oluşturmak için **Common** menü grubu içinde yer alan **Image** düğmesi altındaki **Rollover Image** seçeneği tıklanmalıdır (Şekil 2.1).



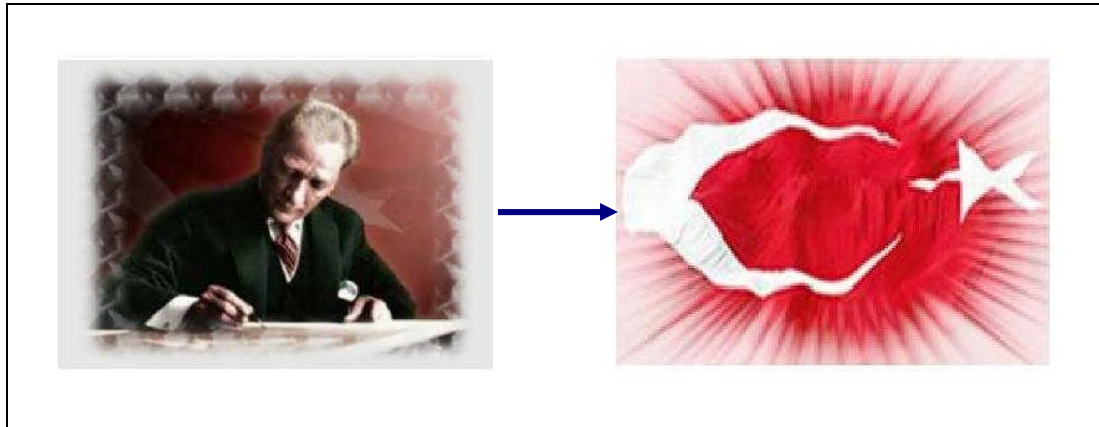
Şekil 2.1: Rollover resim ekleme

Karşımıza **Insert Rollover Image** penceresi gelecektir. Bu pencere içinde rollover resme ait isim (name), birinci resim (original image), ikinci resim (rollover image), bağlantı adresi (URL) tanımlamaları yapılır (Şekil 2.2).



Şekil 2.2: Rollover resim tanımlamaları

İlgili tanımlamalar yapıldıktan sonra sayfanın tarayıcı ön izlemesi gerçekleştirilirse imleç, birinci resmin üzerine getirildiği an aynı alanda ikinci resim (rollover image) görüntülenecektir (Şekil 2.3).



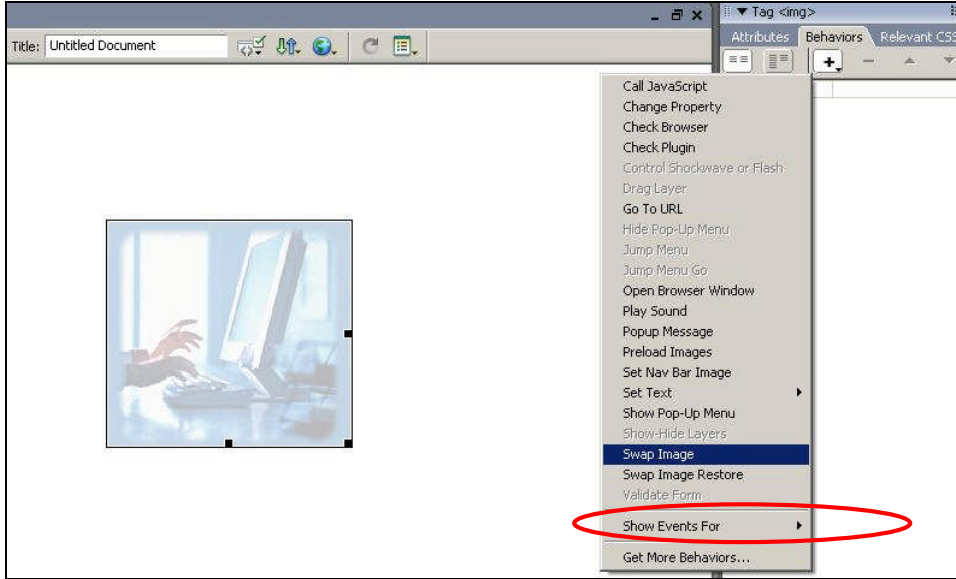
Şekil 2.3: Rollover resmin tarayıcıda görüntülenmesi

2.2. Davranış Ekleme

Davranışlar ile sayfa içinde bulunan nesnelere için rollover uygulamaları oluşturulabilir. Bu uygulamalar ile imleç, nesne üzerine getirildiğinde değişik sonuçlar elde edilebilir.

Davranış ekleme işlemi için **Behaviors** paneli menü seçeneklerinden faydalanabiliriz.

Rollover resim oluşturma işlemi için birinci resim seçili iken **Behaviors** panelinde bulunan (+) düğmesine tıklanarak açılan menüden **Swap Image** seçeneği işaretlenmelidir (Şekil 2.4).



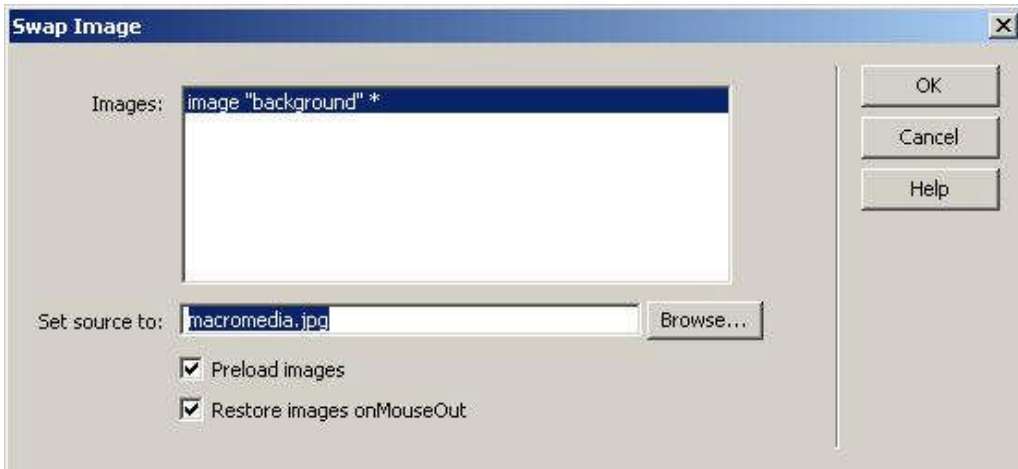
Şekil 2.4: Swap Image davranışını ekleme

Karşımıza **Swap Image** penceresi gelecektir. Bu pencere içinde rollover resme ait tanımlamalar yapılır (Şekil 2.5).

Swap Image penceresinde bulunan seçeneklerin işlevlerini yazınız.

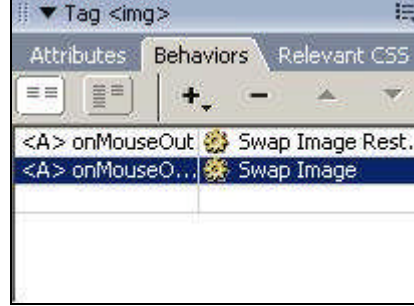
Preload images :

Restore images onMouseOut :

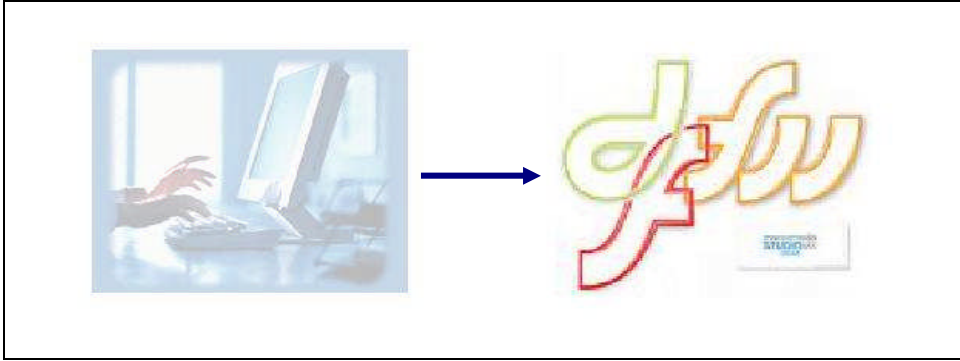


Şekil 2.5: Swap Image penceresi

Gerçekleştirilen tanımlamalar, otomatik olarak **Behaviors** panelinde görüntülenecektir (Şekil 2.6).



Şekil 2.6: Swap Image işleminde Behaviors paneli



Şekil 2.7: Swap Image işleminin tarayıcıda görüntülenmesi

Swap Image işlemi için **Behaviors** paneli değerlerinin işlevlerini yazınız.

onMouseOut :

onMouseOver :

2.4. Etkin Resim Noktalarına Davranış Ekleme

Sayfa içindeki etkin resim noktalarına davranış ekleme işlemi ile Swap Image aracılığıyla rollover resmi oluşturmak arasında herhangi bir fark bulunmaktadır. Resim içindeki etkin nokta seçildikten sonra **Swap Image** eylemi eklenir.

2.5. Eylemleri ve Olayları Düzenleme

Davranışlar, **eylemler** ve **olaylar**ın birleşiminden meydana gelmektedir.

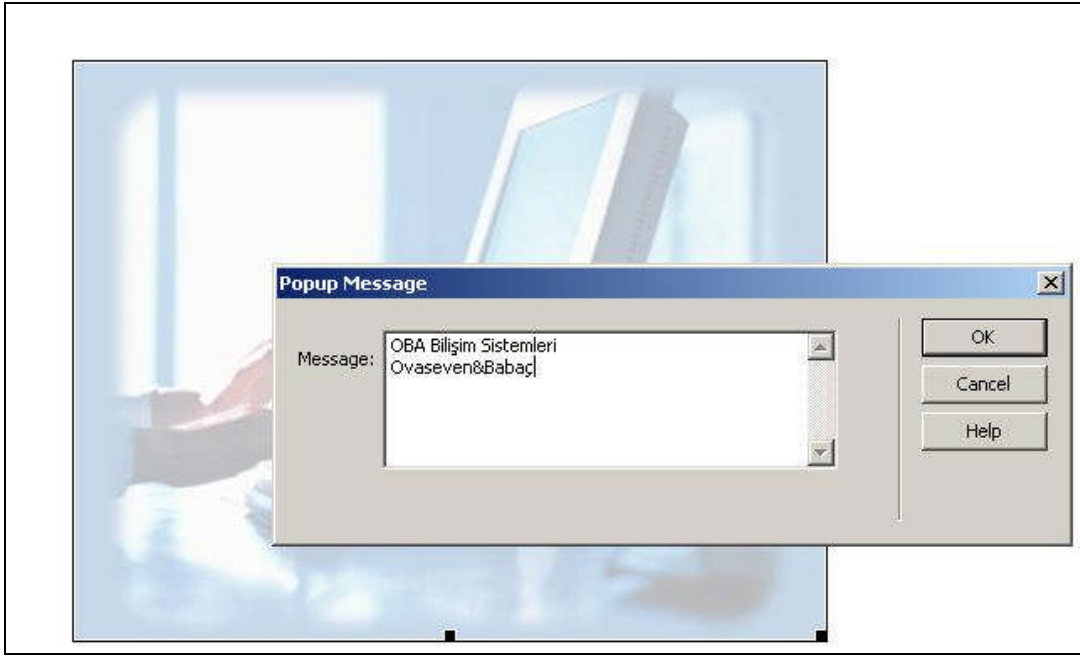
Örneğin bir önceki davranış uygulamasında;

Eylem □ Swap Image

Olay □ onMouseOver olarak belirlenmiştir.

Bu uygulamada bir açılır mesaj için eylem oluşturarak buna karşılık gelen bir olay seçeceğiz.

Davranış eklenecek nesne seçildikten sonra **Behaviors** panelinde bulunan (+) düğmesine tıklanarak açılan menüden **Popup Message** eylemi seçilmelidir. Bu durumda karşımıza **Popup Message** penceresi gelecektir. Bu pencere içinde rollover resme ait tanımlamalar yapılır (Şekil 2.8).



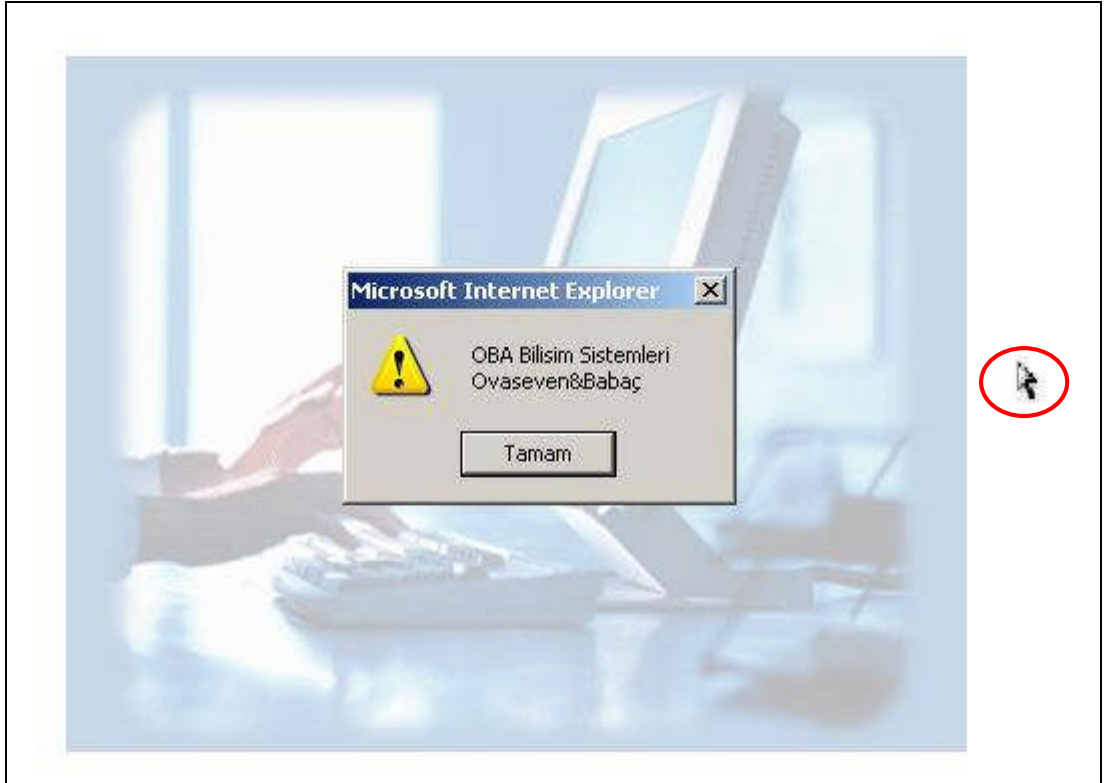
Şekil 2.8: Popup Message penceresi

Pencere içinde mesaj girişi tamamlandıktan sonra OK düğmesine tıkladığında **Behaviors** paneli içinde **Popup Message** eylemi ve buna karşılık gelen olay görülecektir (Şekil 2.9).



Şekil 2.9: Popup Message için Behaviors paneli

Eylemin gerçekleştirileceği olay türü (**onMouseOut**) seçildikten sonra sayfa ön izlemesi yapıldığında imleç, nesnenin dışına getirildiğinde popup mesaj otomatik olarak görüntülenecektir (Şekil 2.10).

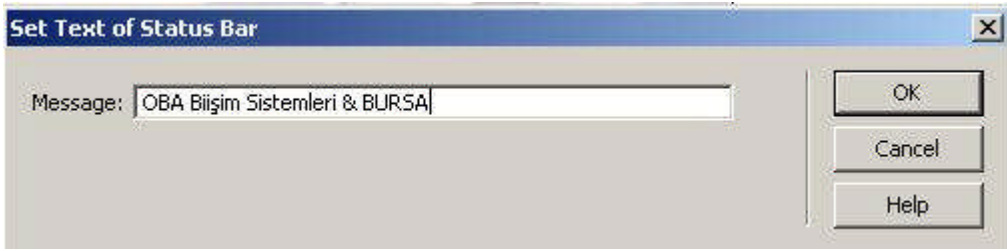


Şekil 2.10: Popup Message eyleminin tarayıcıda görüntülenmesi

2.6. Durum Çubuğu Mesajı Oluşturma

Durum çubuğu, ziyaretçilere bağlantılar hakkında bilgi vermektedir. İstendiğinde bu çubukta görüntülenecek mesaj değiştirilebilir.

Durum çubuğu oluşturmak için ilgili nesne seçildikten sonra **Behaviors** panelinde bulunan (+) düğmesine tıklanarak açılan menüden **Set Text / Set Text of Status Bar** eylemi seçilmelidir. Bu durumda karşımıza **Set Text of Status Bar** penceresi gelecektir. Bu pencere içinde rollover resme ait tanımlamalar yapılır (Şekil 2.11).



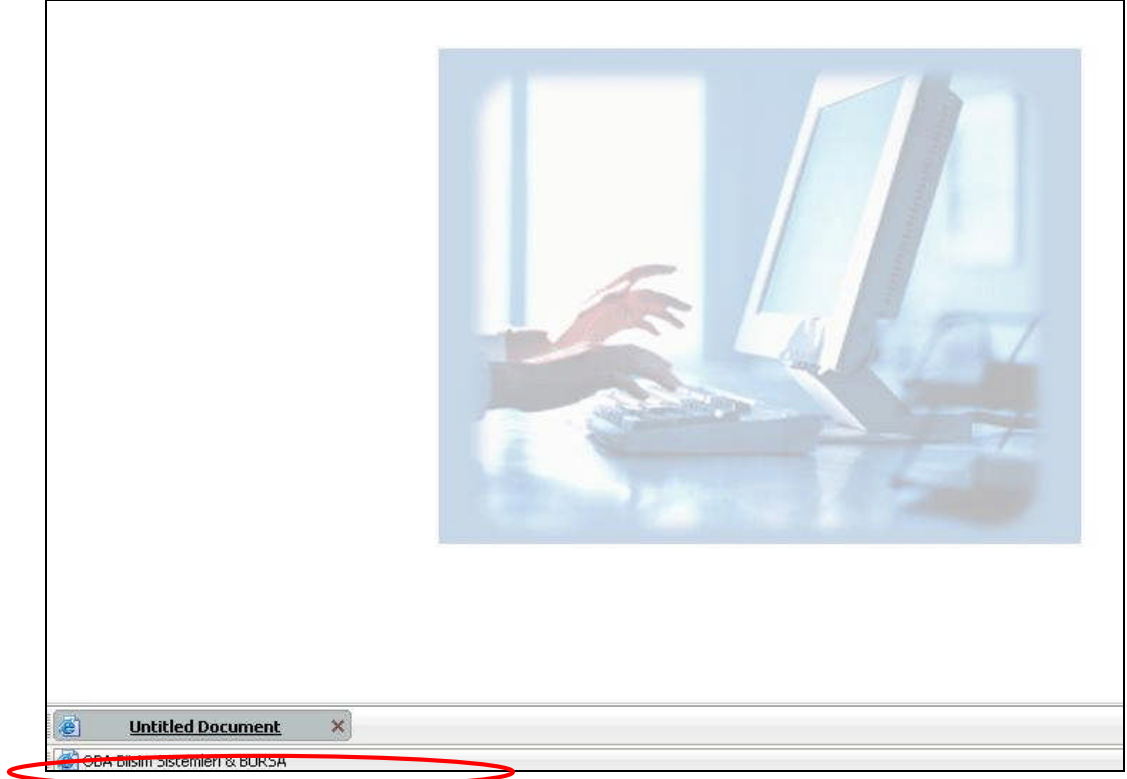
Şekil 2.11: Durum çubuğu mesajı oluşturma

Pencere içinde mesaj girişi tamamlandıktan sonra **OK** düğmesine tıkladığında **Behaviors** paneli içinde **Set Text of Status Bar** eylemi ve buna karşılık gelen olay görülecektir (Şekil 2.12).



