

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

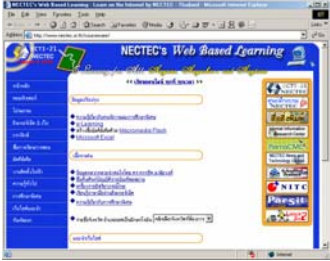
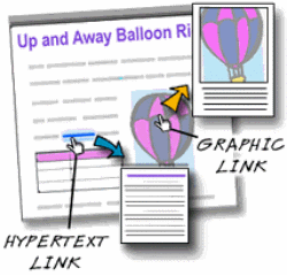
เทคโนโลยีเว็บเพจ

การนำเสนอข้อมูลในระบบ WWW (World Wide Web) พัฒนาขึ้นมาในช่วงปลายปี 1989 โดยที่มาจากห้องปฏิบัติการทางจุลภาคฟิสิกส์แห่งยุโรป (European Particle Physics Labs) หรือที่รู้จักกันในนาม CERN (Conseil European pour la Recherche Nucleaire) ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ และได้มีการพัฒนาภาษาที่ใช้สนับสนุนการเผยแพร่เอกสารของนักวิจัย หรือเอกสารเว็บ (Web Document) จากเครื่องแม่ข่าย (Server) ไปยังสถานที่ต่างๆ ในระบบ WWW เรียกว่า ภาษา HTML (HyperText Markup Language)

การเผยแพร่ข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตผ่านสื่อประเภทเว็บเพจ (WebPage) เป็นที่นิยมกันอย่างสูงในปัจจุบัน ไม่เฉพาะข้อมูลโฆษณาสินค้า ยังรวมถึงข้อมูลทางการแพทย์ การเรียน งานวิจัยต่างๆ เพราะเข้าถึงกลุ่มผู้สนใจได้ทั่วโลก ตลอดจนข้อมูลที่น่าสนใจสามารถเผยแพร่ได้ทั้งข้อมูลตัวอักษร ข้อมูลภาพ ข้อมูลเสียง และภาพเคลื่อนไหว มีลูกเล่นและเทคนิคการนำเสนอที่หลากหลาย อันส่งผลให้ระบบ WWW เติบโตเป็นหนึ่งในรูปแบบบริการที่ได้รับความนิยมสูงสุดของระบบอินเทอร์เน็ต

ลักษณะเด่นของการนำเสนอข้อมูลเว็บเพจ คือ สามารถเชื่อมโยงข้อมูลไปยังจุดอื่นๆ บนหน้าเว็บได้ ตลอดจนสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บอื่นๆ ในระบบเครือข่าย อันเป็นที่มาของคำว่า HyperText หรือข้อความที่มีความสามารถมากกว่าข้อความปกติ นั่นเอง จึงมีลักษณะคล้ายกับผู้อ่านเอกสารเว็บ สามารถโต้ตอบกับเอกสารนั้นๆ ด้วยตนเอง ตลอดเวลาที่มีการใช้งานนั่นเอง ด้วยความสามารถดังกล่าวข้างต้น จึงมีผู้ให้คำนิยาม Web ไว้ดังนี้

- The Web is a Graphical Hypertext Information System. การนำเสนอข้อมูลผ่านเว็บ เป็นการนำเสนอด้วยข้อมูลที่สามารรถเรียกหรือโยงไปยังจุดอื่นๆ ในระบบกราฟิก ซึ่งทำให้ข้อมูลนั้นๆ มีจุดดึงดูดให้น่าเรียกดู
- The Web is Cross-Platform. ข้อมูลบนเว็บไม่ยึดติดกับระบบปฏิบัติการ (Operating System: OS) เนื่องจากข้อมูลนั้นๆ ถูกจัดเก็บเป็น Text File ดังนั้นไม่ว่าจะถูกเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ที่ใช้ OS เป็น UNIX หรือ Windows NT ก็สามารถเรียกดูจากคอมพิวเตอร์ที่ใช้ OS ต่างจากคอมพิวเตอร์ที่เป็นเครื่อง-แม่ข่ายได้รูปแบบแสดงกลุ่มคอมพิวเตอร์ระบบต่างๆ ที่เชื่อมเข้าระบบอินเทอร์เน็ต
- The Web is distributed. ข้อมูลในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีปริมาณมากจากทั่วโลก และผู้ใช้จากทุกแห่งหนที่สามารถต่อเข้าระบบอินเทอร์เน็ตได้ ก็สามารถเรียกดูข้อมูลได้ตลอดเวลา ดังนั้นข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ตจึงสามารถเผยแพร่ได้รวดเร็ว และกว้างไกล
- The Web is interactive. การทำงานบนเว็บเป็นการทำงานแบบโต้ตอบกับผู้ใช้โดยธรรมชาติอยู่แล้ว ดังนั้นเว็บจึงเป็นระบบ Interactive ในตัวมันเอง เริ่มตั้งแต่ผู้ใช้เปิดโปรแกรมดูผลเว็บ (Browser) พิมพ์ชื่อเรียกเว็บ (URL: Uniform Resource Locator) เมื่อเอกสารเว็บแสดงผลผ่านเบราว์เซอร์ ผู้ใช้ก็สามารถคลิกเลือกกรายการหรือข้อมูลที่สนใจ อันเป็นการทำงานแบบโต้ตอบไปในตัวนั่นเอง