Şekil 2.12: Set Text of Status Bar için Behaviors paneli

Sayfa ön izlemesi yapıldığında imleç, nesnenin üzerine getirildiğinde durum çubuğu mesajı otomatik olarak görüntülenecektir (Şekil 2.13).

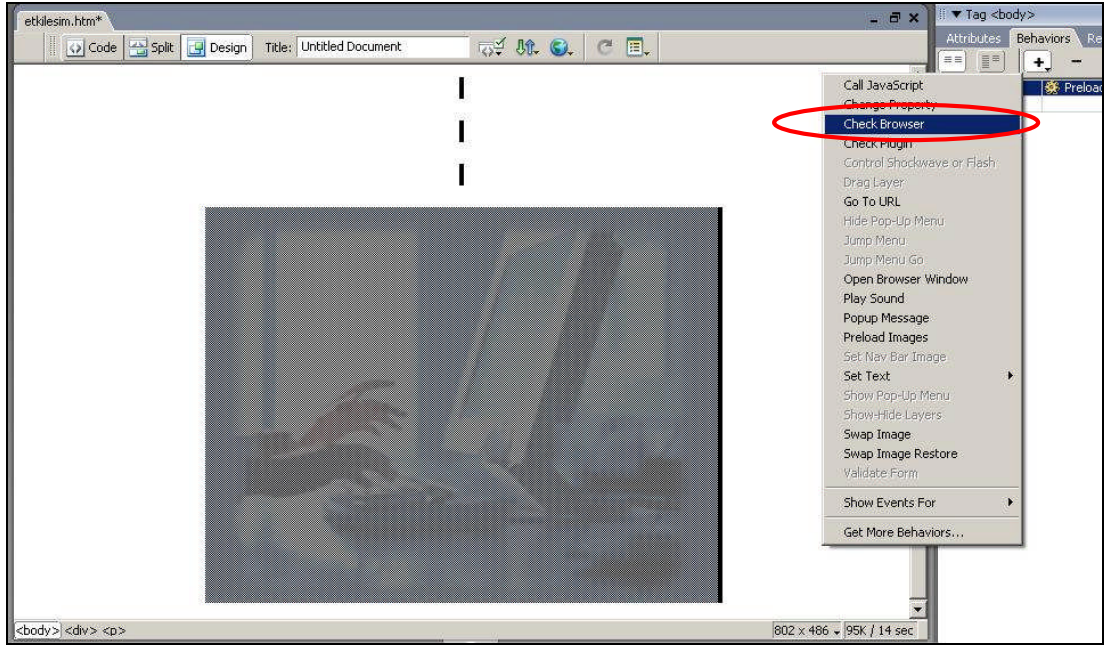


Şekil 2.13: Set Text of Status Bar eyleminin tarayıcıda görüntülenmesi

2.7. WEB Tarayıcısını Kontrol Etme

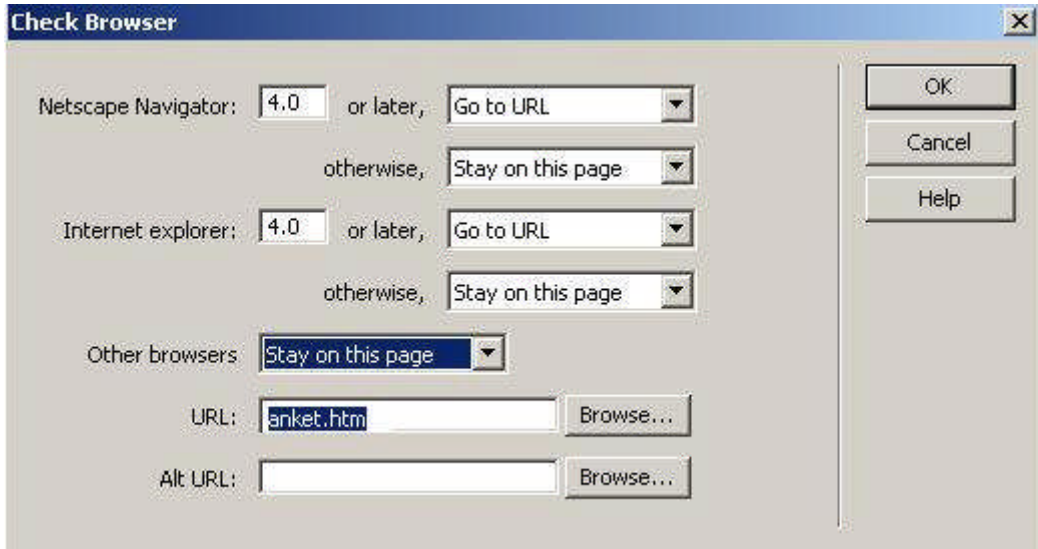
Oluşturduğumuz sayfa içindeki scriptlerin ve görsel öğelerin, bazı tarayıcılarda görüntülenememe ihtimali her zaman vardır. Tarayıcı kontrolü ile ziyaretçilerin kullandıkları tarayıcı türü algılanarak sitenin özelliğine göre gerekli görülürse yönlendirme veya uyarı mesajı gönderilebilir.

Tarayıcı kontrolünü yapmak için öncelikle ilgili sayfa seçilmelidir. Ardından **Behaviors** panelinde bulunan (+) düğmesine tıklanarak açılan menüden **Check Browser** eylemi seçilmelidir (2.14).



Şekil 2.14: Tarayıcı kontrolünün eklenmesi

Bu durumda karşımıza **Check Browser** penceresi gelecektir (Şekil 2.15).



Şekil 2.15: Tarayıcı kontrolü düzenlemeleri

Check Browser penceresi öğelerinin işlevlerini yazınız.

Go to URL :

Stay on this page :

URL :

Pencere içi düzenlemeler yapıldıktan sonra **OK** düğmesine tıklandığında **Behaviors** paneli içinde **Check Browser** eylemi ve buna karşılık gelen olay görülecektir (Şekil 2.16).

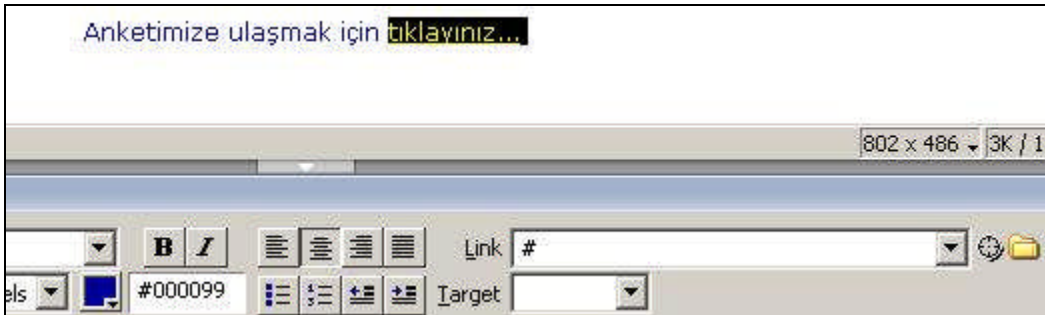


Şekil 2.16: Check Browser için Behaviors paneli

2.8. Yeni Tarayıcı Penceresi Açma

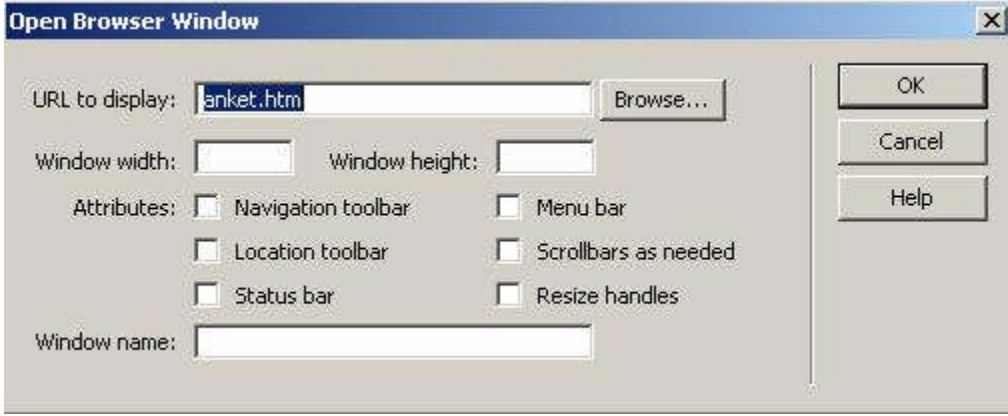
Yeni tarayıcı penceresini **Properties** penceresinde bulunan **target = _blank** seçeneği ile açtığımızda, pencereye ait hiçbir kontrolü yapamayız. Aynı işlemi **Behaviors** paneli araçları ile yaptığımızda ise pencere büyüklüğü, kaydırma çubukları ve menü çubukları gibi çeşitli nitelikleri kontrol edebiliriz.

İstenen bağlantıyı yeni pencerede açmak için bağlantı noktası seçildikten sonra **Behaviors** panelinde bulunan (+) düğmesine tıklanarak açılan menüden **Open Browser Window** eylemi seçilmelidir (2.17).



Şekil 2.17: Bağlantı noktasının seçimi

Bu durumda karşımıza **Open Browser Window** penceresi gelecektir. Bu pencere içinde bağlantı adresi (URL), pencere boyutları (width-height) ve ismine (name) ait tanımlamalar yapılır (Şekil 2.18).



Şekil 2.18: Yeni pencere ayarları

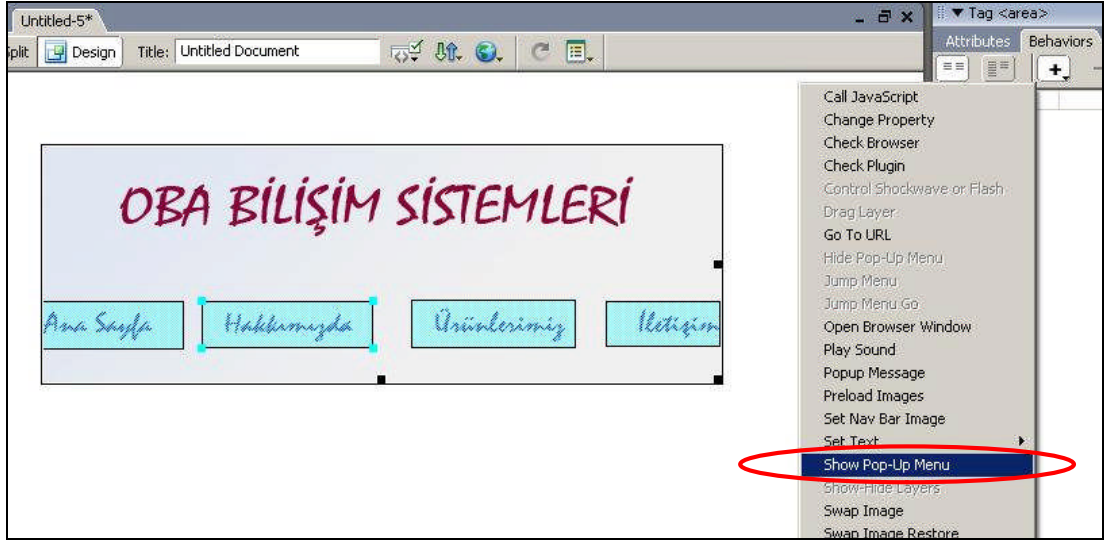
Open Browser Window penceresi öğelerinden **Attributes** seçeneklerinin işlevlerini yazınız.

- Navigation toolbar** :
- Location toolbar** :
- Status bar** :
- Menu bar** :
- Scrollbars as needed** :
- Resize handles** :

2.9. Açılır Menü Oluşturma

Ziyaretçilerin site içinde gezintisini kolaylaştırmak amacıyla açılır menüler oluşturmamız uygun olacaktır.

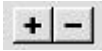
Açılır menü oluşturmak için menü oluşturulacak nesne/resim seçilir. Ardından **Behaviors** panelinde bulunan (+) düğmesine tıklanarak açılan menüden **Show Pop-Up Menu** eylemi seçilmelidir (2.19).



Şekil 2.19: Açılır menü oluşturma

Bu durumda karşımıza **Show Pop-Up Menu** penceresi gelecektir. Bu pencere içinde **Contents** sekmesi altında menü adı (text), bağlantı adresi (link), sıralaması ve konumuna dair (iç- dış) tanımlamalar yapılır (Şekil 2.20).

Show Pop-Up Menu penceresi **Contents** sekmesi düğmelerinin işlevlerini yazınız.



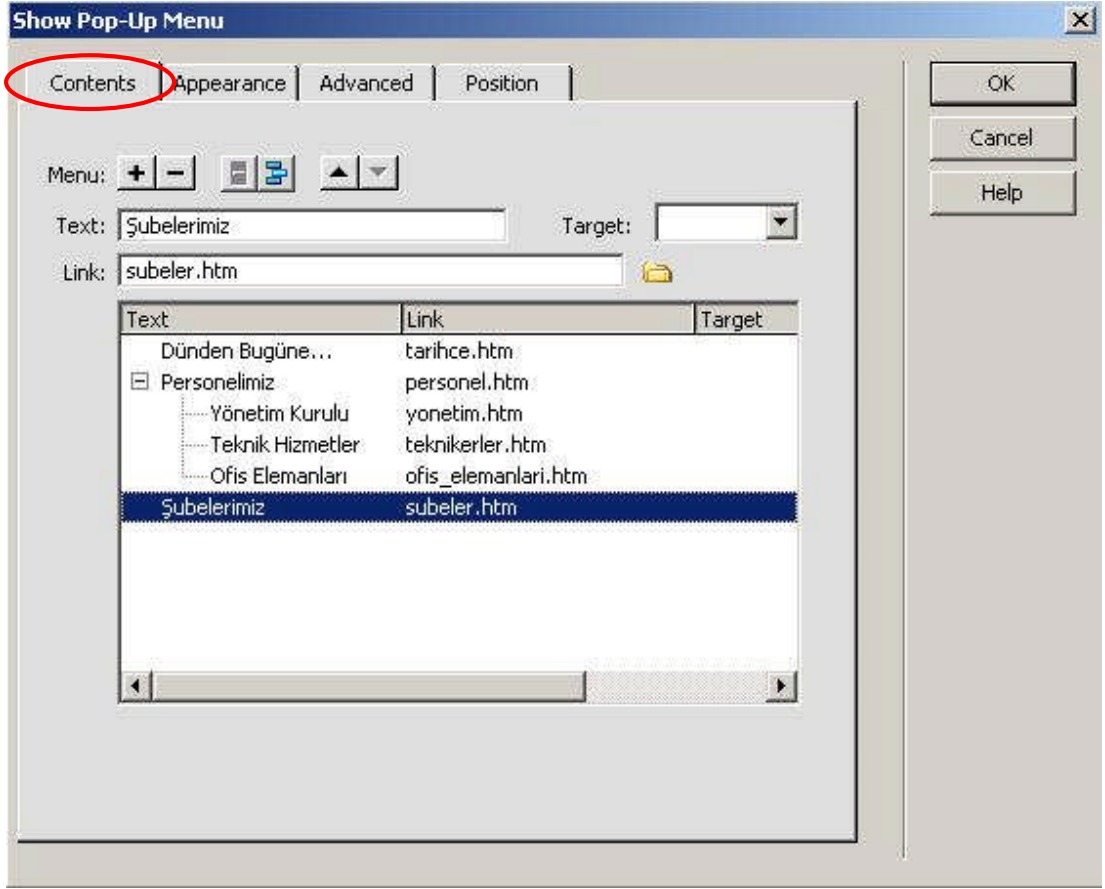
.....



.....



.....



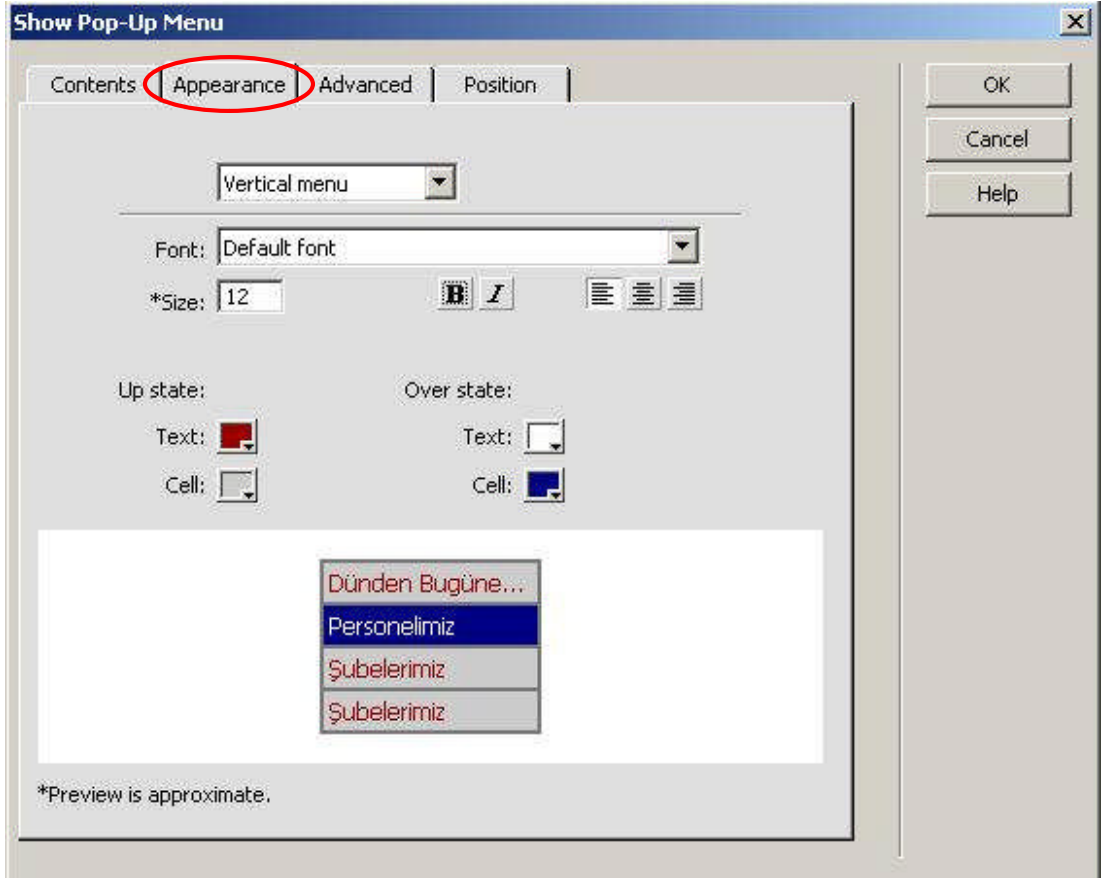
Şekil 2.20: Açılır menü içeriğini düzenleme

Appearance sekmesi altında menü yazı tipi ve renk ayarları düzenlenebilir (Şekil 2.21).

Show Pop-Up Menu penceresi **Appearance** sekmesi öğelerinin işlevlerini yazınız.

Up State (Text / Cell) :

Over State (Text / Cell) :



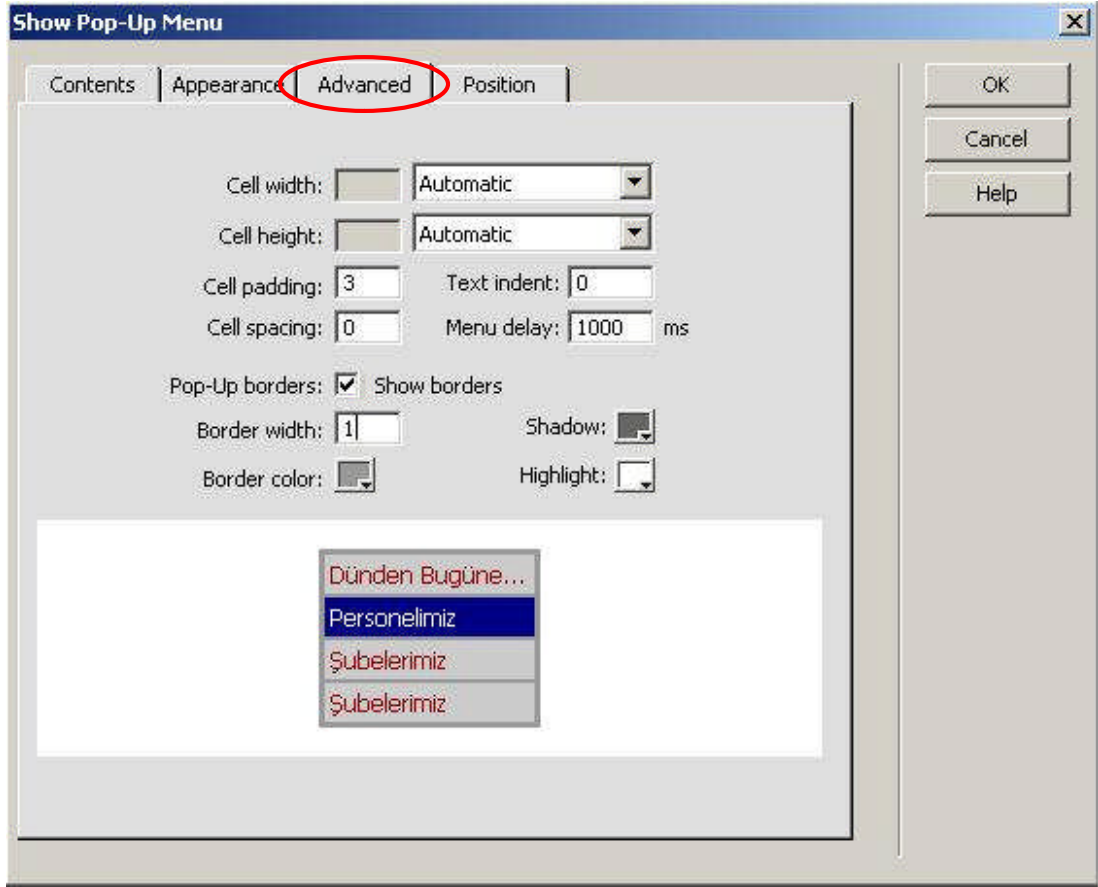
Şekil 2.21: Açılır menü yazı-renk özelliklerini düzenleme

Advanced sekmesi altında hücre ve kenarlık ayarları düzenlenebilir (Şekil 2.22).

Show Pop-Up Menu penceresi **Advanced** sekmesi öğelerinin işlevlerini yazınız.

Padding / Spacing :

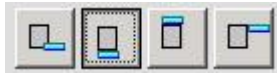
Shadow / Highlight :



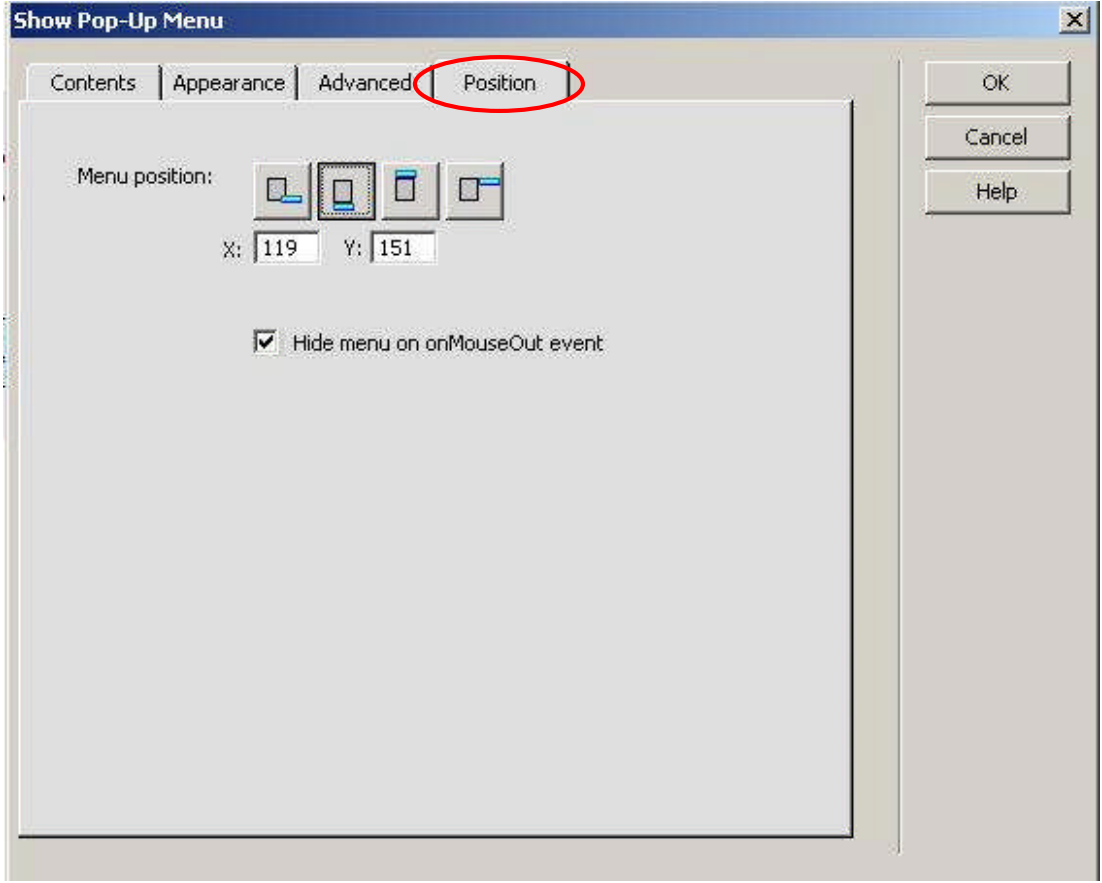
Şekil 2.22: Açılır menü hücre-kenarlık özelliklerini düzenleme

Position sekmesi altında hücre ve kenarlık ayarları düzenlenebilir (Şekil 2.23).

Show Pop-Up Menu penceresi **Position** sekmesi öğelerinin işlevlerini yazınız.



.....



Şekil 2.23: Açılır menü konum özelliklerini düzenleme

Pencere içi düzenlemeler yapıldıktan sonra **OK** düğmesine tıklandığında **Behaviors** paneli içinde **Show Pop-Up Menu** eylemi ve buna karşılık gelen olay görülecektir (Şekil 2.24).



Şekil 2.24: Show Pop-Up Menu için Behaviors paneli

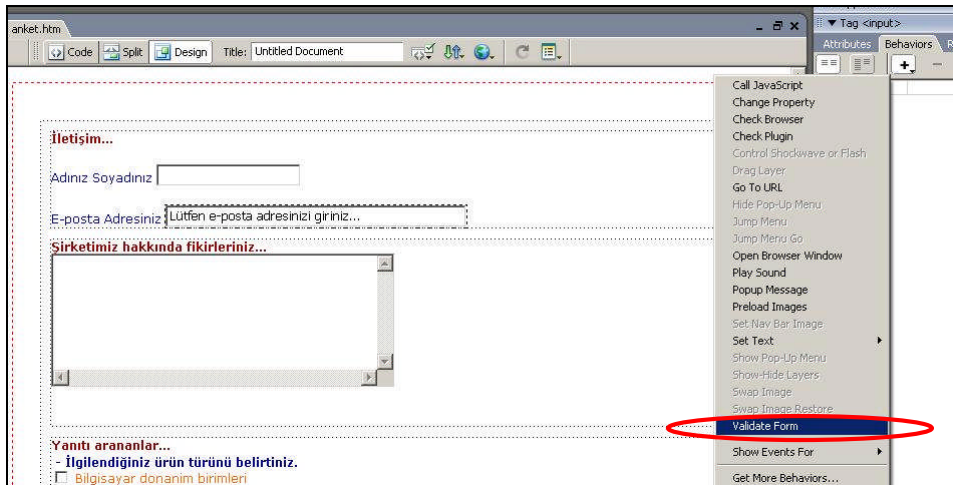


Şekil 2.25: Eklenen açılır menünün tarayıcıda görüntülenmesi

2.10. Formların Geçerliliğini Kontrol Etme

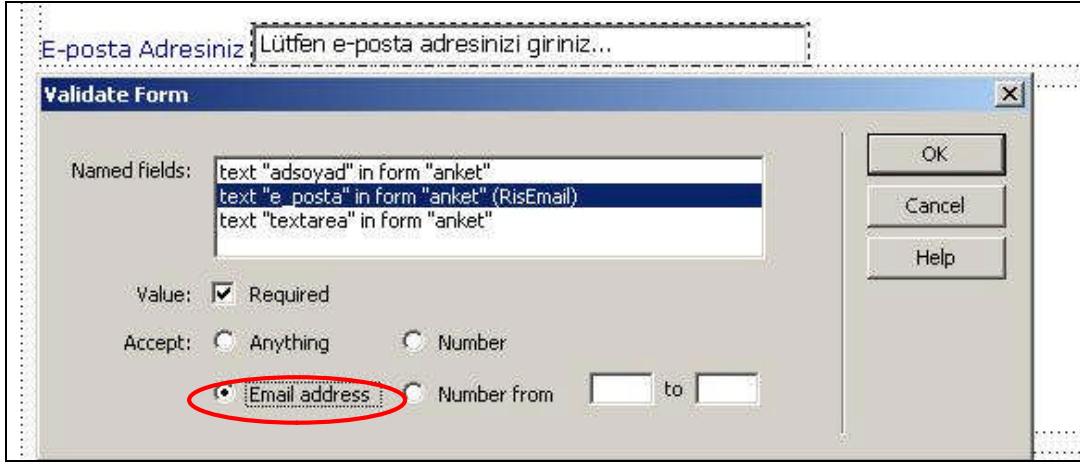
Forma girilen verileri sunucuya gönderilmeden kontrol etmek, girilen bilgilerin uygunluğunu görmek açısından yararlı olacaktır.

Form verilerinin geçerliliğini kontrol etmek için ilgili form nesnesi seçilerek **Behaviors** panelinde bulunan (+) düğmesine tıklanarak açılan menüden **Validate Form** eylemi seçilmelidir (2.26).



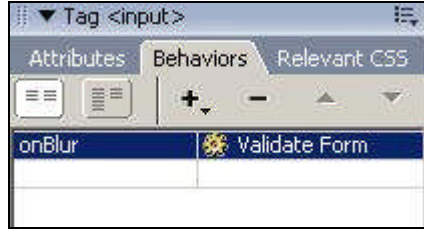
Şekil 2.26: Form geçerliliğini kontrol etme

Bu durumda karşımıza **Validate Form** penceresi gelecektir. Bu pencere içinde kontrol edilecek form nesnesi, veri türü ve gerekliliğine dair tanımlamalar yapılır (Şekil 2.27).

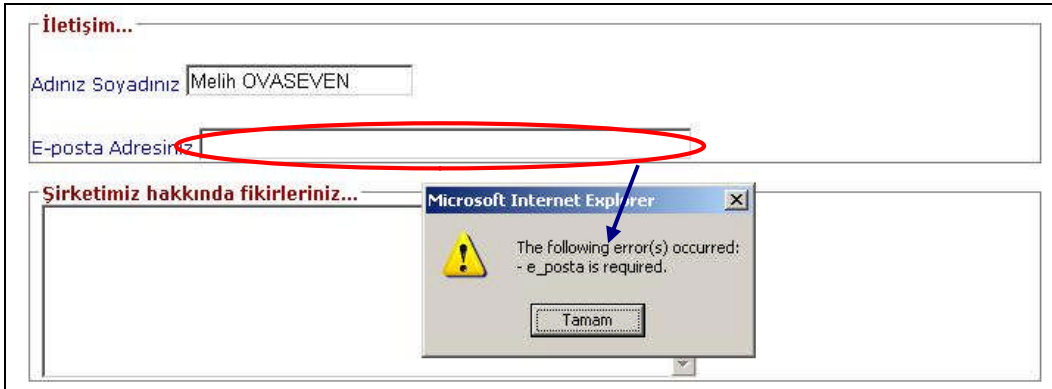


Şekil 2.27: Form geçerlilik özelliklerini düzenleme

Pencere içi düzenlemeler yapıldıktan sonra **OK** düğmesine tıklandığında **Behaviors** paneli içinde **Validate Form** eylemi ve buna karşılık gelen olay görülecektir (Şekil 2.28).



Şekil 2.28: Validate Form için Behaviors paneli

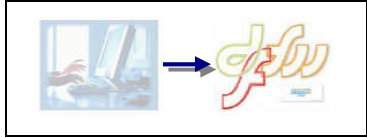


Şekil 2.29: Form kontrolünün tarayıcıda görüntülenmesi

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıda verilen işlem basamaklarını takip ederek, konuyu daha da pekiştirelim. Öneriler kısmı, uygulama faaliyeti için yönlendirici olacaktır.

Herhangi bir işlem basamağında geçemediğiniz adım olursa Öğrenme Faaliyeti-2 içindeki anlatımlardan yardım alabilirsiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<input type="checkbox"/> WEB tasarım editörünü çalıştırınız. <input type="checkbox"/> Önceden tanımladığınız site içinde yeni bir sayfa oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Create - New
<input type="checkbox"/> Sayfa içinde rollover resim oluşturunuz.	
<input type="checkbox"/> Rollover resim oluşturma işlemini eylem - olay ikilisini kullanarak gerçekleştiriniz.	<input type="checkbox"/> Behaviors / Swap Image
<input type="checkbox"/> İmleç, sayfa içindeki resim üzerine geldiğinde bir menü açılmasını sağlayan eylem-olay ilişkisini tanımlayınız	<input type="checkbox"/> onMouseOver – Popup Message
<input type="checkbox"/> İmleç, sayfa içindeki resmin dışında iken durum çubuğunda mesaj görüntülenmesini sağlayan eylem-olay ilişkisini tanımlayınız.	<input type="checkbox"/> Set Text of Status Bar
<input type="checkbox"/> Sayfanın çalıştığı WEB tarayıcısının kontrolünü sağlayan eylem-olay ilişkisini tanımlayınız.	<input type="checkbox"/> Check Browser
<input type="checkbox"/> Sayfa içinde bulunan metin veya nesneye tıklanıldığında özellikleri tasarımcı tarafından belirlenmiş bir tarayıcı sayfasının açılmasını sağlayan eylem-olay ilişkisini tanımlayınız.	<input type="checkbox"/> Open Browser Window

<input type="checkbox"/> İmleç, sayfa içindeki resim üzerine geldiğinde bir açılır menü görüntülenmesini sağlayan eylem-olay ilişkisini tanımlayınız.	<input type="checkbox"/> Show Pop-Up Menu
<input type="checkbox"/> Menü özelliklerini değiştiriniz.	<input type="checkbox"/> Contents – Appearance <input type="checkbox"/> Advanced - Position
<input type="checkbox"/> Sayfayı kaydederek kapatınız. <input type="checkbox"/> Önceden hazırlamış olduğunuz form sayfasını açınız.	
<input type="checkbox"/> Form nesnelere veri girişi yapılması mecbur olanlar için eylem-olay ilişkisi tanımlayınız.	<input type="checkbox"/> Validate Form
<input type="checkbox"/> Açmış olduğunuz sayfaları kapatınız. <input type="checkbox"/> WEB tasarım editörünü kapatınız.	<input type="checkbox"/> Alt + F4

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A- Objektif Testler (Ölçme Soruları)

Aşağıdaki ifadeleri okuyarak doğru olan ifadelerin önündeki boşluğa “D” harfini, yanlış olan ifadelerin önündeki boşluğa ise “Y” harfini koyunuz.

1. () Rollover resim oluşturmak için **Swap Image** eyleminin eklenmesi ile **Common** menü grubu altındaki **Image** düğmesi içindeki **Rollover Image** seçeneğinin tıklanması arasında fark bulunmamaktadır.
2. () Eklenen tüm eylemler imleç, eylem oluşturulmuş nesnenin üzerine geldiğinde aktif hale geçer.
3. () Açılır menüler oluşturmak için **Popup Message** eylemi eklenmelidir.
4. () Form verilerinin uygunluğunun kontrolü için **Validate Form** eylemi oluşturulmalıdır.

Değerlendirme

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

ÖĞRENME FAALİYETİ– 3

AMAÇ

Bu faaliyette verilen bilgiler doğrultusunda, WEB tasarım editörü araçlarını kullanarak katman işlemlerini gerçekleştirebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Grafik ve tasarım işlemlerinde için katman kullanımının amaçlarını, sağladığı kolaylıkları araştırınız. Yaptığınız incelemeleri, rapor haline getirerek sınıfta sununuz.

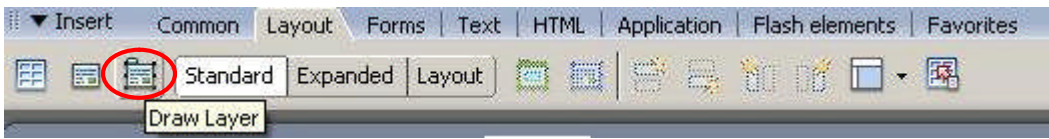
3. KATMANLAR

Katman (*layer*), sayfa içindeki elemanların birbiri üzerine yerleştirilmesi gibi işlemlerde sıklıkla faydalanılan metin, resim, tablo gibi nesnelere oluşan yer tutucu nesnedir.

Katmanlar, özellikle sayfa düzeni ve görünümünün kontrolünde kolaylık sağlamaktadır.

3.1. Katman Oluşturma

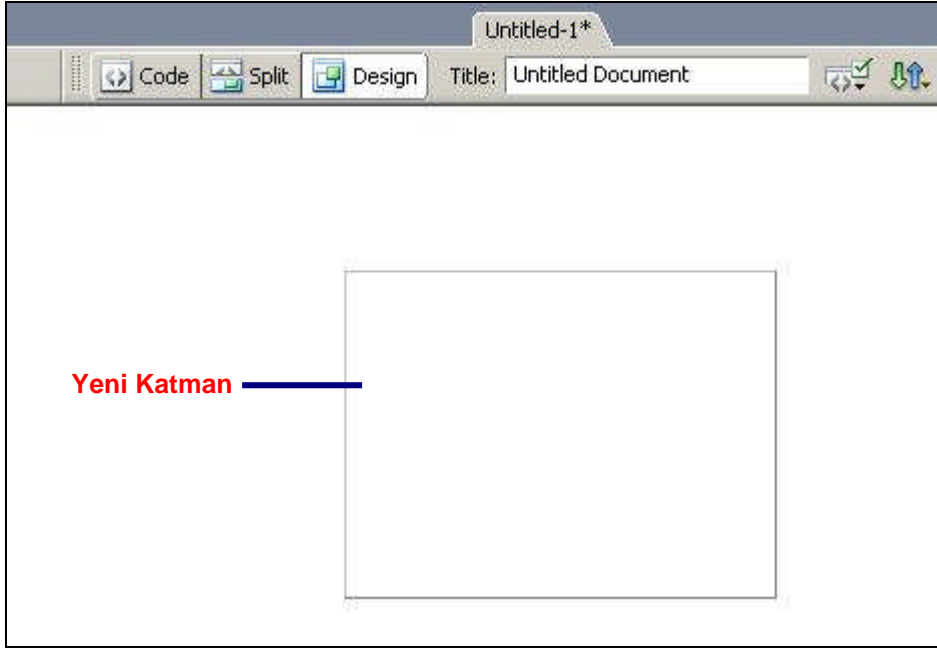
Sayfa içinde katman oluşturmak için **Layout** menü grubu içindeki **Draw Layer** düğmesine tıklanmalıdır (Şekil 3.1).