ภาษา HTML:

เมื่อเว็บเพจเป็นสื่อในการนำเสนอข้อมูลที่มีความน่าสนใจมาก การเรียนรู้เทคโนโลยีด้านนี้ เพื่อนำมาพัฒนาเว็บเพจด้วยตนเอง จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ทั้งนี้การพัฒนาเว็บเพจ จะต้องอาศัยภาษาคอมพิวเตอร์ภาษาหนึ่ง ซึ่งพัฒนาขึ้นมาเฉพาะ ปัจจุบันมีให้เลือกใช้หลากหลายภาษา อย่างไรก็ตามภาษาคอมพิวเตอร์สำหรับการพัฒนาเว็บเพจ ที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะสำหรับนักพัฒนาเว็บระดับเริ่มต้น ได้แก่ ภาษาที่เรียกว่า HTML และสามารถดูเว็บที่พัฒนาแล้ว ด้วยโปรแกรมเบราว์เซอร์ (Web Browser)

HTML หรือ HyperText Markup Language เป็นภาษาคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ที่มีลักษณะเป็นภาษาในเชิงการบรรยายเอกสารไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia Document Description Language) เพื่อนำเสนอเอกสารนั้นเผยแพร่ในระบบเครือข่ายใยแมงมุม WWW (World Wide Web) มีโครงสร้างการเขียนที่อาศัยตัวกำกับ เรียกว่า แท็ก (Tag) ความคมชัดของการแสดงผลของข้อความ, รูปภาพหรือวัตถุอื่นๆ ผ่านโปรแกรมเบราว์เซอร์ (Browser)

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>ทดสอบการสร้างเอกสารเว็บ</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
ทดสอบการสร้างเอกสารเว็บ<BR>
การสร้างเอกสารเว็บ จะอาศัยภาษา HTML
</BODY>
</HTML>

```

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

Web Browser:

เว็บเพจที่สร้างขึ้นมาเรียบร้อยแล้ว จะต้องอาศัยโปรแกรมแสดงผลบนจอภาพ เรียกว่า Web Browser ปัจจุบันมีผู้ผลิตโปรแกรมเบราว์เซอร์ออกมาเผยแพร่และจำหน่ายหลายราย อาทิ Netscape Navigator, Netscape Communicator ของบริษัท Netscape หรือ Internet Explorer ของบริษัทไมโครซอฟต์ ตลอดจน Mosaic, Lynx, MacWeb, Cello, Opera



Internet Explorer

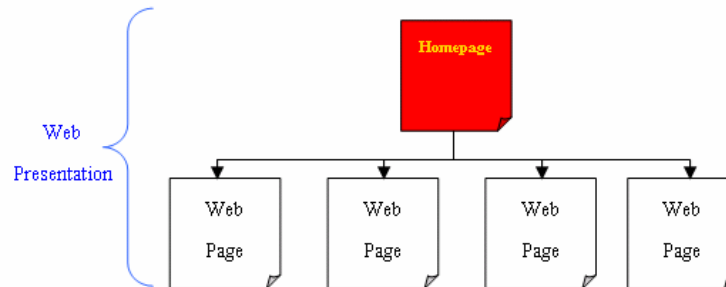


Netscape Communicator

ทำความเข้าใจกับเอกสารเว็บ

เอกสารเว็บมีลักษณะคล้ายคลึงกับเอกสารงานพิมพ์ทั่วไป คือประกอบด้วยหน้าเว็บมากกว่า 1 หน้าโดยมีหน้าแรกเป็นหน้าปก แต่มีการเรียกชื่อแตกต่างจากเอกสารงานพิมพ์ทั่วไป ดังนี้

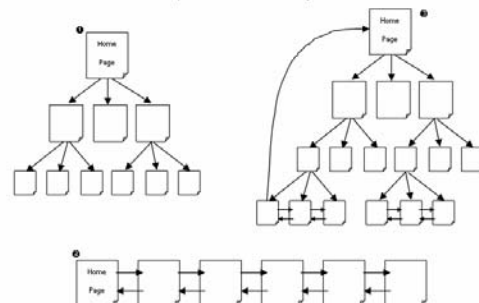
- ชุดเอกสารเว็บ (Web Presentation) – ชุดของข้อมูลที่ต้องนำเสนอบนระบบอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยเว็บเพจ (Web Page) ตั้งแต่ 1 หน้าขึ้นไป
- เว็บเพจ (Web Pages หรือ Web Documents) – เอกสารที่นำเสนอผลงานบนระบบอินเทอร์เน็ต
- Home Page – หน้าแรกของเอกสารเว็บ



หลักการออกแบบเว็บเพจ

การออกแบบและพัฒนาเว็บเพจ สามารถทำได้หลายระบบ ขึ้นอยู่กับลักษณะของข้อมูล ความชอบของผู้พัฒนา ตลอดจนกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการนำเสนอ เช่น หากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กวัยรุ่น และนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับความบันเทิง อาจจะออกแบบให้มีทิศทางการเล่นของหน้าเว็บที่หลากหลายให้ลูกเล่นได้มากกว่าเว็บที่นำเสนอให้กับผู้ใหญ่ หรือเว็บด้านวิชาการ ทั้งนี้หลักการออกแบบเว็บเพจ สามารถแบ่งได้สามลักษณะ คือ

- แบบลำดับชั้น (Hierarchy) เป็นการจัดแสดงหน้าเว็บเรียงตามลำดับกิ่งก้านแตกแขนงต่อเนื่องไปเหมือนต้นไม้กลับหัว เหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลที่มีการแบ่งเป็นหมวดหมู่ที่ไม่มากนัก และมีข้อมูลย่อยไม่ลึกมาก
- แบบเชิงเส้น (Linear) เป็นการจัดแสดงหน้าเว็บเรียงต่อเนื่องไปในทิศทางเดียว เหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลที่เป็นรูปภาพ เช่น Presentation ต่างๆ
- แบบผสม (Combination) เป็นการจัดหน้าเว็บชนิดผสมระหว่างแบบลำดับชั้น และแบบเชิงเส้น มักจะเป็นแบบที่นิยมใช้กันอยู่แพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถควบคุมการนำเสนอและการเรียกดูได้สะดวก และรวดเร็ว



การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

การพัฒนาเว็บเพจ

การพัฒนาเว็บเพจ สามารถกระทำได้โดยการใช้ภาษา HTML ซึ่งมีลักษณะการเขียนโปรแกรมภาษาด้วยวิธีการลงรหัสคำสั่ง HTML คล้ายกับการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ทั่วไป แต่ในปัจจุบันมีเครื่องมือช่วยพัฒนาหลากหลายรูปแบบ ทั้งแบบช่วยลงรหัส HTML และแบบสร้างงานอัตโนมัติ (Wizard) ทั้งนี้สามารถจำแนกการสร้าง/พัฒนาเว็บเพจด้วยโปรแกรมต่างๆ ได้ 3 วิธี คือ

- การพัฒนาเว็บเพจด้วยการลงรหัส HTML ด้วยโปรแกรม Text Editor
- การพัฒนาเว็บเพจด้วยการลงรหัส HTML ด้วยโปรแกรม HTML Editor
- การพัฒนาเว็บเพจด้วยโปรแกรมสร้างงานอัตโนมัติ หรือ HTML Generator
- การพัฒนาเว็บเพจด้วย Content Management Software

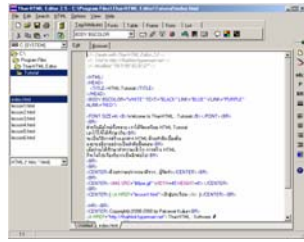
การพัฒนาเว็บเพจด้วยการลงรหัส HTML ด้วยโปรแกรม Text Editor

การใช้ Text Editor เช่น NotePad, Qeditor เป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับนักพัฒนาเว็บเพจที่มีความรู้เกี่ยวกับภาษา HTML ในระดับสูง และต้องการใส่ลูกเล่นให้กับเว็บเพจ เพราะผู้พัฒนาสามารถควบคุมตำแหน่ง และจำนวนรหัสคำสั่งได้อิสระ อย่างไรก็ตามวิธีนี้ก็ไมเหมาะสำหรับผู้พัฒนาในระดับต้น เพราะต้องศึกษาคำสั่ง HTML และใช้เวลาในการพัฒนาพอสมควรในแต่ละหน้าเว็บ ตลอดจนไม่เห็นผลลัพธ์จากการป้อนคำสั่งทันที ต้องเรียกผ่านโปรแกรมเบราว์เซอร์



การพัฒนาเว็บเพจด้วยการลงรหัส HTML ด้วยโปรแกรม HTML Editor

โปรแกรม HTML Editor ที่นิยมกันอย่างสูงในปัจจุบัน ได้แก่ โปรแกรม HomeSiteX, Coffee Cup HTML Editor, HTML Assistant, HotDog Professional โดยโปรแกรมเหล่านี้ จะช่วยให้การลงรหัสกระทำได้สะดวก และรวดเร็ว เพราะมีปุ่มคำสั่งควบคุมรหัสคำสั่ง HTML คล้ายๆ กับปุ่มคำสั่งใน Microsoft Office อย่างไรก็ตามโปรแกรมกลุ่มนี้ก็มียุติด้วย คือ จะไม่รู้จักคำสั่ง HTML ใหม่ๆ จึงไม่มีปุ่มคำสั่งเหล่านี้ ผู้ใช้ยังต้องพิมพ์เองเช่นเดิม



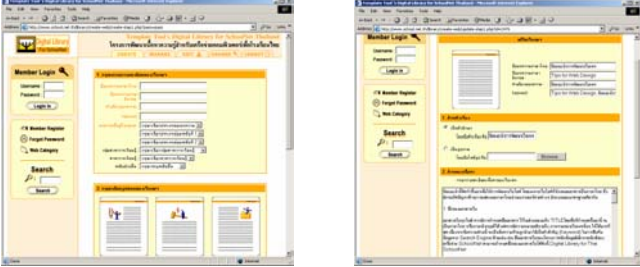
การพัฒนาเว็บเพจด้วยโปรแกรมสร้างงานอัตโนมัติ หรือ HTML Generator