Şekil 3.1: Katman oluşturma

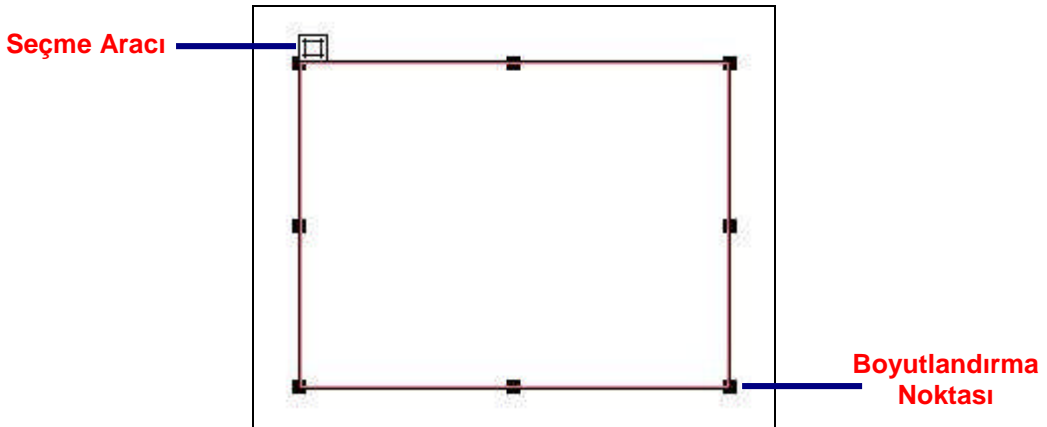
Sayfa içinde katman oluşturmak için **Standart** görünüm modunda çalışılması gerekmektedir.

Draw Layer düğmesine tıklandığı an imleç (+) şeklini alacaktır. Ardından farenin sol tuşu basılı tutularak katman çizilebilir (Şekil 3.2).



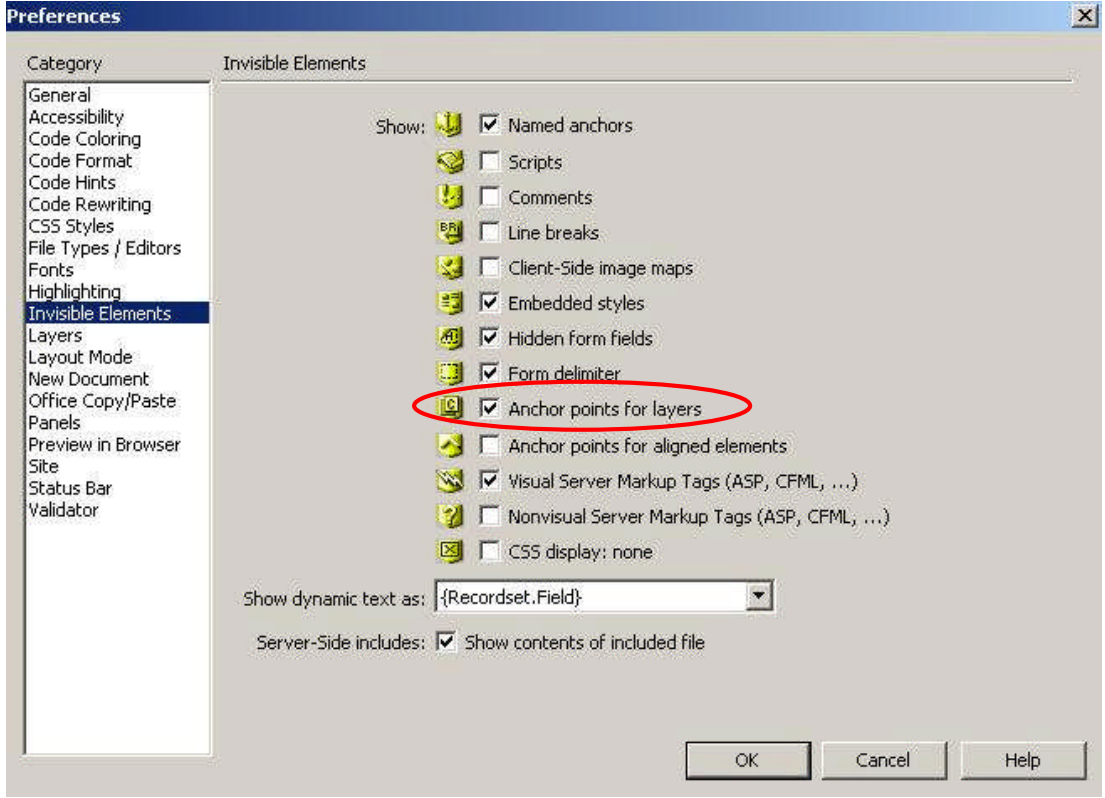
Şekil 3.2: Katmanın sayfa içinde görünümü

Eklenen katman üzerinde işlem yapabilmek için katmanın seçilmesi gerekmektedir. Katmanı, üzerinde farenin sol tuşuna tıklayarak seçebileceğimiz gibi (Şekil 3.3) katman yer imi oluşturarak da seçebiliriz.




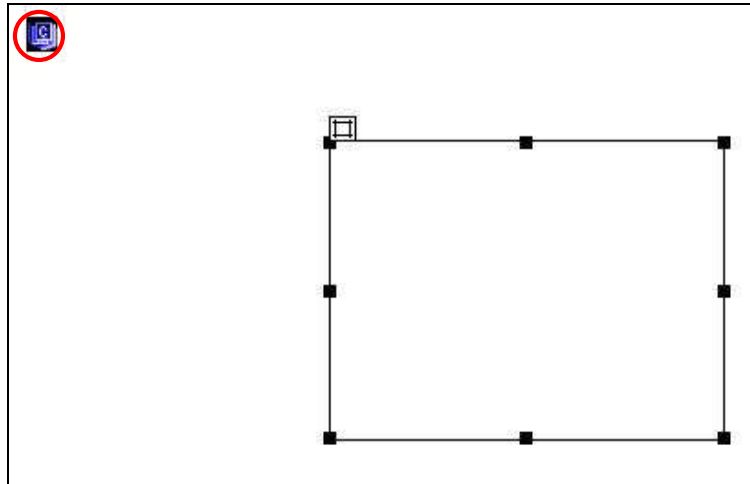
Şekil 3.3: Katman seçimi

Katman yer imi oluşturmak için **Edit** menüsü altında bulunan **Preferences** seçeneği tıklanarak **Preferences** penceresinin açılması sağlanır. Bu pencere içinde **Category** alanından **Invisible Elements** seçeneği tıklanarak seçenek alt öğeleri görüntülenir. Bu öğeler içinden **Anchor points for Layer** seçeneği aktif hale getirilir (Şekil 3.4).



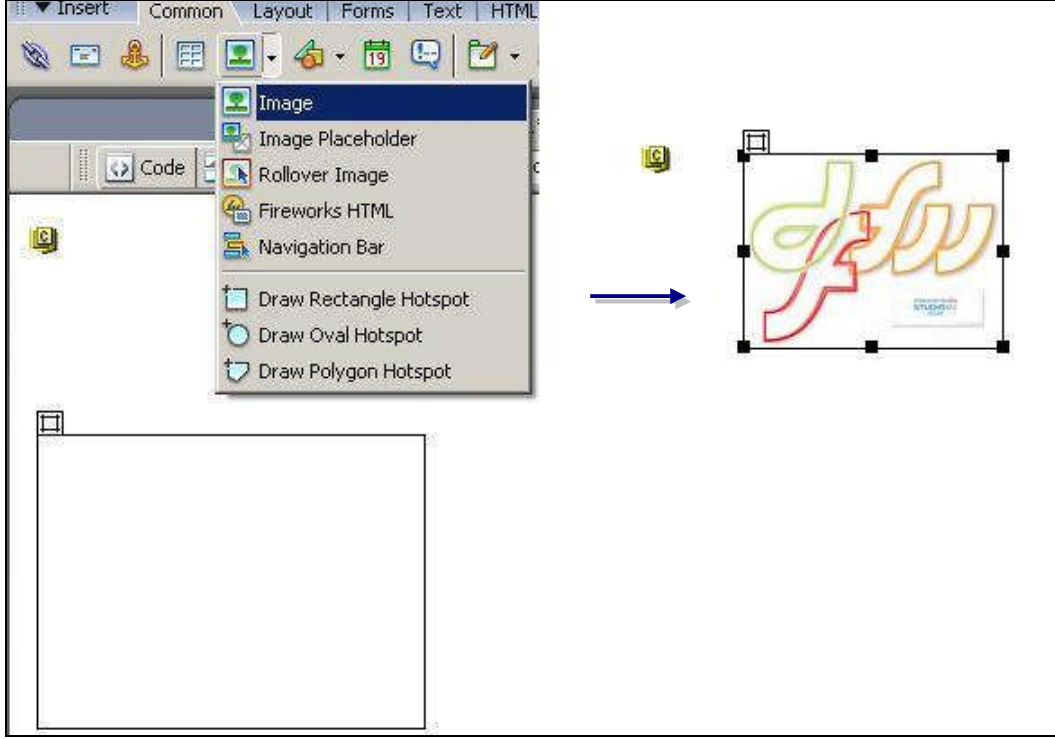
Şekil 3.4: Katman işaretini aktif hale getirme

OK düğmesine tıklanarak bu işleme onay verilmesi ile sayfa içinde sol üst köşede **katman işareti** () görünecektir. Bu işaret üzerine tıklayarak da katman seçimini gerçekleştirebiliriz (Şekil 3.5).



Şekil 3.5: Katman işareti ile seçim

Katman içine nesne veya metin eklemek ile sayfa içine nesne veya metin ekleme arasında fark yoktur. Yapılması gereken tek işlem, imleci katman içine konumlandırmaktır (Şekil 3.6).

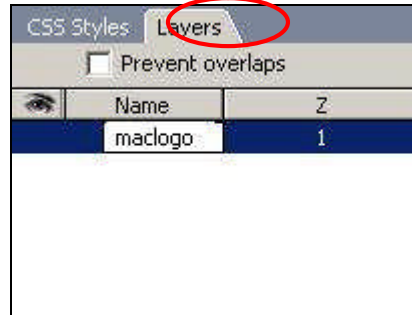


Şekil 3.6: Katman içine resim ekleme

3.2. Katmanları Adlandırma

Sayfa içine eklenen katmanlara, katman içine konumlandırılan metin veya nesne ile ilgili bir isim vermemiz anlaşılabilirlik açısından yararlı olacaktır.

Katman isimlendirmesi yapmak için **Layers** paneli içinde bulunan ilgili katmanın üzerine çift tıklamak yeterlidir. Ardından isim girişi için uygun olan alan yeni isim yazılır. (Şekil 3.7)



Şekil 3.7: Katman adlandırma

3.3. Katman Özelliklerini Deęiřtirme

Oluřturulan katman için; arka plan ekleme, yeniden boyutlandırma, taşıma gibi işlemleri kolaylıkla yapabiliriz.

Katman üzerinde deęişiklik yapabilmek için ilgili katmanın seçilmesi gerekir. Ardından da **Properties** penceresinden faydalanarak istenen düzenlemeleri gerçekleřtirebiliriz (Şekil 3.8).



Şekil 3.8: Katman özellikleri

Layer Properties penceresi araç çubuęu içinde bulunan seçeneklerin özelliklerini yazınız.

L :

T :

W :

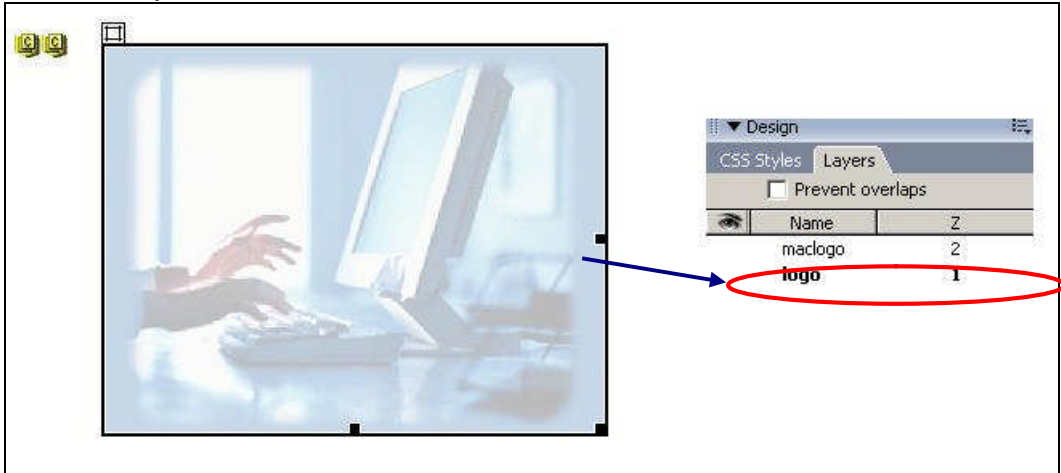
H :

Z-Index :


Vis :

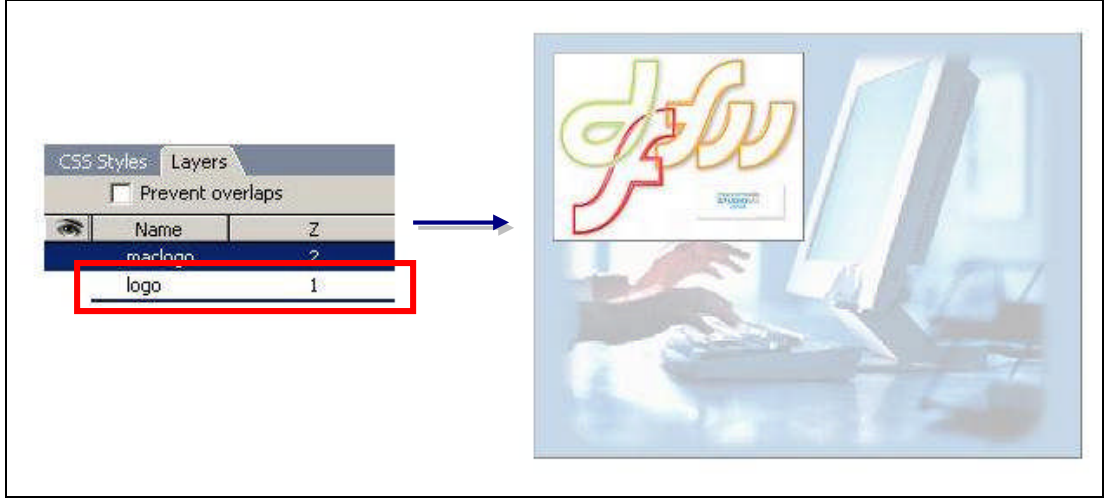
3.4. Katmanların Yığılma Sırasını Deęiřtirme

Sayfa içinde oluşturduğumuz katmanları aynı alan üzerinde gruplandırabiliriz. Eęer yığılma sırasında bir deęişiklik, aynı alan üzerine en son eklenen katman en üstte görünecektir (Şekil 3.9).



Şekil 3.9: Katman yığılma sıraları

Katman yığılma sırasını değiştirmek için Layers paneli içindeki isim alanı üzerinde sürükle-bırak metodu uygulanır. Bu sırada taşıma alanında () simgesi görünecektir (Şekil 3.10).

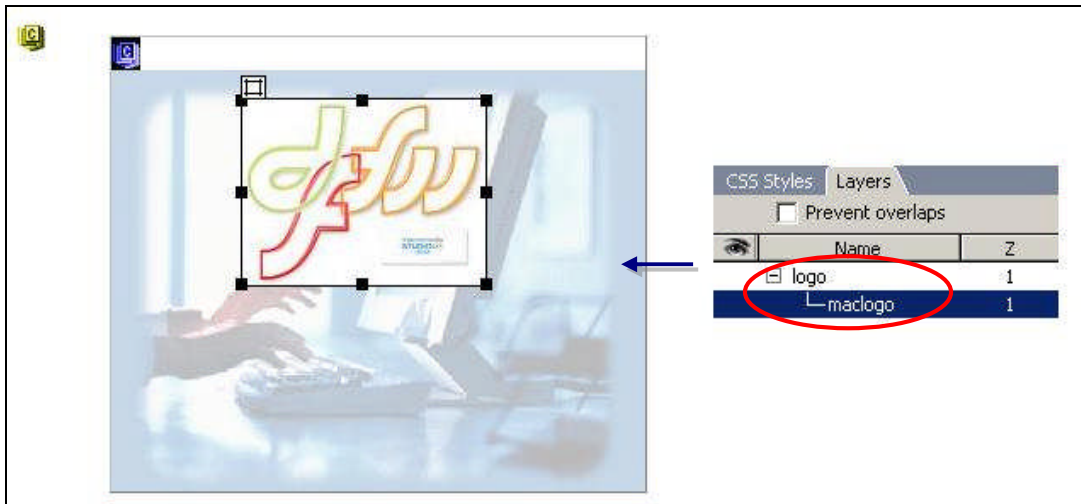


Şekil 3.10: Katman yığılma sıralarını değiştirme

3.5. Katmanları İç İçe Yerleştirme

İç içe yerleştirme, katmanların bir arada toplanması sağlamaktadır. Başka bir katmanın içine yerleştirilmiş bir katman, ana katman ile birlikte hareket edecektir.

İç içe yerleştirme işleminde; içe yerleştirilecek katman, **Layers** panelinden farenin sol tuşu basılı tutulup **Ctrl** tuşuna basılarak ana katmanın üzerine sürüklenir (Şekil 3.11).




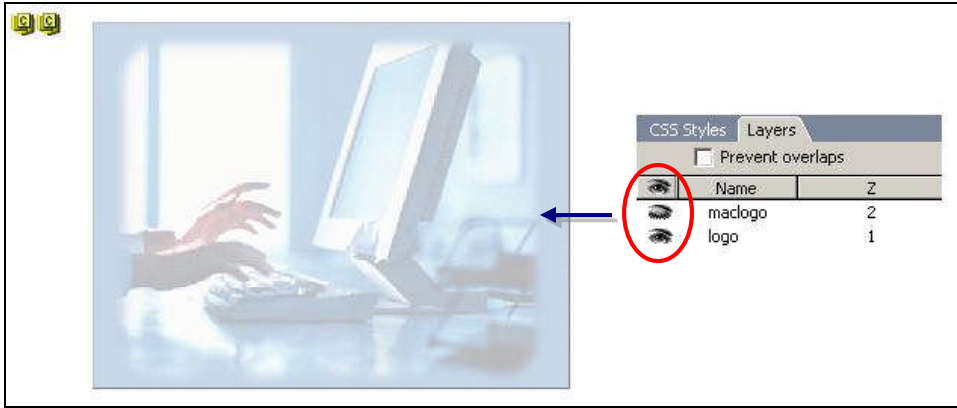
Şekil 3.11: Katmanları iç içe yerleştirme

İçe yerleştirilen katmanı dışarı çıkarmak için ise **Layers** panelinden ilgili katman seçilerek farenin sol tuşu basılarak dışa sürüklenir.

3.6. Katmanın Görünürlük Özelliğini Değiştirme

Katmanların sayfa içinde görünmesini istediğimiz durumlar için **Layers** paneli aracılığıyla görünürlük özelliklerini (gizli veya görünür) değiştirebiliriz.

Katmanın sayfa içindeki görünürlük özelliklerini değiştirmek için **Layers** panelinde bulunan **Visibility** () alanına tıklamamız yeterlidir (Şekil 3.12).



Şekil 3.12: Katman görünürlüğünü düzenleme

Katman görünürlük özelliklerini, katman seçili iken **Properties** penceresi içinde bulunan **Visible** alanından da düzenleyebiliriz.

Layer Properties penceresi içindeki **Visible** seçeneklerinin görevlerini yazınız.

inherit :

.....

visible :

.....

hidden :

.....

3.7. Izgara ve Cetvel ile Çalışmak

Dreamweaver'da çalışırken tasarım sürecinde nesne konumlandırma sırasında yardımcı olan ızgara ve cetvel araçlarından faydalanabiliriz. Bu araçlar, özellikle katmanlar ile çalışırken kullanılmaktadır.

Sayfa içinde ızgaraların kılavuz olarak kullanımı için **View** menüsü altında bulunan **Grid** seçeneği içindeki **Show Grid** komutu tıklanmalıdır.

Cetveli aktif hale getirmek için ise **View** menüsü altında bulunan **Rulers** seçeneği içindeki **Show** komutu tıklanmalıdır.



Şekil 3.13: Izgara ve cetveli görüntüleme

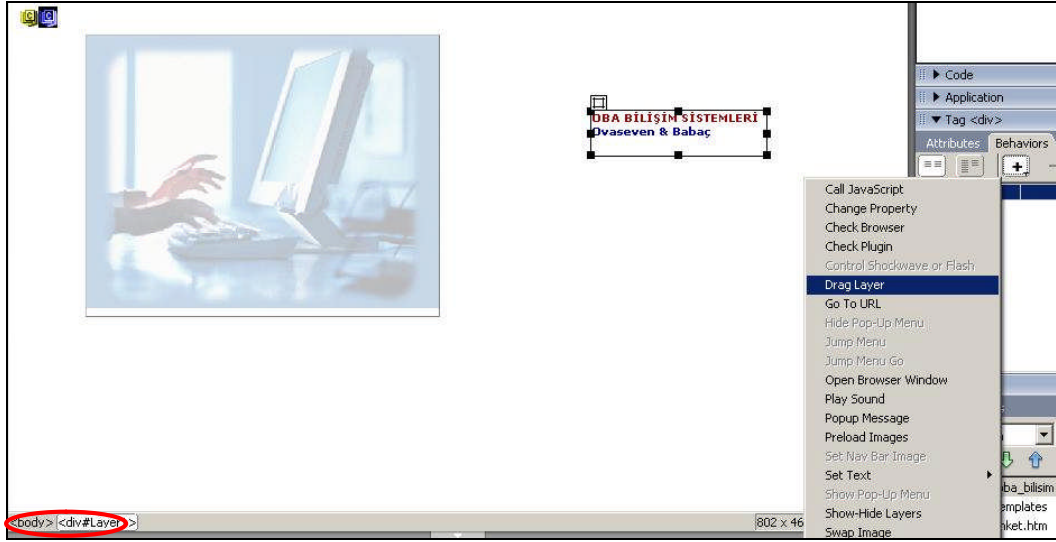
3.8. Katmanlar Üzerinde Kullanıcı Etkileşimi

Katmanları davranışlar ile birlikte kullanarak ziyaretçilerin sayfamız ile etkileşime girmelerini sağlayabiliriz.

3.8.1. Drag Layer

Drag Layer davranışı, ziyaretçilerin tarayıcı penceresinde bir katmanı tutarak sayfa içindeki farklı bir konuma taşımalarına olanak sağlamaktadır.

Drag Layer davranışını oluşturmadan önce **<body>** etiketinin seçili olduğundan emin olmamız gerekir. Ardından davranış uygulanacak katman seçilerek **Behaviors** paneli içindeki (+) düğmesine tıklanarak açılan listeden **Drag Layer** tıklanmalıdır (Şekil 3.14).



Şekil 3.14: Drag Layer davranışı oluşturma

Karşımıza **Drag Layer** penceresi gelecektir. Bu pencere içinde, katmanın taşınmasına ait düzenlemeleri (davranış uygulanacak katman, taşıma alanı vb.) yapabiliriz (Şekil 3.15).

Drag Layer penceresi içindeki seçeneklerinin işlevlerini yazınız.

Movement :

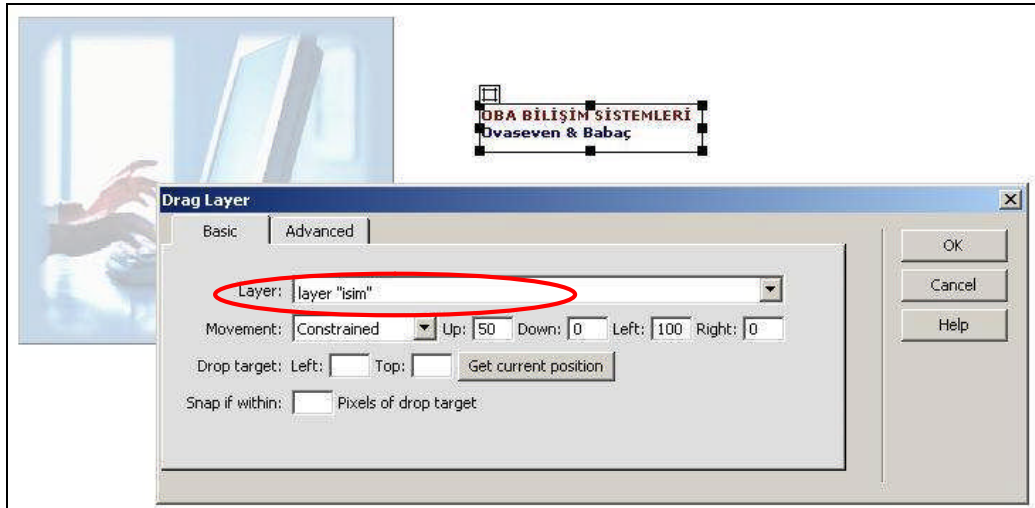
.....

Drop Target :

.....

Snap if within :

.....



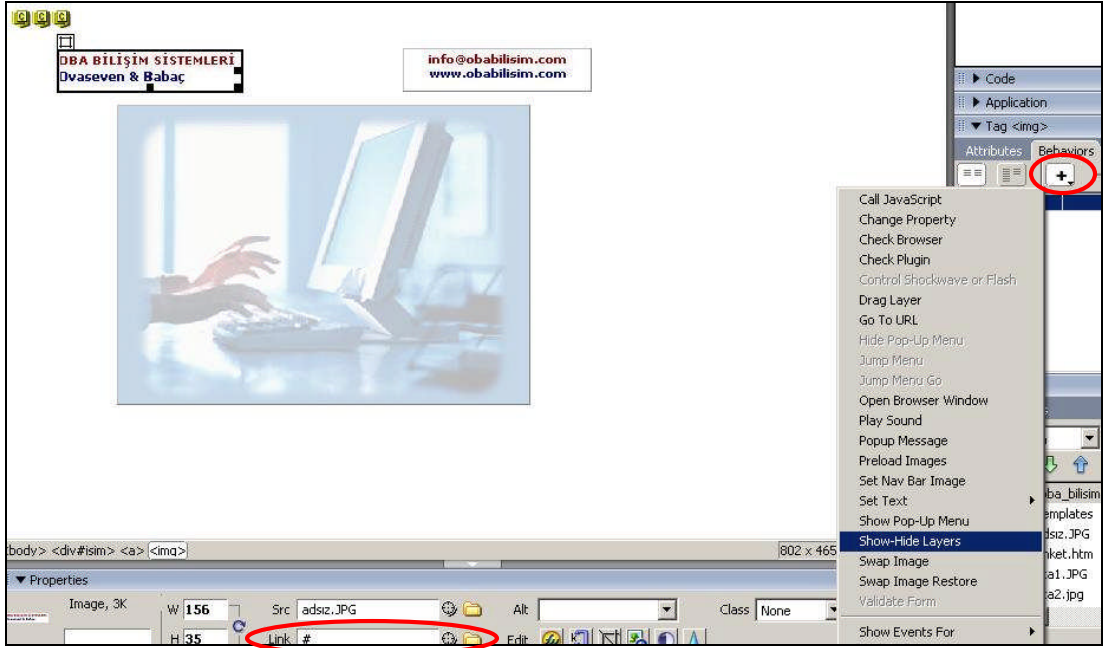
Şekil 3.15: Drag Layer davranışını düzenleme

Düzenlediğimiz sayfa için tarayıcı ön izlemesini gerçekleştirdiğimizde **isim** adlı katmanın yukarı 50 piksel, sola 100 piksel taşınabildiğini görebiliriz.

3.8.2. Show-Hide Layers

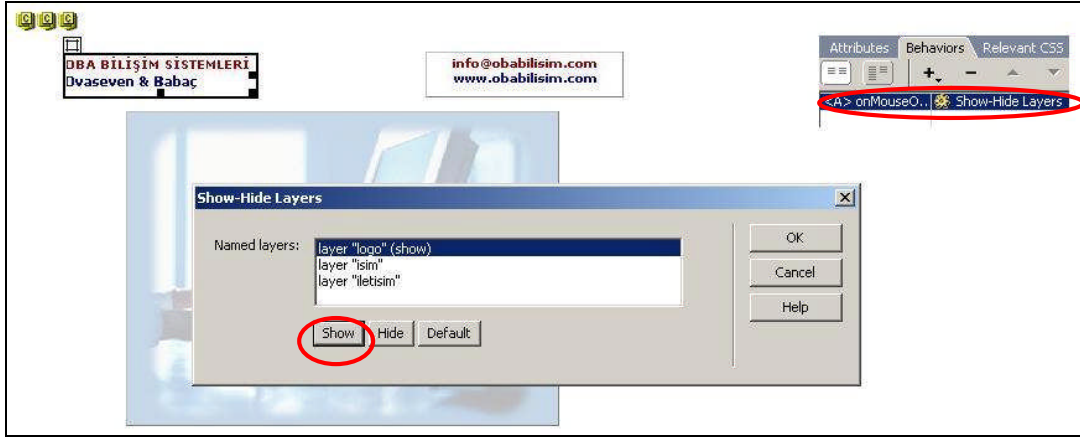
Show-Hide Layers davranışı ile katmanlarının sayfa içindeki görünürlüğünü düzenleyebiliriz.

Bu işlem için öncelikle davranış oluşturulacak katman içindeki nesne seçilerek **Properties** penceresinde ulunan **Link** alanına # değeri girilmelidir. Ardından **Behaviors** paneli içindeki (+) düğmesine tıklanarak açılan listeden **Show-Hide Layers** tıklanmalıdır (Şekil 3.16).

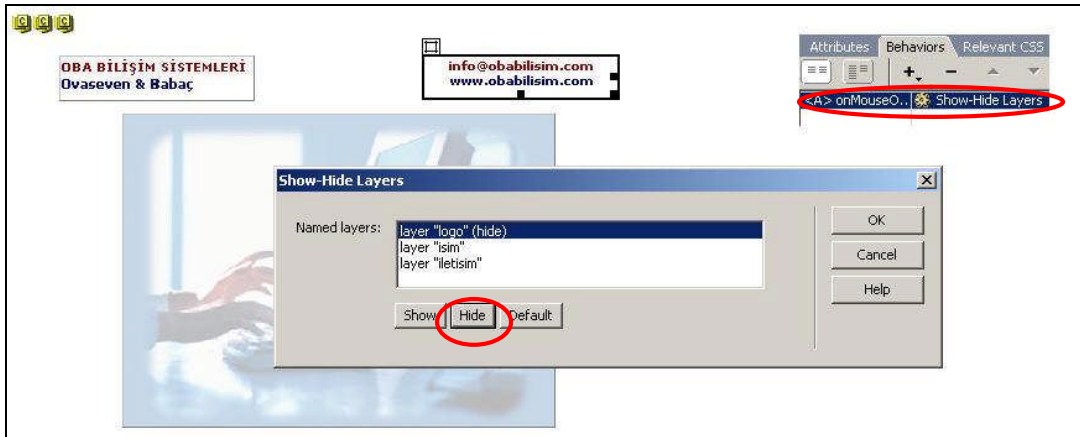


Şekil 3.16: Show-Hide Layers davranışını oluşturma

Karşımıza **Show-Hide Layers** penceresi gelecektir. Bu pencere içinde görünürlüğü değiştirilecek katman seçilerek görünüm özelliği (show, hide, default) tanımlanır (Şekil 3.17-a, Şekil 3.17-b). OK düğmesine tıklandıktan sonra **Behaviors** panelinden **Show-Hide Layers** eylemine ait olay (*onMouseOver*) düzenlenebilir.

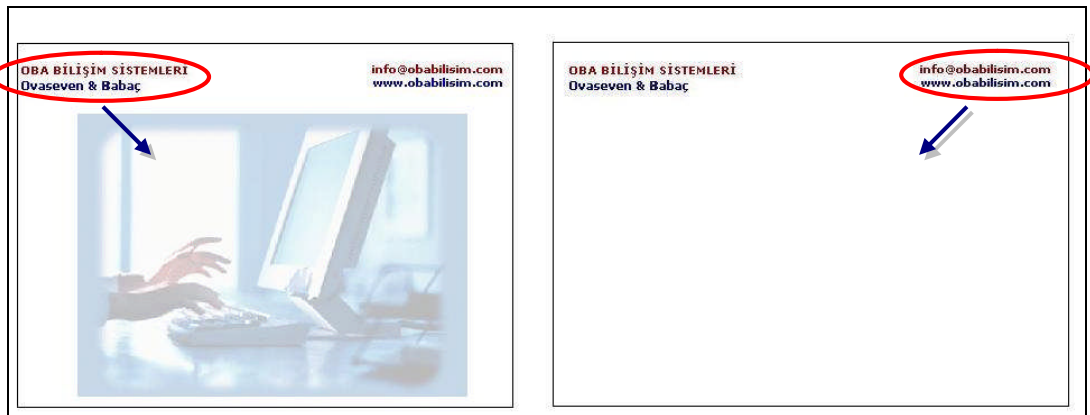


Şekil 3.17(a): Show-Hide davranışını düzenleme



Şekil 3.17(b): Show-Hide davranışını düzenleme

Katmanlar için davranış düzenlemeleri yapıp tarayıcı ön izlemesi gerçekleştirildiğinde katmanların bu düzenlemelere göre görünüm değiştirdiğini izleyebiliriz (Şekil 3.18).



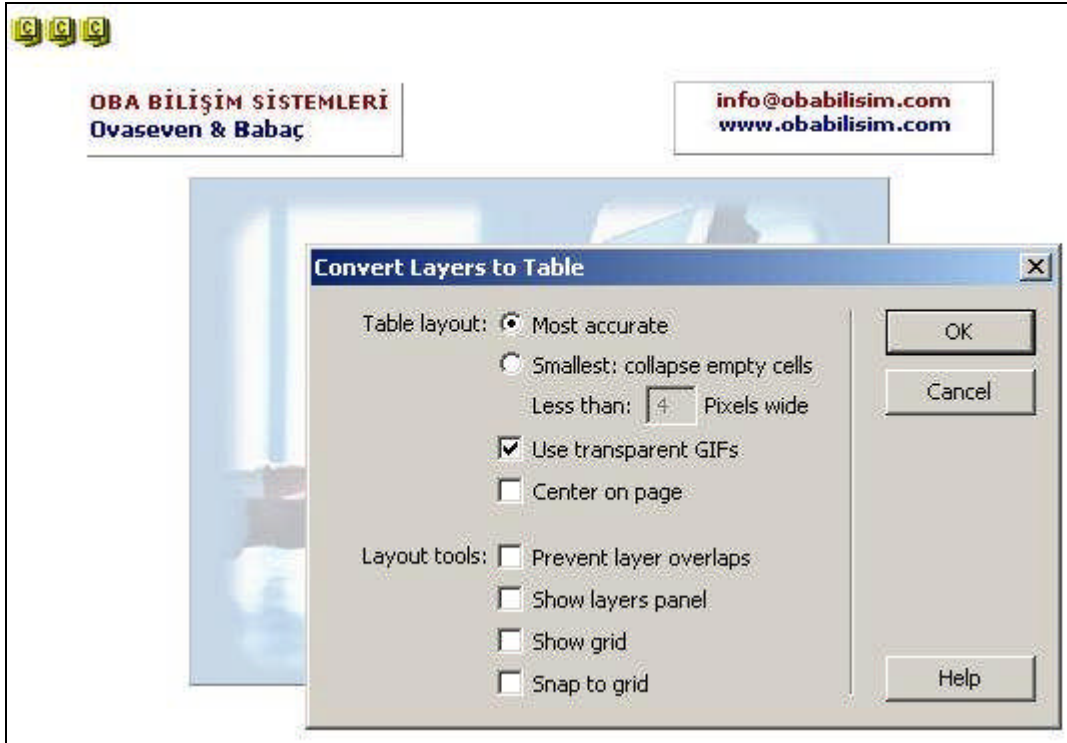
Şekil 3.18: Show-Hide Layers davranışı oluşturulan sayfanın tarayıcı ön izlemesi

3.9. Katmanları Tablolara Dönüştürme

Tarayıcılardan kaynaklanan farklılıklardan dolayı katmanların görüntülenmesinde yaşanan sıkıntıların önüne geçmek için katman-tablo dönüşümü gerçekleştirilebilir.

Bu işlem için imleç sayfa içinde iken **Modify** menüsü altında bulunan **Convert** seçeneği içindeki “**Layers to Table...**” komutu tıklanmalıdır.

Karşımıza “**Convert Layers to Table**” penceresi gelecektir. Bu pencere içinde tablo hücre düzenlemesi ve biçimlendirmesi ile katman araçlarının kullanımı düzenlenebilir (Şekil 3.19).



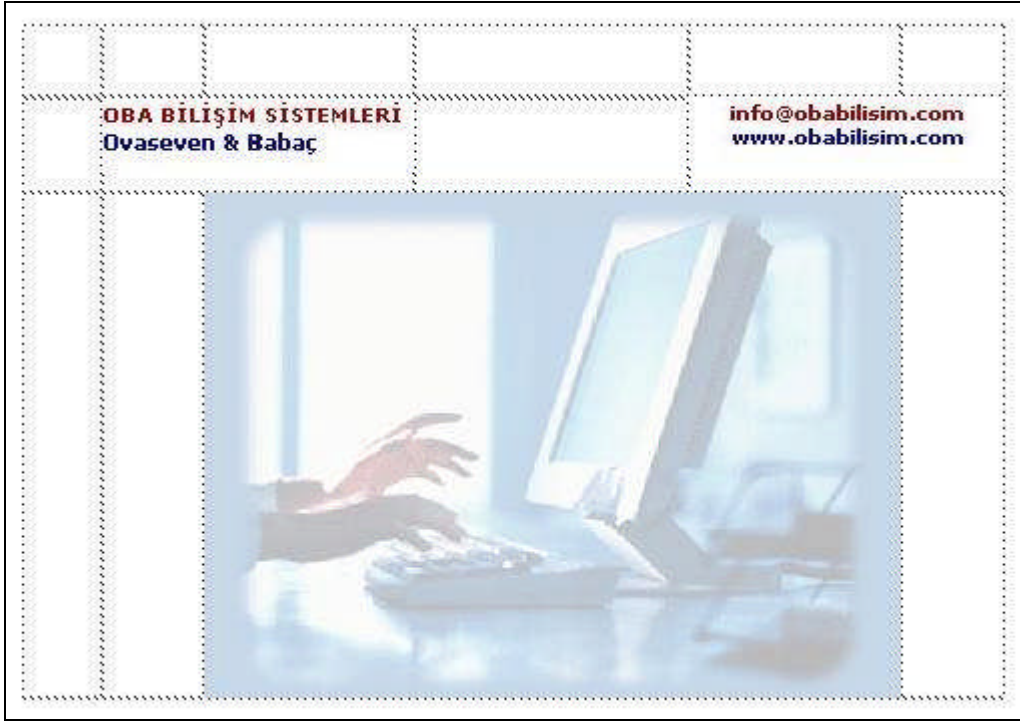
Şekil 3.19: Katman–tablo dönüşümünü düzenleme

Convert Layers to Table penceresi içindeki seçeneklerin işlevlerini yazınız.