HTML Generator เป็นโปรแกรมรุ่นใหม่ ที่ช่วยให้การพัฒนาเอกสารเว็บกระทำได้สะดวก และรวดเร็ว เพราะการป้อนข้อมูลในโปรแกรมเหล่านี้จะกระทำคล้ายกับการป้อนข้อมูลใน Microsoft Word มีปุ่มคำสั่งเช่นเดียวกัน ตลอดจนผู้ใช้สามารถเห็นผลจากการใช้คำสั่งได้ทันที ซึ่งเรียกว่าการทำงานแบบ WYSIWYG (What You See Is What You Get) หลังจากนั้นโปรแกรมจะทำการแปลงเอกสารนั้นเป็นเอกสาร HTML ให้โดยอัตโนมัติ โดยที่ผู้ใช้ไม่ต้องยุ่งยากกับศึกษาชุดคำสั่ง HTML ตลอดจนการลงรหัส HTML อย่างไรก็ตามโปรแกรมกลุ่มนี้ก็มียุติด้วยที่ว่า ชุดคำสั่ง HTML ในโปรแกรมแต่ละโปรแกรมจะมีจำกัด และบางโปรแกรมยังไม่สนับสนุนการทำงานกับภาษาไทย หรืออาจจะต้องการปรับปรุงโปรแกรมก่อน จึงจะใช้งานภาษาไทยได้ ซึ่งสร้างความยุ่งยากให้กับผู้ใช้ได้พอสมควร ตัวอย่างโปรแกรมในกลุ่มนี้ เช่น MS-Office 97/2000/XP, FrontPage 97/98, Netscape Editor, Netscape Composer, Macromedia DreamWeaver



การพัฒนาเว็บเพจด้วยโปรแกรมบริหาร/จัดการเครื่องบริการเว็บและเว็บไซต์

ปัจจุบันมีการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่เป็นตัวจัดการบริหารเครื่องบริการเว็บ ที่ช่วยให้การสร้างเว็บไซต์กระทำได้ง่าย และสะดวก เพราะโปรแกรมมีฟังก์ชันการทำงาน การจัดการสมาชิก และเอกสารเว็บที่พร้อมสมบูรณ์ แต่อย่างไรก็ตามผู้พัฒนาจะต้องมีความรู้ในด้านระบบปฏิบัติการในระดับที่สูงมาก เช่น PHPNuke, SchoolNet Digital Library



การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

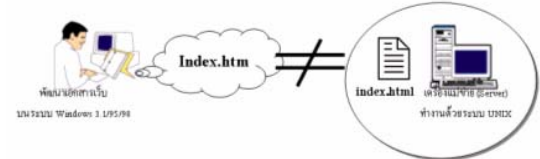
ขั้นตอนการพัฒนาเว็บเพจ

การพัฒนาเว็บเพจที่ดี ควรมีการวางแผนก่อนเสมอ เพื่อให้การแสดงผลเว็บถูกต้อง ตรงกับความต้องการ เพราะขบวนการพัฒนาเว็บเพจ จะต้องเกี่ยวข้องกับระบบปฏิบัติการหลายระบบ กล่าวคือ ขณะที่สร้างเอกสารเว็บ ผู้พัฒนาอาจจะใช้คอมพิวเตอร์ที่มีระบบปฏิบัติการดอส (DOS) หรือไม่ก็ใช้ระบบปฏิบัติการ MS Windows 95 แต่หลังจากที่พัฒนาเสร็จแล้วจะต้องทำการโอนเอกสารเว็บไปเก็บไว้ในเครื่องบริการเว็บ ซึ่งมักจะเป็นเครื่องที่ใช้ระบบปฏิบัติการ UNIX หรือไม่ก็ Windows NT/2000 เอกสารเว็บที่ทำการโอนไปยังเครื่องบริการเว็บนี้ อาจจะถูกเรียกดูจากคอมพิวเตอร์ระบบอื่นๆ เช่น Macintosh ซึ่งใช้ระบบปฏิบัติการ System 7 จะเห็นได้ว่าเอกสารเว็บจะต้องเกี่ยวข้องกับระบบปฏิบัติการหลายระบบ ดังนั้นการพัฒนาเว็บเพจต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ด้วย



รูปแสดงการทำงานของเอกสารเว็บที่สัมพันธ์กับระบบปฏิบัติการต่างๆ

จากความสัมพันธ์ดังกล่าว นักพัฒนาเว็บเพจ จึงควรที่จะศึกษาถึงข้อกำหนดพื้นฐานที่ควรทราบก่อน อันได้แก่ การกำหนดชื่อไฟล์เดอร์, ไฟล์เอกสารเว็บ, ไฟล์ภาพกราฟิก ตลอดจนไฟล์อื่นๆ ที่จะนำมาใช้ในการทำเว็บเพจ เพราะระบบปฏิบัติการ UNIX มีลักษณะการตั้งชื่อแบบ Case-Sensitive หมายถึง ตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ และตัวพิมพ์เล็ก (A และ a) จะถือว่าเป็นตัวอักษรคนละตัวกัน ไม่เหมือนกับระบบปฏิบัติการดอส, Windows 3.1, Windows 95 จะถือว่าเป็นตัวอักษรตัวเดียวกัน



รูปแสดงความแตกต่างของการกำหนดชื่อไฟล์

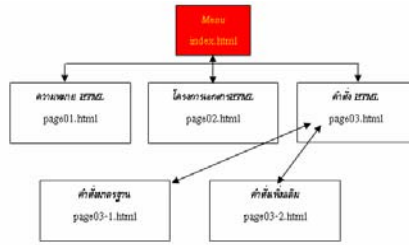
ดังนั้นหากผู้พัฒนาใช้ Windows 3.1/95/98 เป็นระบบปฏิบัติการของเครื่องที่ใช้สร้างเอกสารเว็บ และกำหนดชื่อไฟล์ Index.htm แต่ขณะที่ป้อนคำสั่งเพื่อลิงก์ไฟล์ผ่านแป้นพิมพ์เป็น index.html เมื่อโอนถ่ายเอกสารเว็บนั้นๆ ไปยังเครื่องบริการเว็บที่ใช้ UNIX เป็นระบบปฏิบัติการ จะเกิดปัญหาในการเรียกดูได้ เพราะระบบปฏิบัติการที่เครื่องบริการเว็บจะเห็นเป็นไฟล์คนละไฟล์ เนื่องจากชื่อไฟล์ไม่เหมือนกัน

ขั้นตอนการพัฒนาเว็บเพจ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ถูกต้อง และตรงกับความต้องการของผู้ใช้ สามารถจำแนกเป็นหัวข้อได้ดังนี้

กำหนดโครงสร้างของเว็บ

การกำหนดโครงสร้างของเว็บ เป็นขั้นตอนสำคัญขั้นแรกก็ว่าได้ เพราะเอกสารเว็บที่สร้างจะเพิ่มจำนวนเรื่อยๆ และมีจุดเชื่อมโยง (Link) จำนวนมาก หากไม่มีการวางแผนไว้ก่อน จะทำให้การปรับปรุง แก้ไขเกิดปัญหาได้ง่าย ปัญหาที่ประสบแน่นอนคือ ลืมว่าไฟล์ที่เคยสร้างไว้แล้ว มีชื่ออะไรบ้าง ซึ่งจะส่งผลให้การทำจุดเชื่อมโยงเกิดปัญหาตามไปด้วย เพราะไฟล์เหล่านี้อาจจะทิ้งช่วงเวลานานพอสมควร จึงจะปรับปรุงอีกครั้ง วิธีการที่ดีที่สุดเพื่อป้องกันปัญหาดังกล่าว ควรวางแผนออกแบบเอกสารเว็บบนกระดาษ และกำหนดชื่อไฟล์ของเอกสารเว็บแต่ละไฟล์ จากขั้นตอนนี้จะทำให้ผู้พัฒนาสามารถมองเห็นภาพการไหล (Data Flow) ของเอกสารเว็บได้ชัดเจน และพิจารณาต่อได้ว่าเอกสารเว็บแต่ละไฟล์มีความสัมพันธ์กับเอกสารอื่นๆ อย่างไร และสัมพันธ์กับไฟล์เอกสารใดบ้าง ตัวอย่าง ต้องการสร้างเว็บเพจเพื่อนำเสนอความรู้เกี่ยวกับ HTML อาจจะทำแบบได้ดังนี้

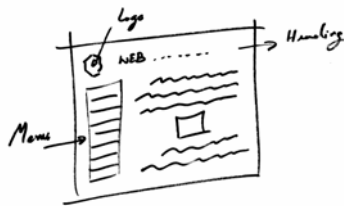
การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0



การกำหนดชื่อไฟล์ และนามสกุลของไฟล์เอกสารเว็บ มีข้อกำหนดที่แตกต่างไปจากการกำหนดชื่อไฟล์ปกติทั่วไป คือ

- ชื่อไฟล์และนามสกุลของไฟล์เอกสารเว็บ จะถูกควบคุมจาก Web Administer ดังนั้นผู้พัฒนาที่ไม่ใช่ Web Administer จะต้องสอบถามกฎการตั้งชื่อโดยละเอียด โดยปกติ มีหลักคร่าวๆ ดังนี้
 - ควรใช้ตัวอักษร a – z หรือตัวเลข 0 – 9 หรือผสมกัน
 - ตัวอักษร a – z ควรเป็นตัวพิมพ์เล็ก
 - ห้ามเว้นวรรค
 - ห้ามใช้เครื่องหมายอื่นใด ยกเว้น Underscore (ขีดล่าง), Dash (ขีดกลาง)
 - ชื่อไฟล์แรกของเอกสารเว็บ มักจะใช้ชื่อ index
- นามสกุลของเอกสารเว็บ มีสองรูปแบบ คือ .htm และ html ดังนั้นผู้พัฒนาควรสอบถามจาก Web Administer ก่อนว่าเครื่องบริการเว็บที่ใช้เก็บเอกสารเว็บ รู้จักนามสกุลไฟล์รูปแบบใด หมายเหตุ แนะนำให้ใช้นามสกุลเป็น .html เพื่อให้เนมามาตรฐานเดียวกัน

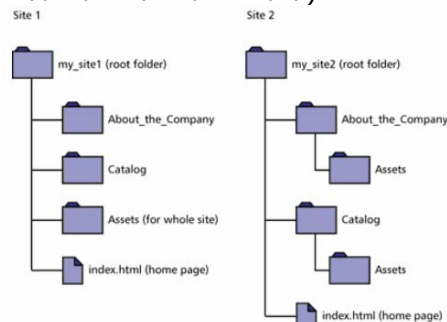
นอกจากนี้ยังจะต้องพิจารณาถึงลักษณะหน้าเว็บ, ลักษณะของสีพื้น, สีอักษรและสีของจุดเชื่อมต่อ (Links) ด้วย โดยสามารถร่างหน้าเว็บคร่าวๆ เพื่อให้เห็นภาพโดยรวมก่อนสร้างงานจริง รวมทั้งการใช้สีของหน้าเว็บ ควรใช้สีที่อ่านง่าย สบายตา และมีลักษณะร่วมกันในทุกๆ หน้าเว็บ ไม่ควรเปลี่ยนสีพื้นให้จุดฉาด



รูปแสดงภาพร่างของหน้าเว็บ

กำหนดโฟลเดอร์ (Folder) ที่ใช้เก็บเอกสารเว็บ

การกำหนดโฟลเดอร์ก่อนที่จะทำการสร้างชุดเอกสารเว็บเพลงเป็นลำดับขั้นตอนที่ควรปฏิบัติด้วยทุกครั้ง เพื่อให้เอกสารเว็บแต่ละชุดมีระบบการจัดเก็บที่เป็นระบบ สามารถค้นหา และเรียกใช้งานได้สะดวก ในการสร้างชุดเอกสารเว็บแต่ละชุด จะมีไฟล์ต่างๆ จำนวนมาก ทั้งไฟล์เอกสาร HTML, ไฟล์ภาพกราฟิก, ไฟล์เสียง, ไฟล์วีดิทัศน์ และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับ ไฟล์ทั้งหมดนี้ ควรจัดเก็บไว้ในที่ที่เดียวกัน อาจจะสร้างโฟลเดอร์ย่อยเพื่อแยกกลุ่มไฟล์ได้ แต่จะต้องสร้างภายใต้โฟลเดอร์หลักที่สร้างไว้ก่อนแล้ว ไม่ควรแยกไว้คนละที่ เพราะจะทำให้การจัดการเว็บมีปัญหายุ่งยากได้ (การตั้งชื่อโฟลเดอร์ใช้หลักการเดียวกับชื่อไฟล์)