- Most accurate** :
-
- Smallest: collapse empty cells** :
-
- Use transparent GIFs** :
-
- Center on page** :

.....
Prevent layer overlaps :
.....
.....
.....

Katman – tablo dönüşümü tanımlamalarını yaptıktan sonra OK düğmesine tıkladığımızda katmanların, bu tanımlamalar doğrultusunda tablo içine yerleştirildiğini görebiliriz (Şekil 3.20).

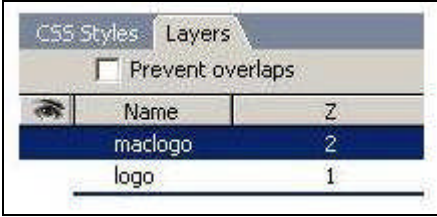


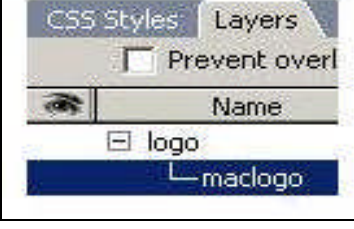
Şekil 3.20: Tablolara dönüştürülmüş katmanlar

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıda verilen işlem basamaklarını takip ederek konuyu daha da pekiştirelim. Öneriler kısmı, uygulama faaliyeti için yönlendirici olacaktır.

Herhangi bir işlem basamağında geçemediğiniz adım olursa Öğrenme Faaliyeti-3 içindeki anlatımlardan yardım alabilirsiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<input type="checkbox"/> WEB tasarım editörünü çalıştırınız. <input type="checkbox"/> Önceden tanımladığınız site içinde yeni bir sayfa oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> File / New
<input type="checkbox"/> Sayfa içinde yeni bir katman oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Draw Layer
<input type="checkbox"/> Oluşturduğunuz katmanın ismini değiştiriniz. <input type="checkbox"/> Katman özelliklerini düzenleyiniz.	<input type="checkbox"/> Properties
<input type="checkbox"/> Katman içine resim ekleyiniz.	<input type="checkbox"/> Image
<input type="checkbox"/> Yeni bir katman daha oluşturunuz. <input type="checkbox"/> Bu katmanı, önceki katmanın üzerine taşıyınız.	
<input type="checkbox"/> Katmanların yığılma sırasını değiştiriniz.	
<input type="checkbox"/> Katmanların iç içe yerleşimini gerçekleştiriniz.	

		
<input type="checkbox"/> Katmanların görünürlük özelliğini değiştiriniz.	<input type="checkbox"/> Visible	
<input type="checkbox"/> Katmanlar için kullanıcı etkileşimi oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Drag Layer <input type="checkbox"/> Show-Hide Layers	
<input type="checkbox"/> Katman – tablo dönüşümünü gerçekleştiriniz.	<input type="checkbox"/> Convert	
<input type="checkbox"/> Sayfanın tarayıcı ön izlemesini yapınız.	<input type="checkbox"/> F12	
<input type="checkbox"/> WEB tasarım editörünü kapatınız.	<input type="checkbox"/> Exit	

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A- Objektif Testler (Ölçme Soruları)

Aşağıdaki ifadeleri okuyarak doğru olan ifadelerin önündeki boşluğa “D” harfini, yanlış olan ifadelerin önündeki boşluğa ise “Y” harfini koyunuz.

1. () Sayfa içinde yeni bir katman oluşturmak için **Layers** panelinde bulunan **New Layer** düğmesine tıklanmalıdır.
2. () Katman ismini değiştirmek için **Layers** panelinde ilgili katman seçilir ve klavyeden **F2** tuşuna basılır.
3. () Başka bir katmanın içine yerleştirilen katman, diğerinin özelliklerini kullanır.
4. () Katmanlara davranış eklemek için **Behaviors** paneli kullanılır.
5. () Katmanlar ile çalışırken büyük kolaylık sağlayan **ızgara** ve **cutvel** kılavuz araçları tarayıcı ön izlemesinde görüntülenmemektedir.

Değerlendirme

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

ÖĞRENME FAALİYETİ– 4

AMAÇ

Bu faaliyette verilen bilgiler doğrultusunda, WEB tasarım editörü araçlarını kullanarak oluşturulan yerel siteye ait test işlemlerini gerçekleştirebileceksiniz.

4. ERİŞİLEBİLİRLİK VE TEST

WEB sitemizi oluşturduktan sonra site içi bağlantıları ve sitenin çalışmasını Dreamweaver araçları ile kontrol edebiliriz.

Bu işlem, site diğer ziyaretçiler tarafından incelendiğinde karşılaşılabilecek durumu görmemiz açısından bize yardımcı olacaktır.

4.1. Uygun Kod Yazma

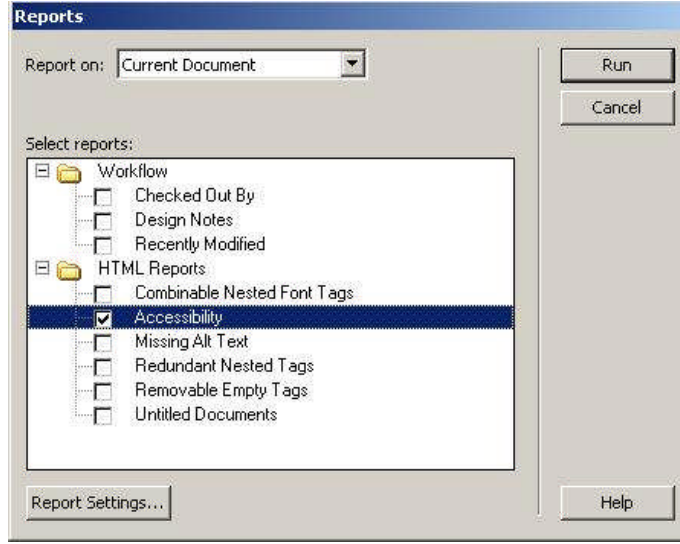
1973 yılında A.B.D.'de çıkarılan **Section 508**, bilgi teknolojilerinin geliştirilmesi ve devamlılığının sağlanması ile bu teknolojilerin kullanılması durumunda engelli insanların ihtiyaçlarının dikkate alınmasını amaçlamaktadır.

Section 508, özel sektör için zorunlu olmamasına rağmen, bütün WEB sitelerinde uyumlu kodların kullanılması açısından önemlidir. Özellikle bedensel engeli bulunan kullanıcıları etkilemektedir.

4.2. Erişilebilirlik Testi

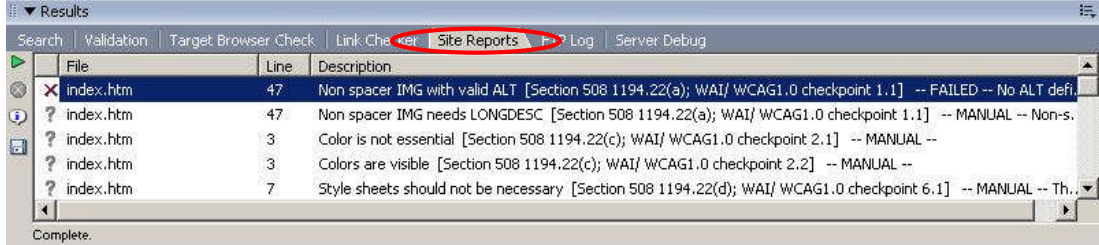
Site içindeki sayfaların erişilebilirlik standartlarına uygunluğunu, Dreamweaver raporlama araçları ile kontrol edebiliriz.

Bu işlem için **Site** menüsü altında bulunan **Reports** seçeneği tıklanmalıdır. Karşımıza **Reports** penceresi gelecektir (Şekil 4.1)




Şekil 4.1: Reports penceresi

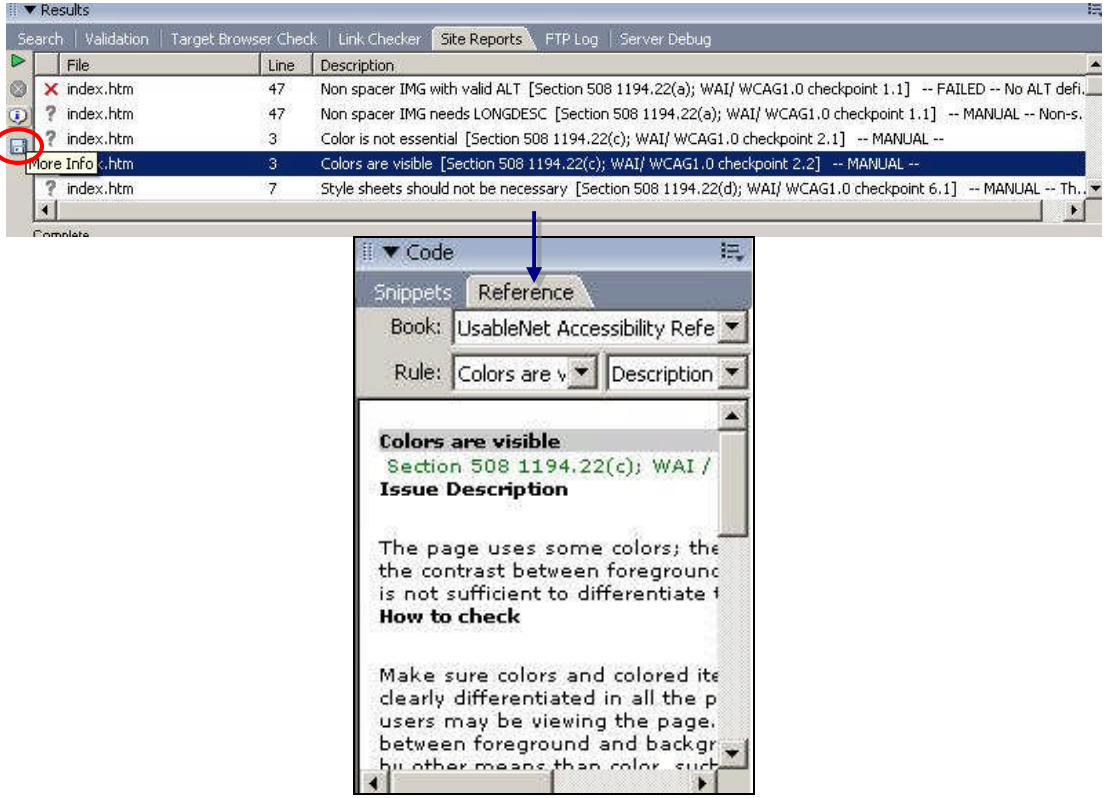
Bu pencere içinde aktif olan sayfa için (current document) **HTML Reports** alanından **Accessibility** (erişilebilirlik) işaretlenerek **Run** düğmesi tıklandığında **Results** paneli aracılığıyla sonuçlara ulaşabiliriz (Şekil 4.2).



Şekil 4.2: Results paneli

Results paneli içindeki **Site Reports** alanında sayfaya ait erişilebilirlik sonuçları görüntülenecektir.

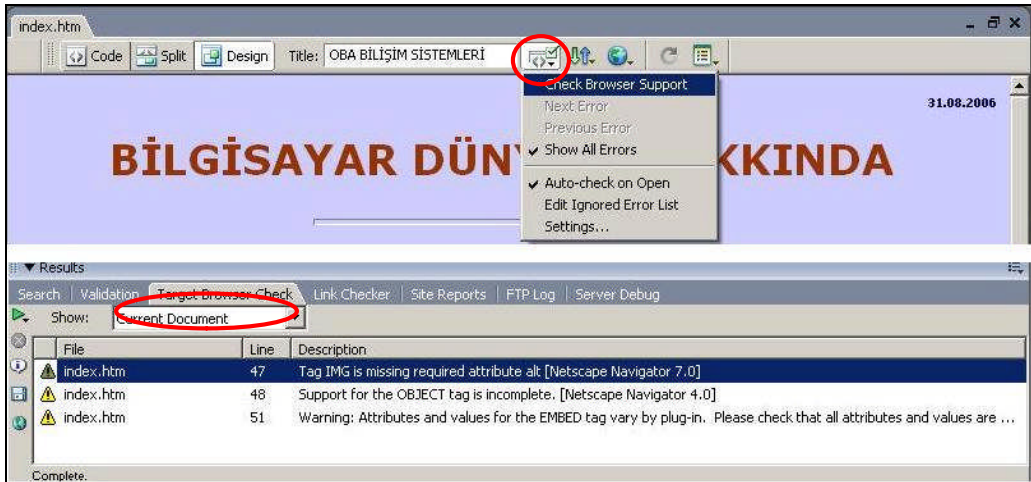
Gelen rapor verilerine ait ayrıntıları görmek için paneldeki **More Info** () düğmesine tıklamamız yeterlidir (Şekil 4.3).



Şekil 4.3: Rapor ayrıntısını görüntüleme

4.3. Tarayıcı Uyumluluğunu Kontrol Etme

Hazırlanmış olduğumuz sayfaların destekleneceği tarayıcıları kontrol etmek için belge araç çubuğundaki **Check Target Browser** düğmesine tıklayarak açılan listeden **Check Browser Support** seçeneğine tıklamamız yeterlidir (Şekil 4.4.).



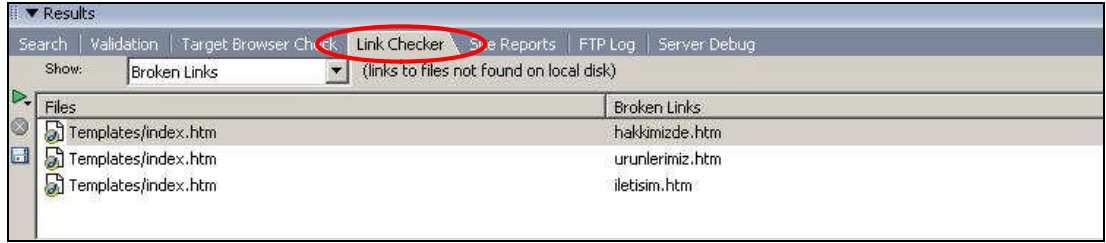
Şekil 4. 4: Tarayıcı uyumluluğunu kontrol etme

Check Target Browser seçenekler altında bulunan **Show All Errors** seçeneği ile sayfanın kodları içinde tarayıcı hatalarına veya diğer görüntüleme problemlerine yol açabilecek işaretleri görebiliriz.

4.4. Site Bağlantılarını Kontrol Etme

Site tasarımı süreci içinde yapılan değişiklikler (sayfa silme, isim değiştirme vb.) site içindeki bağlantıların kopukluğuna sebep olabilir. Bu durumu kontrol etmek için **File** menüsü altında bulunan **Check Page** seçeneği altındaki **Check Links** komutu tıklanmalıdır.

Karşımıza gelen **Results** paneli içindeki **Link Checker** alanında **Show** listesinden görüntülemek istediğimiz bağlantı türünü (kırık, harici, artık) seçebiliriz.



Şekil 4.5: Sayfa bağlantı kontrollerini yapma

Link Checker alanı içindeki **Show** listesi seçeneklerinin işlevlerini yazınız.

Broken Link :

External Link :

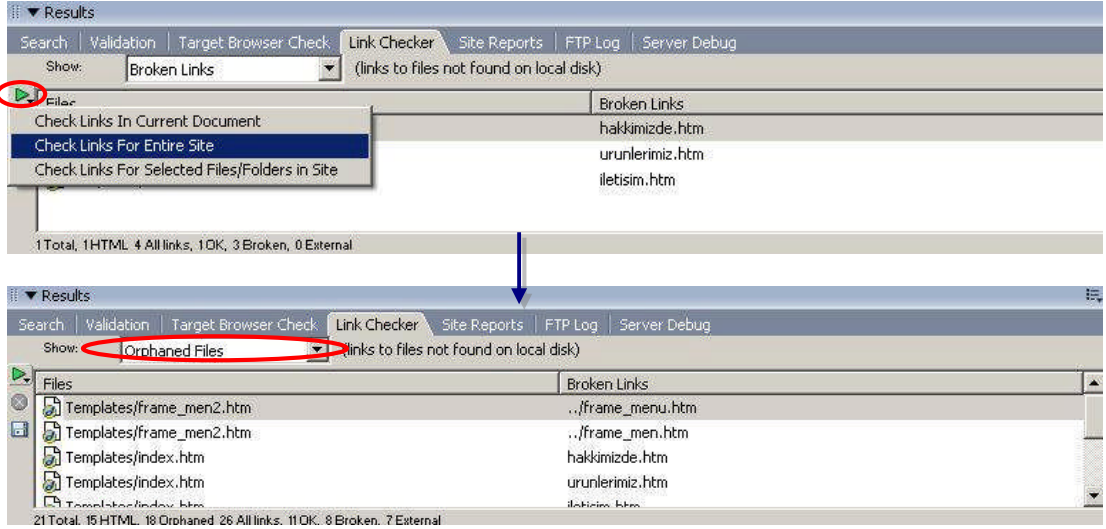
Orphaned Link :

4.5. Artık Dosyaları Kontrol Etme

Tasarım sürecinde birçok dosya yenilenmekte ve aynı dosyadan farklı isimli kopyalar oluşabilmektedir.

Site içinde kullanılmayan ama site dosyaları arasında bulunan dosyalara **artık dosya** adı verilmektedir.

Site içindeki artık dosyaları görüntülemek için **Results** paneli **Link Checker** alanında **Check Links** düğmesine tıklanarak açılan listeden **Check Links For Entire Site** seçeneği işaretlenmelidir (Şekil 4.6).



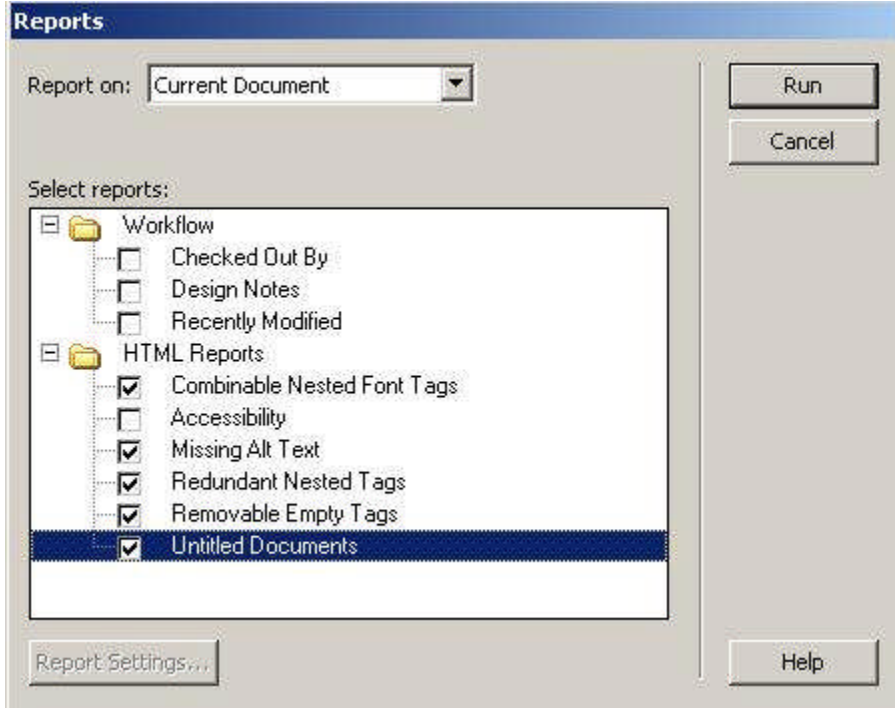
Şekil 4.6: Artık dosya kontrolü

Yenilenen panelde **Show** listesinden **Orphaned Files** seçeneği işaretlenirse site içindeki artık dosyalar görüntülenecektir.