ตัวอย่างโครงสร้างของโฟลเดอร์สำหรับการสร้างเว็บ

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

ตัวอย่างการสร้างโฟลเดอร์

- เปิดหน้าต่าง My Computer โดย Double Click ที่ไอคอน My Computer บน Desktop
- Double Click ที่ไอคอนฮาร์ดดิสก์ (C: หรือ D:)
- เลือกเมนูคำสั่ง **File, New, Folder** ปรากฏไอคอนโฟลเดอร์ ชื่อ New Folder



- พิมพ์ชื่อโฟลเดอร์ใหม่ หากไม่สามารถพิมพ์ได้ ให้กดปุ่มฟังก์ชัน <F2> ก่อน
- เมื่อพิมพ์ชื่อโฟลเดอร์เสร็จแล้ว ให้กดปุ่ม <Enter>
- สามารถสร้างโฟลเดอร์ย่อยๆ ภายใต้โฟลเดอร์นี้ได้

สร้างภาพหรือจัดหาภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา แล้วจัดเก็บไว้ในโฟลเดอร์ที่สร้างไว้

เอกสารเว็บต้องเกี่ยวข้องกับรูปภาพโดยตรง ดังนั้นควรสร้างภาพ หรือจัดหาภาพ แล้วทำการคัดลอกมาไว้ในโฟลเดอร์ที่ได้จัดเตรียมไว้ เพื่อให้สะดวกในการเรียกใช้งาน และการบริหารเว็บไซต์ในอนาคต

ตัวอย่างการหาภาพจากเว็บไซต์

- เปิดเว็บไซต์ที่ต้องการ เช่น www.thailand.com
- นำเมาส์ไปชี้ที่ภาพที่ต้องการ
- กดปุ่มขวาของเมาส์ แล้วเลือกเมนูคำสั่ง **Save Picture As...**
- เลือกไดรฟ์และโฟลเดอร์ที่เตรียมไว้
- กดปุ่ม Save เพื่อบันทึกไฟล์ภาพลงในโฟลเดอร์

การจัดเก็บไฟล์ไว้ในโฟลเดอร์ที่เตรียมไว้ ยังรวมถึงไฟล์ต่างๆ ที่จะนำมาใช้ประกอบการสร้างเว็บ เช่นไฟล์เอกสารจากเวิร์ด กระดาษคำนวณ นำเสนอผลงานต่างๆ จะต้องดำเนินการลักษณะเดียวกับไฟล์ภาพเช่นกัน ทั้งนี้ชื่อไฟล์ต่างๆ ที่นำมาใช้ประกอบการสร้างเว็บก็ต้องตั้งโดยยึดหลักเดียวกับการตั้งชื่อไฟล์เอกสารเว็บ

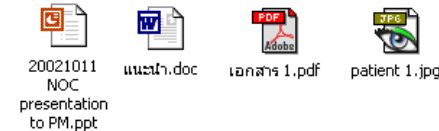


junkmail.bmp



tape01.tif

รูปแสดงไฟล์ภาพที่ไม่สามารถนำมาสร้างเอกสารเว็บ เพราะมีส่วนขยายเป็น .bmp, .tif



รูปแสดงไฟล์เอกสารต่างๆ ที่ผิดพลาด เพราะชื่อไฟล์เป็นภาษาไทย หรือมีช่องว่าง

เลือกเครื่องแม่ข่าย WWW และระบบการสร้างงาน

การสร้างเว็บไซต์ในปัจจุบัน ย่อมหนีไม่พ้นความต้องการด้านโปรแกรมมิ่ง เช่น ต้องการตัวนับจำนวนการเข้าชมเว็บไซต์ (Counter) ต้องการกระดานข่าว (Web board) ต้องการสมุดเยี่ยม (Guestbook) หรือฟังก์ชันสูงๆ เช่น ระบบสมาชิก แต่นักพัฒนาเว็บไซต์มักจะลืมไปว่าระบบโปรแกรมบนเว็บ เป็นระบบที่สัมพันธ์กับระบบปฏิบัติการ ดังนั้นก่อนสร้างเว็บไซต์ ควรพิจารณาให้แน่นอนว่าเว็บที่พัฒนา จะนำไปเก็บไว้บนเครื่องแม่ข่ายที่ใช้ระบบปฏิบัติการใด เพราะหากเลือกผิดพลาด ก็จะทำให้เว็บนั้นมีปัญหาอีกมากมาย

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

ระบบปฏิบัติการและอื่นๆ	ระบบปฏิบัติ Windows	ระบบปฏิบัติ UNIX
ภาษาโปรแกรมที่สนับสนุน	ASP, VB Script, Java, JavaScript	Perl, PHP, JavaScript, Java
ชื่อไฟล์แรก	default.htm	index.html
นามสกุล	.htm, .html	มักเป็น .html
การตั้งชื่อไฟล์, โพลเดอร์	สนับสนุนภาษาไทย	ภาษาอังกฤษเท่านั้น

ดังนั้นการพิจารณาเลือกเครื่องแม่ข่าย WWW และระบบปฏิบัติก่อนสร้างเว็บไซต์ จะช่วยให้เว็บไซต์นั้น ไม่เกิดปัญหาตามมาทีหลัง เช่น รันโปรแกรมไม่ได้, มีปัญหาเรื่องการเรียกไฟล์ต่างๆ ซึ่งเป็นปัญหาที่นักพัฒนาเว็บมือใหม่เกือบทุกรายประสบ

สร้างเอกสารเว็บ และจัดเก็บไว้ในโพลเดอร์ที่สร้างไว้

ไฟล์เอกสาร HTML เป็นไฟล์ข้อความปกติ (Text File) ดังนั้นสามารถใช้โปรแกรมสร้างเอกสารโปรแกรมใดก็ได้ ช่วยในการลงรหัสคำสั่ง HTML เช่น RW, NotePad, WordPad, MS-Word, CU-Writer นอกจากนี้ในปัจจุบันมีโปรแกรมช่วยในการสร้างเอกสารเว็บอีกหลายระบบ ดังที่แนะนำไปแล้ว

จากที่กล่าวไว้ว่าไฟล์เอกสาร HTML เป็นไฟล์ข้อความปกติ ดังนั้นเพื่อให้โปรแกรมบราวเซอร์ทราบว่าเป็นไฟล์เอกสารนี้เป็นไฟล์เฉพาะสำหรับกำหนดรูปแบบการแสดงผลผ่านอินเทอร์เน็ต จึงมีลักษณะเฉพาะของไฟล์เอกสารรูปแบบนี้คือ ในการจัดเก็บไฟล์ จะต้องกำหนดนามสกุล หรือส่วนขยายของไฟล์ (File Extension) เป็น .htm หรือ .html โดยข้อกำหนดเกี่ยวกับนามสกุลของไฟล์นี้ ขึ้นอยู่กับผู้บริการเครือข่ายเว็บ ดังนั้นก่อนทำการสร้างเอกสาร HTML ควรสอบถามจากผู้บริการเครือข่ายที่ท่านจะนำข้อมูลไปฝากไว้ก่อนว่าให้กำหนดนามสกุลของไฟล์อย่างไร

นอกจากการกำหนดนามสกุลของไฟล์ ชื่อไฟล์ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ผู้พัฒนาต้องตระหนักด้วย เพราะผู้ให้บริการเผยแพร่ข้อมูล หรือผู้ดูแลระบบเครือข่าย อาจกำหนดชื่อไฟล์เอกสาร HTML แตกต่างกันไป

สำหรับการตั้งชื่อและนามสกุลของไฟล์ HTML เป็นภาษาไทย เป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำเป็นอย่างยิ่ง เพราะระบบปฏิบัติการหลายระบบไม่สนับสนุนภาษาไทย และควรใช้ตัวอักษรตัวพิมพ์เล็กในการกำหนดชื่อและนามสกุลของไฟล์ทุกครั้ง เพื่อป้องกันปัญหาการทำงานข้ามระบบปฏิบัติการ เนื่องจากระบบปฏิบัติการหลายระบบ โดยเฉพาะ UNIX จะเห็นตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ และตัวพิมพ์เล็กเป็นคนละตัวกัน (Case-Sensitive)

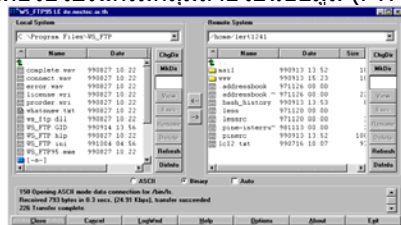
ตรวจสอบผลเอกสารเว็บผ่านบราวเซอร์

ขณะที่ทำการสร้างเอกสารเว็บ ควรทำการตรวจสอบผลผ่านโปรแกรมแสดงผลบราวเซอร์หลายค่าย หลายรุ่น (หากทำได้) เพราะโปรแกรมบราวเซอร์แต่ละค่าย แต่ละรุ่น จะรู้จัก หรือให้ผลลัพธ์จากคำสั่ง HTML ไม่เหมือนกัน จะได้ทราบข้อบกพร่อง ข้อผิดพลาด และสามารถแก้ไขได้ทัน ก่อนที่จะส่งขึ้นไปแสดงผลจริงในระบบอินเทอร์เน็ต

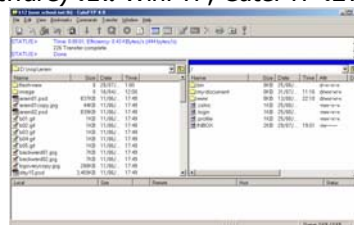
ข้อที่ควรคำนึงถึงในการทำเว็บเชิงพาณิชย์ก็คือ ภาษา HTML เป็นภาษาที่ยังไม่ตาย ยังมีการพัฒนาชุดคำสั่งใหม่ๆ อยู่เรื่อยๆ ดังนั้นอย่าพยายามไล่ตามเทคโนโลยีใหม่ๆ เหล่านี้ ควรพัฒนาเว็บเพจที่สามารถเรียกดูได้จากบราวเซอร์หลายๆ รุ่น หลายค่าย ดีกว่ายึดค่ายใด ค่ายหนึ่ง หรือรุ่นใด รุ่นหนึ่ง มิฉะนั้นอาจจะทำให้พลาดจากลูกค้าบางกลุ่มไปได้

ส่งข้อมูลขึ้นเครื่องบริการเว็บ (Server) และทำการตรวจสอบผลการเรียกดูจากเครื่องบริการเว็บ

เมื่อได้พัฒนาเอกสารเว็บ และตรวจสอบผลได้ตามที่ต้องการแล้ว ก็สามารถโอนข้อมูลนั้นๆ ไปยังเครื่องบริการเว็บได้ โดยใช้โปรแกรมกลุ่มถ่ายโอนข้อมูล (FTP Software) เช่น WinFTP, CuteFTP เป็นต้น



รูปแสดงโปรแกรม Win_FTP



CuteFTP

ก่อนทำการโอนข้อมูล จะต้องทำการขอสิทธิ์และพื้นที่จากผู้ดูแลระบบก่อนเสมอ และตลอดจนต้องสอบถามข้อมูลที่จำเป็นในการโอนข้อมูล เช่น