4.6. Site İçin Rapor Oluşturma

Siteye ait tüm verilerin kontrolünü **Site** menüsü altında bulunan **Reports** seçeneğini tıklayarak gerçekleştirebiliriz.

Karşımıza gelen **Reports** penceresinde rapor içinde görüntülenmesini istediğimiz verilere ait seçenekleri işaretleyebiliriz (Şekil 4.7).



Şekil 4.7: Site için rapor oluşturma

Reports penceresi içindeki raporlama seçeneklerinin işlevlerini yazınız.

Report on :
.....
.....
.....

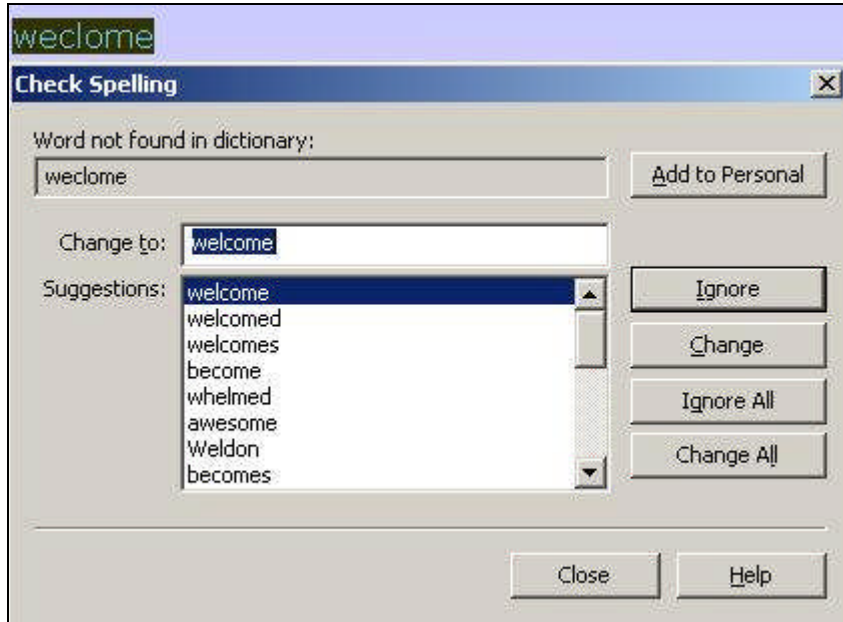
HTML Reports:
.....
.....
.....

4.7. Yazım Denetimi

Sayfa içindeki metinler üzerindeki yazım hatalarını yazım denetimi ile düzenleyebiliriz.

Yazım denetimini gerçekleştirmek için; **Text** menüsü altında bulunan **Check Spelling** seçeneği işaretlenebileceği gibi klavyeden **Shift** tuşu ile birlikte **F7** fonksiyon tuşu kullanılabilir.

Açılan **Check Spelling** penceresi içinde editör sözlüğünde bulunmayan metinler (*Word not found in dictionary*) ve bu metinlere alternatif olarak gösterilebilecek ifadeler (*Suggestions*) görüntülenir (Şekil 4.8).



Şekil 4.8: Yazım denetimi

Dreamweaver, şimdilik Türkçe yazım denetimi yapamamaktadır.

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıda verilen işlem basamaklarını takip ederek konuyu daha da pekiştirelim. Öneriler kısmı, uygulama faaliyeti için yönlendirici olacaktır.

Herhangi bir işlem basamağında geçemediğiniz adım olursa Öğrenme Faaliyeti-4 içindeki anlatımlardan yardım alabilirsiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<input type="checkbox"/> WEB tasarım editörünü çalıştırınız. <input type="checkbox"/> Önceden tanımladığınız site içinden bir sayfa açınız.	<input type="checkbox"/> Open
<input type="checkbox"/> Sayfa erişilebilirlik testini yapınız.	<input type="checkbox"/> Accessibility
<input type="checkbox"/> Site için tarayıcı uyumluluğunu kontrol ediniz.	<input type="checkbox"/> Check Target Browser
<input type="checkbox"/> Sayfa bağlantılarını kontrol ediniz.	<input type="checkbox"/> Broken – External – Orphaned Link
<input type="checkbox"/> Site içindeki artık dosyaları görüntüleyiniz.	<input type="checkbox"/> Orphaned Files
<input type="checkbox"/> Site için rapor oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Site / Reports
<input type="checkbox"/> Sayfa yazım denetimini İngilizce'yi esas alarak gerçekleştiriniz.	<input type="checkbox"/> Shift + F7
<input type="checkbox"/> WEB tasarım editörünü kapatınız.	<input type="checkbox"/> Alt + F4

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A- Objektif Testler (Ölçme Soruları)

Aşağıdaki ifadeleri okuyarak doğru olan ifadelerin önündeki boşluğa “D” harfini, yanlış olan ifadelerin önündeki boşluğa ise “Y” harfini koyunuz.

1. () Raporlama işlemi ile sayfaların erişilebilirlik durumunu kontrol edebiliriz.
2. () Bağlantı kontrolü ile site içinde kullanılmayan bağlantıları görebiliriz.
3. () Tarayıcı uyumluluğunu kontrolü ile ziyaretçinin kullandığı tarayıcı türünü tespit edebiliriz.

Değerlendirme

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

ÖĞRENME FAALİYETİ– 5

AMAÇ

Bu faaliyette verilen bilgiler doğrultusunda, WEB tasarım editörü araçlarını kullanarak hazırladığımız site için yönetim işlemlerini gerçekleştirebileceksiniz.

5. SİTE YÖNETİMİ

WEB sitesi geliştirme süreci bileşenlerinden biri de, sitenin kullanılabilirliği açısından büyük önem taşıyan **yönetim** işlemidir.

Dreamweaver, hazırlanan sitenin WEB sunucusuna aktarımı ve site içi dosyaların kullanımının devamlılığı gibi birçok noktada tasarım sürecine olumlu katkılarda bulunmaktadır.

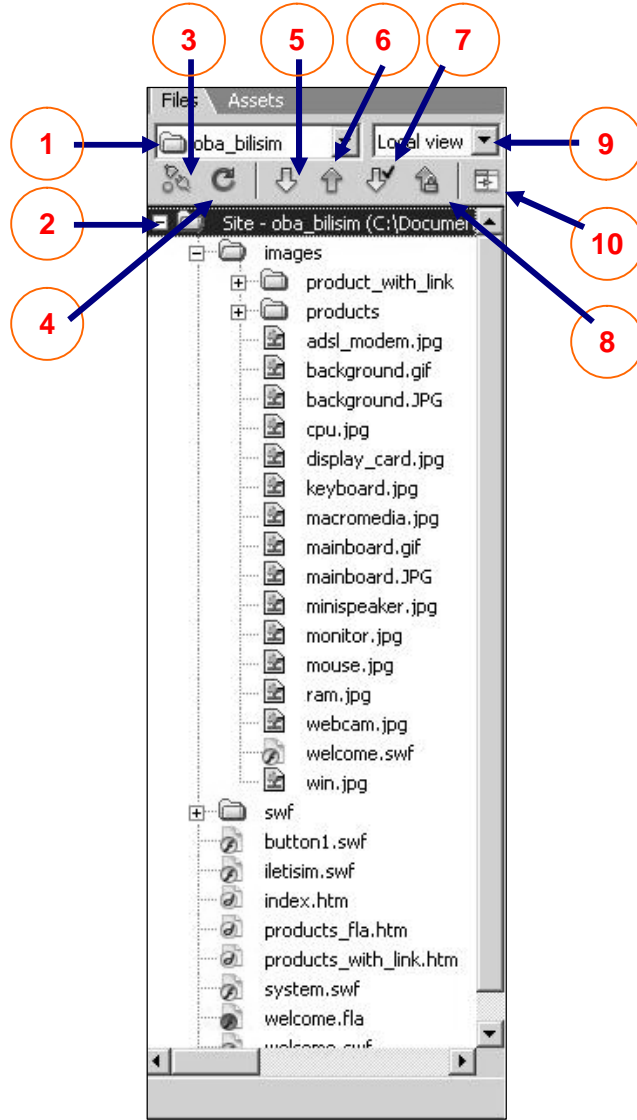
5.1. Files Paneli

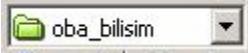
Files paneli, sitemize ait dizin ve dosya yapısını görüntüleme ve düzenlemede yardımcı olmaktadır.

Window menüsünden aktif hale getirerek ulaşabileceğimiz Files paneli aracılığıyla dizin/dosya ekleme, silme, isim ve konum değiştirme gibi birçok işlemi editör içinden gerçekleştirebiliriz.

Files paneli içinde yer alan nesnelerin kullanım amaçlarını (Şekil 5.1'den faydalanarak) yazınız.

- 1 :
- 2 :
- 3 :
- 4 :
- 5 :
- 6 :
- 7 :
- 8 :
- 9 :
- 10 :




Site dışındaki dosyalara Dreamweaver için ulaşabilmek için **Files** panelinde bulunan **açılır site kutucuğu** () kullanılabilir. Dosya / klasör düzenleme işlemleri de aynı metotla gerçekleştirilir. Açılan menüden Edit seçeneğinin altındaki işlevlerden uygun olanı seçilir.

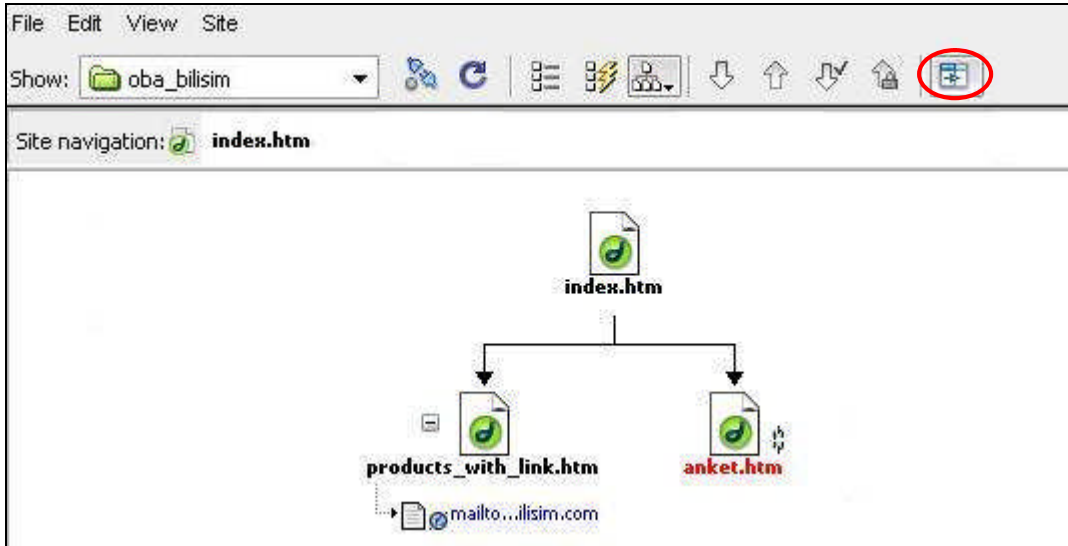
5.2. Siteye Yeni Klasör ve Dosyalar Ekleme

Site içinde yeni klasör veya dosya oluşturmak için **Files** paneli içinde dosya/klasör eklemek istediğimiz alanın üzerinde iken farenin sağ tuşuna tıklamamız yeterlidir. Açılan menüden klasör eklemek için **New Folder**, dosya eklemek için ise **New File** tıklanır. İşlem, isim tanımlamasının ardından **Enter** tuşuna basılarak tamamlanır.

5.3. Site Haritası Oluşturma

Site haritası kullanıcıya, sitenin seçilen bölümüne ait fikir veren iskelet şemasını sunar. Site haritası, sayfalar arası bağlantı hiyerarşisine göre otomatik olarak düzenlenir.

Site haritası oluşturmak için **Files** panelinde harita görünümüne (**Map view**) geçildikten sonra panelde bulunan **Expand/Collapse** () düğmesine tıklanmalıdır. Harita, editör ekranını kaplayacaktır. Haritayı kaydetmek için **File** menüsü altında bulunan **Save Site Map** seçeneği tıklanmalıdır. Kaydedilecek harita **bmp** yada **png** formatında işlenebilir.



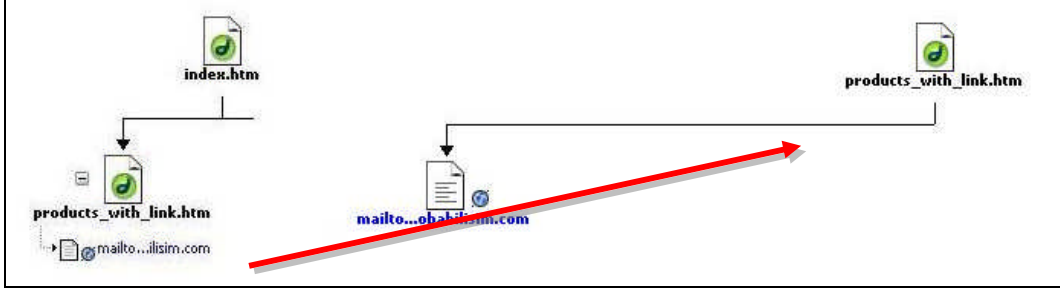
Şekil 5.2: Site haritası

Harita görünümünü sonlandırmak için de **Expand/Collapse** düğmesine tıklanmalıdır.

5.4. Sitenin Bir Alt Bölümünü Görüntüleme

Büyük sitelerde, dosya/klasörlere erişimi kolaylaştırmak, sadece seçtiğimiz sayfalara ait bağlantıların görüntülenmesini sağlamak amacıyla harita görünümünü değiştirebiliriz.

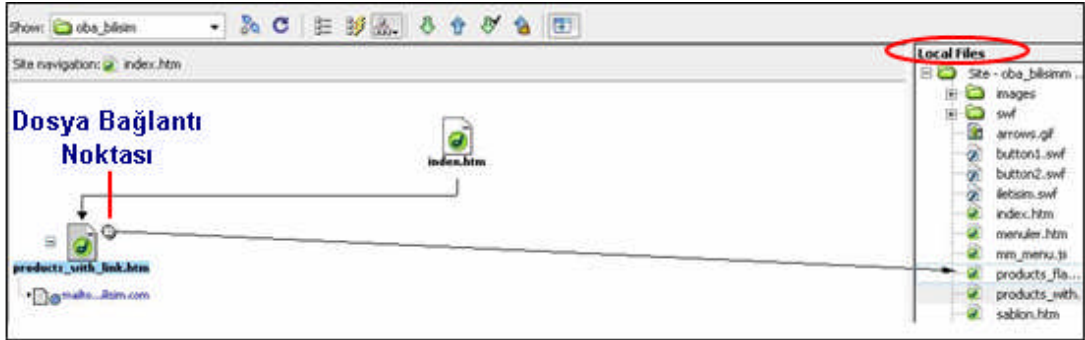
Bu işlem için harita görünümünde iken bağlantıları görüntülenecek sayfa seçildikten sonra **View** menüsü altında bulunan **View as Root** (kök olarak görüntüle) seçeneği tıklanır.



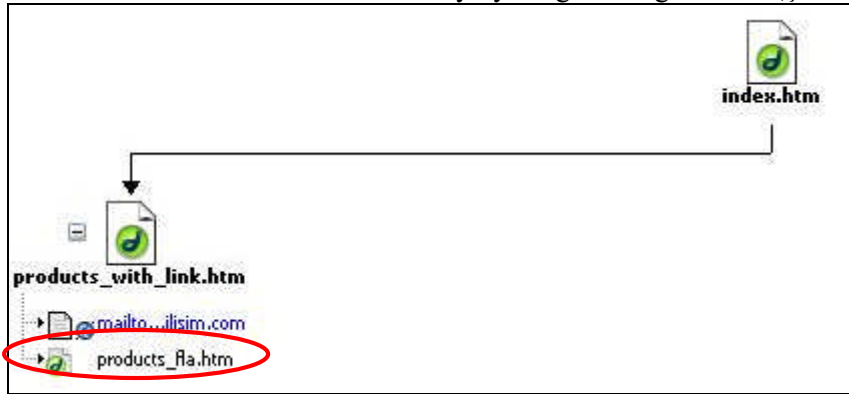
Şekil 5.3: Site alt bölümlerini görüntüleme

5.5. Site Haritası Görünümünde Bağlantılarla Çalışma

Site haritası görünümünde iken sayfalar arası bağlantılar oluşturabilir veya varolan bağlantıları iptal edebiliriz.



Bağlantı oluşturma için **Site navigation** alanından istenen sayfa seçilir. Bu durumda sayfanın üst köşesinde () simgesi belirecektir. Bu simge, **dosya bağlantı noktası** olarak da adlandırılır. İmleç, bu nokta üzerine getirildikten sonra farenin sol tuşu basılı tutularak sol tarafta bulunan **Local Files** alanındaki istenen sayfaya bağlantı sağlanabilir (Şekil 5.4).



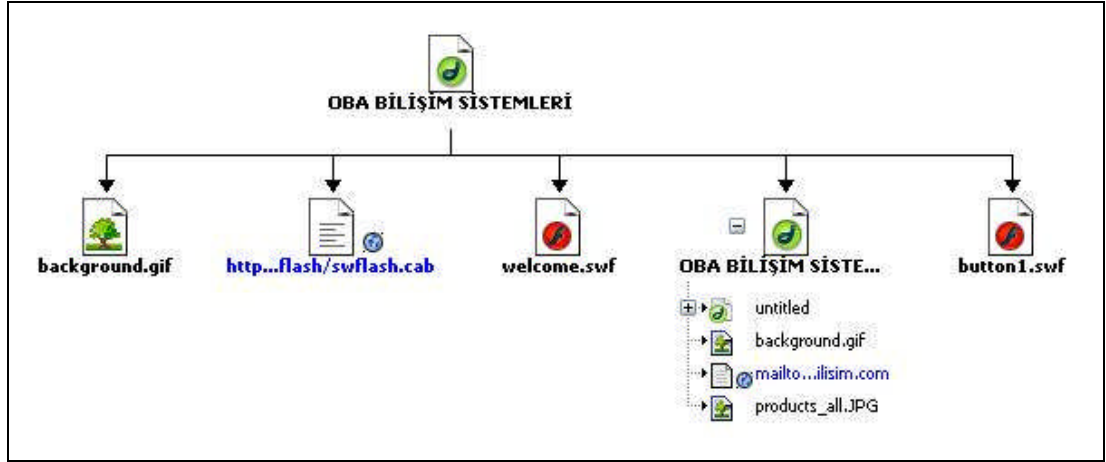
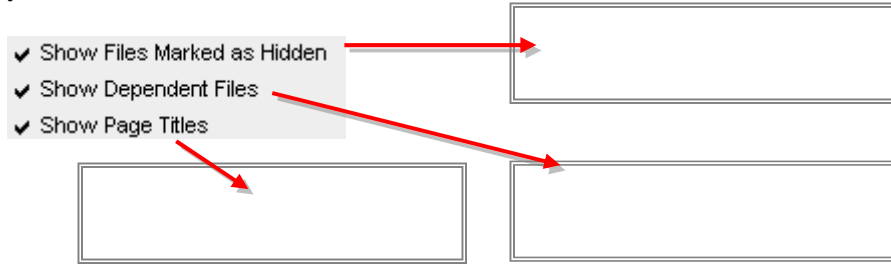
Şekil 5.4: Harita görünümünde bağlantı oluşturma

Oluşturulan bağlantıları iptal etmek için ise ilgili sayfa seçildikten sonra farenin sağ tuşu tıklanarak açılan menüden **Remove Link** seçeneği tıklanmalıdır.

5.6. Harita Görünümünde Sayfalarda Değişiklik Yapma

Harita görünümünde iken sayfalar üzerinde başlık etiketi (title) değiştirme, sayfa içine nesne ekleme veya sayfa içinden nesne silme gibi işlemleri kolaylıkla gerçekleştirebiliriz. Bu işlemler için **View** menüsü altında bulunan seçeneklerden ve dosya bağlantı noktasından faydalanılabilir.

Harita görünümünde iken View menüsü içinde yer alan seçeneklerin işlevlerini yazınız.

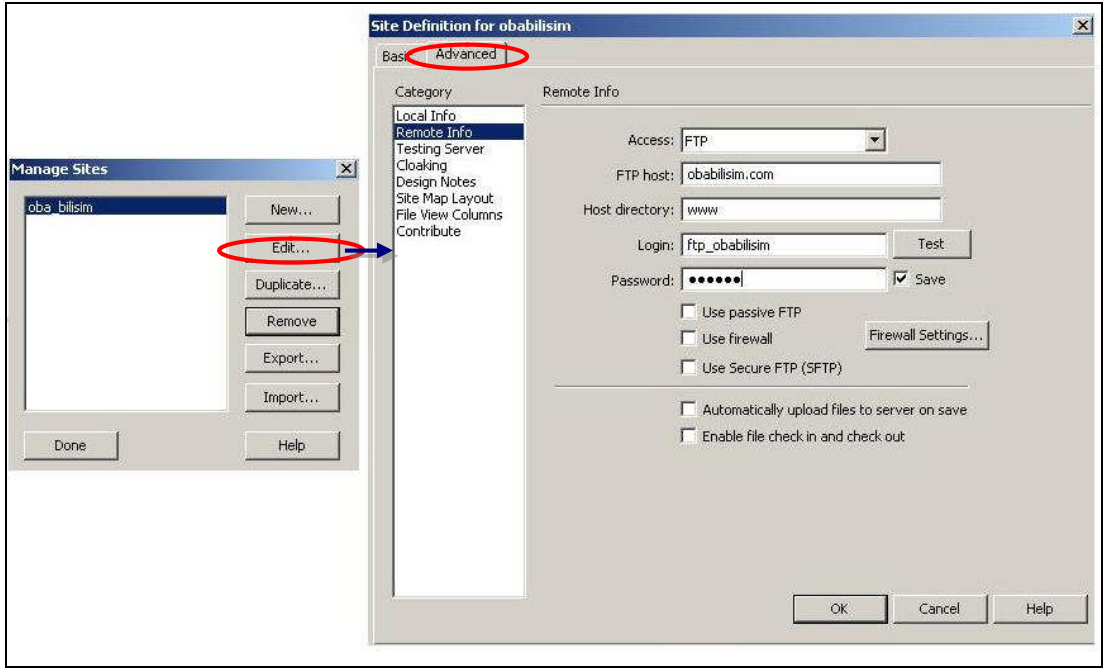


Şekil 5.5: Harita görünümünde sayfalarla çalışma

5.7. Uzak Siteye Bağlanma

Site tasarımı tamamlandıktan sonra, internet ortamında ziyaret edilebilmesi için site içinde bulunan tüm sayfa ve nesnelerin bir uzak siteye kopyalanması gerekmektedir. Dreamweaver ile özel bir aktarım programı kullanmamıza gerek kalmadan bu işlemi gerçekleştirebiliriz.

Uzak site bağlantısını gerçekleştirmek için öncelikle **Site** menüsü altında bulunan **Manage Sites** seçeneği işaretlenmelidir. Ardından Manage Sites penceresi içinde uzak siteye bağlanacak yerel site seçilerek **Edit** düğmesine tıklanır. Bu durumda yerel site oluştururken karşılaştığımız **Site Definition for...** penceresi karşımıza gelecektir. Bu pencere içinde **Advanced** sekmesine geçiş yapmamız, site içi kontrolü kolaylaştıracaktır. Advanced sekmesi içindeki **Category** alanından **Remote Info** seçeneği işaretlenir.



Şekil 5.6: Uzak siteye bağlanma


Remote Info seçenekleri içinden **Access** (erişim) alanında uzak site bağlantısı yapacağımız için **FTP** seçilmelidir. Ardından karşımıza gelen **FTP** tanımlamaları yapılarak **OK** düğmesine tıklanıldığında uzak site bağlantımız tamamlanmış olacaktır.

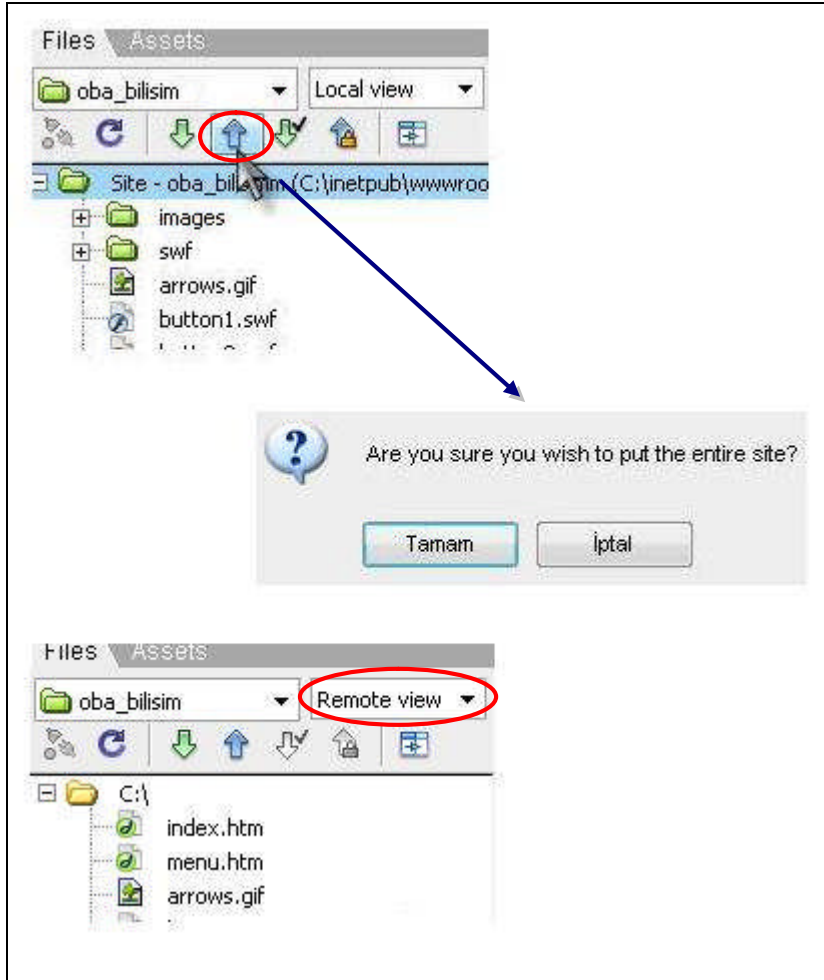
Remote Info alanı içindeki **FTP** bölümü seçeneklerinin işlevlerini yazınız.

FTP host :
Host directory :
Login :
Password :
Use passive FTP :
Use firewall :
Use Secure FTP (SFTP) :

5.8. Dosyaları Aktarma

Site içi dosyaların aktarılması, tanımlanan uzak site bağlantısı ile gerçekleştirilecektir.

Dosyaların aktarımı için **Files** paneli **Local View** görünümünde iken panelde bulunan **Put** () düğmesine tıklamamız yeterli olacaktır (Şekil 5.7). Dosya aktarımını onaylamamız ile birlikte yerel sitemizdeki dosyalar tanımlanmış olduğumuz uzak siteye aktarılacaktır.

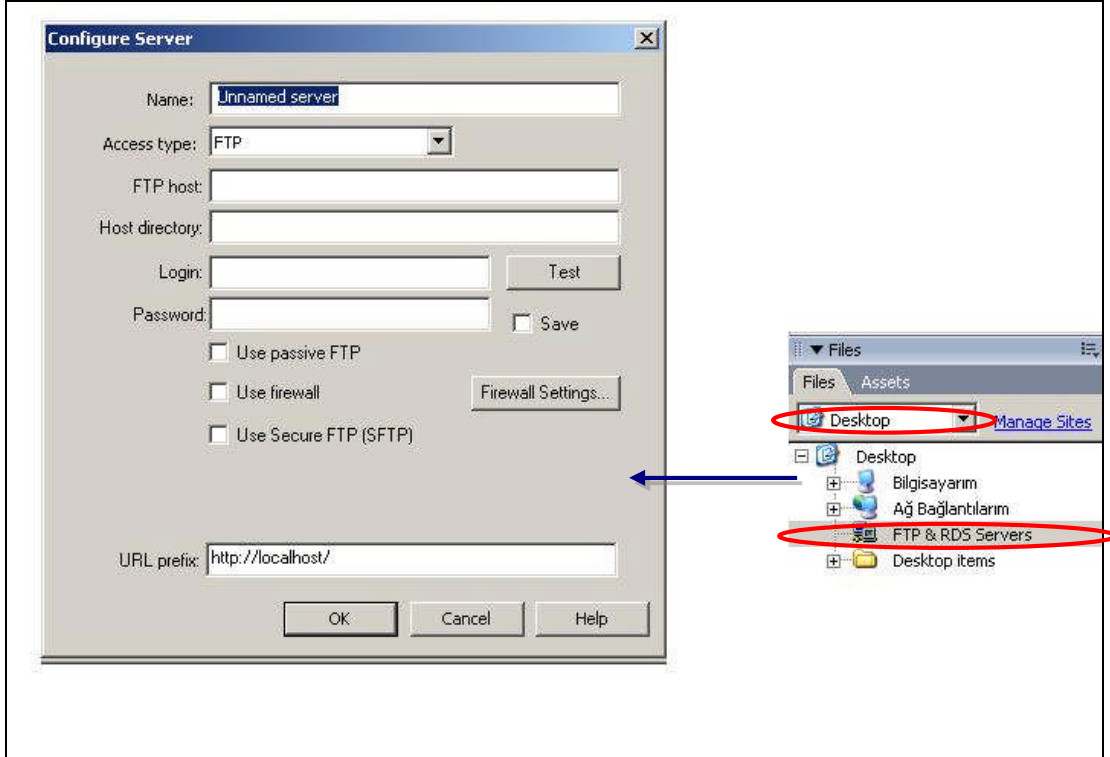


Şekil 5.7: Uzak siteye dosya aktarımı

5.9. Sunucu Bağlantıları Oluşturma

Dreamweaver programında site tanımlama işlemi gerçekleştirilmeden de dosya aktarımı yapabilmek için uzak sunucu bağlantıları oluşturmamız gerekmektedir. Bu işlem için **FTP&RDS Servers** seçeneğinden faydalanabiliriz.

Uzak sunucu bağlantısı oluşturmak için **Files** paneli içindeki site alanından **Desktop** seçilmelidir. Açılan listeden **FTP&RDS Servers** seçeneği üzerinde farenin sağ tuşuna tıklanarak **Add FTP Server** seçeneği tıklanmalıdır. Bu durumda karşımıza **Configure Server** penceresi gelecektir (Şekil 5.8).



Şekil 5.8: Uzak sunucuya bağlanma


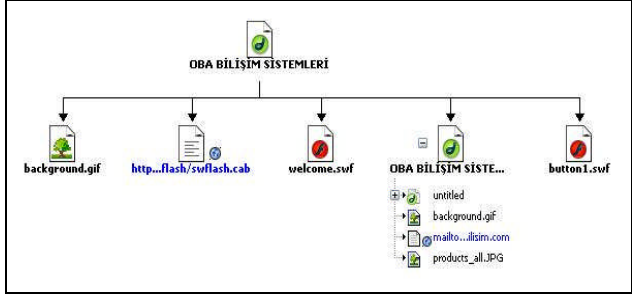

Configure Server penceresine Site menüsü altında bulunan Manage Sites seçeneğini tıkladıktan sonra karşımıza gelen pencerede New / FTP&RDS Server seçeneğini işaretleyerek de ulaşabiliriz.

Remote Info penceresi içindeki seçenekler ile benzerlik gösteren Configure Server tanımlamalarını yaptığımızda, uzak sunucu bağlantısını gerçekleştirebiliriz.

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıda verilen işlem basamaklarını takip ederek konuyu daha da pekiştirelim. Öneriler kısmı, uygulama faaliyeti için yönlendirici olacaktır.

Herhangi bir işlem basamağında geçemediğiniz adım olursa Öğrenme Faaliyeti-5 içindeki anlatımlardan yardım alabilirsiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<input type="checkbox"/> WEB tasarım editörünü çalıştırınız.	
<input type="checkbox"/> Önceden oluşturduğunuz WEB sitesini Files paneli ile açınız.	
<input type="checkbox"/> Files paneli araçlarını kullanarak site içinde düzenlemeler yapınız.	<input type="checkbox"/> New Folder <input type="checkbox"/> New File
<input type="checkbox"/> Site haritası oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Site Map
<input type="checkbox"/> Harita görünümünde site düzenlemelerini yapınız. (Sayfa başlık etiketlerini değiştirme, sayfa bağlantılarını düzenleme...)	
<input type="checkbox"/> Site için uzak site bağlantısını oluşturunuz.	<input type="checkbox"/> Remote Info
<input type="checkbox"/> Uzak siteye dosya aktarımını gerçekleştiriniz.	<input type="checkbox"/> 
<input type="checkbox"/> WEB tasarım editörünü kapatınız.	<input type="checkbox"/> Exit

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A- Objektif Testler (Ölçme Soruları)

Aşağıdaki ifadeleri okuyarak doğru olan ifadelerin önündeki boşluğa “D” harfini, yanlış olan ifadelerin önündeki boşluğa ise “Y” harfini koyunuz.

1. () **Files paneli** ile site içindeki dosyalara ait isim değiştirme, dosya / klasör ekleme, silme gibi işlemleri gerçekleştirebiliriz.
2. () Dreamweaver, yerel sitenin harici bir FTP yazılımına ihtiyaç duymadan internet ortamına aktarılmasına olanak sağlamaktadır.
3. () Uzak site bağlantısı oluşturma ile sunucu bağlantısı oluşturma işlemlerinin amacı birbirinden farklı değildir.

Değerlendirme

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

MODÜL DEĞERLENDİRME

Bu bölümde, modülde anlatılan öğrenme faaliyetleri ile elde edilmek istenen yeterlikleri kazanıp kazanamadığımız ölçülecektir.

A- Yeterlik Ölçme

Modül yeterliğimizin belirlenmesi için, aşağıdaki uygulama örneklerine benzer uygulamalar yapmamız istenebilir. Böylece, hedef davranışları ne ölçüde kazandığımızı görebiliriz.

UYGULAMA – 1 : Taraftarı olduğunuz futbol takımını tanıtan bir site hazırlayınız. Bu sitede takıma ait genel bilgiler, futbolcular hakkında tanıtıcı bilgiler, futbolcuların resimleri, takım istatistiksel bilgilerinin bulunması önerilir. Sitenin kullanıcı etkileşimine (formlar, açılır menüler, katmanlar vb.) olanak vermesi tavsiye edilir.

B - Performans Testi

Öğrencinin Adı – Soyadı :..... Numarası :.....	Başlama saati :..... Bitirme saati :..... Süre :..... dk.	
AÇIKLAMA: Aşağıda listelenen işlem basamaklarındaki davranışları öğrencide gözlemlediyseniz EVET sütununa, gözlemlemediyseniz HAYIR sütununa X işareti koyunuz		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	EVET	HAYIR
WEB tasarım editörünü çalıştırdınız mı?		
Tanımlanan site içinde yeni bir sayfa oluşturduunuz mu?		
Sayfa içinde form oluşturduunuz mu?		
Form içine tek / çok satırlı metin alanları eklediniz mi?		
Form içine onay kutuları / radyo düğmeleri eklediniz mi?		
Form içine liste ve sıçrama menüleri eklediniz mi?		
Form içine etkileşim düğmeleri eklediniz mi?		
Formların geçerliliğini kontrol ettiniz mi?		
Formu test ettiniz mi?		
Sayfa içine rollover resmi eklediniz mi?		
Sayfa içinde davranışlar oluşturduunuz mu?		
Sayfa içinde açılır menüler oluşturduunuz mu?		
Sayfa içinde katmanlar oluşturduunuz mu?		
Katmanlara isim verdiniz mi?		
Katman özelliklerini düzenlediniz mi?		
Katman yığılma sıralarını düzenlediniz mi?		
Katman görünürlük özelliklerini düzenlediniz mi?		
Katmanlar için davranışlar oluşturduunuz mu?		
Katmanları tabloya dönüştürdünüz mü?		
Sayfa tarayıcı uyumluluğunu kontrol ettiniz mi?		
Site bağlantılarını kontrol ettiniz mi?		
Site içi artık dosyaları kontrol ettiniz mi?		

GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	EVET	HAYIR
Site için rapor oluşturduğunuz mu?		
Sayfa içi yazım denetimini gerçekleştirdiniz mi?		
Files paneli ile çalıştınız mı?		
Site haritası oluşturduğunuz mu?		
Uzak siteye bağlandınız mı?		
Uzak siteye dosya aktarımını gerçekleştirdiniz mi?		
Sunucu tanımlamaları yaptınız mı?		
WEB tasarım editörünü kapattınız mı?		

Değerlendirme

Öğretmenimiz, yukarıdaki performans testine benzer bir ölçme aracı ile modül yeterliğine ulaşmış ulaşamadığımızı ölçecektir. Bu değerlendirme için öğretmenimize başvurunuz.

CEVAP ANAHTARLARI

Öğrenme Faaliyeti – 1 Cevap Anahtarı

1	D
2	D
3	Y
4	Y
5	Y

Öğrenme Faaliyeti – 2 Cevap Anahtarı

1	D
2	Y
3	Y
4	D

Öğrenme Faaliyeti – 2 Cevap Anahtarı

1	Y
2	Y
3	D
4	D
5	D

Öğrenme Faaliyeti – 2 Cevap Anahtarı

1	D
2	D
3	D

Öğrenme Faaliyeti – 5 Cevap Anahtarı

1	D
2	D
3	Y

ÖNERİLEN KAYNAKLAR

- GÜMÜŞTEPE Yavuz, **Dreamweaver İle WEB Tasarımı**, Türkmen Kitabevi, 2002
- İNAN Yüksek, Nihat DEMİRLİ, **Macromedia Dreamwaver MX 2004**, Seçkin Yayıncılık, 2005
- PAGE K Annwm, **Dreamwaver MX 2004 Kaynağından Eğitim**, İstanbul, 2005
- TARHAN Cenk, **Dreamweaver**, Pusula Yayıncılık, 2006
- <http://www.bilgisayardershanesi.com>
- <http://www.macromediaturk.com>
- <http://www.WEBdersleri.com>

KAYNAKÇA

- BABAÇ Hakan. **WEB Tasarımı Ders Notları**, Bursa, 2006
- GÜMÜŞTEPE Yavuz, **Dreamweaver ile WEB Tasarımı**, Türkmen Kitabevi, 2002
- OVASEVEN Melih, **WEB Tasarımı Ders Notları**, Bursa, 2006
- PAGE K. Annwm, **Dreamwaver MX 2004 Kaynağından Eğitim**, İstanbul, 2005