- ชื่อบัญชีของผู้มีสิทธิ์ (Login Name / Account Name) - ชื่อบัญชี เป็นสิ่งจำเป็นประการแรกที่ต้องทราบ เพราะจะเป็นสิ่งที่บอกว่าคุณมีสิทธิ์ในการโอนถ่ายข้อมูลหรือไม่

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- รหัสผ่านของบัญชี (Password) - นอกจากชื่อบัญชีแล้ว รหัสผ่านจะเป็นสิ่งที่ใช้ในการยืนยันการเข้าสู่ระบบ และป้องกันบุคคลอื่นมาแอบอ้างใช้พื้นที่ของเรา (หากมีการปกปิดรหัสผ่านไว้อย่างมิดชิด)
- ชื่อเครื่องบริการเว็บ (Host Name) - ชื่อเครื่องบริการเว็บ เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องทราบ เพราะเป็นชื่อที่จะใช้ในการขอติดต่อเพื่อใช้บริการฝากข้อมูลนั่นเอง และชื่อนี้อาจจะมีชื่อแตกต่างกันชื่อเว็บไซต์ที่เราเป็นสมาชิกอยู่ก็ได้ เช่น สมาชิกของเครือข่าย SchoolNet จะมีเว็บไซต์ในการเรียกดูคือ www.school.net.th แต่ชื่อเครื่องบริการเว็บในการรับฝากข้อมูลเอกสารเว็บ ได้แก่ user.school.net.th เป็นต้น
- ไดรเร็กทอรีที่จะใช้จัดเก็บข้อมูลบนเครื่องบริการเว็บ - ไดรเร็กทอรีสำหรับใช้จัดเก็บข้อมูลบนเครื่องบริการเว็บ ก็จำเป็นต้องสอบถามด้วย เพราะผู้ดูแลระบบอาจจะกำหนดแตกต่างกันออกไป เช่น ผู้ดูแลระบบเครือข่าย SchoolNet กำหนดให้ใช้ไดเร็กทอรีชื่อ www ในขณะที่ผู้ดูแลระบบของเครือข่ายเอกชนบางแห่ง กำหนดให้ใช้ไดเร็กทอรีเป็น homepage เป็นต้น
- ชื่อเรียกดูเว็บไซต์ผ่านบราวเซอร์ (URL) - URL หรือ Uniform Research Locator หมายถึง ชื่อเรียกที่อยู่ของเว็บไซต์ เช่น เว็บไซต์เครือข่าย SchoolNet มี URL คือ http://www.school.net.th เว็บไซต์ของเนคเทค มี URL คือ http://www.nectec.or.th เป็นต้น การกำหนด URL นี้ผู้ดูแลระบบอาจจะเป็นผู้กำหนดให้ ดังนั้นผู้พัฒนาเว็บเพจ ควรสอบถามจากผู้ดูแลระบบด้วยเสมอ เมื่อนำข้อมูลขึ้นไปเก็บไว้ที่เครื่องบริการเว็บแล้ว จะเรียกดูข้อมูลได้อย่างไร สำหรับเครือข่าย SchoolNet กำหนด URL สำหรับสมาชิกไว้ดังนี้ http://user.school.net.th/~account-name

รายละเอียดต่างๆ ในขั้นตอนการพัฒนาเว็บนี้ มีหลายประการที่ต้องขึ้นอยู่กับผู้ดูแลระบบ (Web System Administrator) ดังนั้นก่อนดำเนินการพัฒนาเว็บเพจ ผู้พัฒนาควรติดต่อขอข้อมูลเหล่านี้จากผู้ดูแลระบบก่อน เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาภายหลัง

การพัฒนาเว็บด้วย HTML

ไฟล์เอกสาร HTML เป็นไฟล์ข้อความรูปแบบหนึ่ง (Text File) ที่เก็บชุดคำสั่ง HTML ดังนั้นการสร้างเอกสาร HTML จึงสามารถใช้ Text Editor ตัวใดก็ได้ เช่น NotePad หรือ WordPadThai

HTML หรือ HyperText Markup Language เป็นภาษาคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งที่มีโครงสร้างการเขียนโดยอาศัยตัวกำกับ (Tag) ควบคุมการแสดงผลข้อความ, รูปภาพ หรือวัตถุอื่นๆ ผ่านโปรแกรมเบราว์เซอร์แต่ละ Tag อาจจะมีส่วนขยายที่เรียกว่า Attribute สำหรับระบุ หรือควบคุมการแสดงผลของเว็บได้ด้วย



Tag

Tag เป็นลักษณะเฉพาะของภาษา HTML ใช้ในการระบุรูปแบบคำสั่ง หรือการลงรหัสคำสั่ง HTML ภายในเครื่องหมาย less-than bracket (<) และ greater-than bracket (>) โดยที่ Tag HTML แบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

- Tag เดี่ยว - เป็น Tag ที่ไม่ต้องการมีการปิดรหัส เช่น <P>, <HR> เป็นต้น
- Tag เปิด/ปิด - เป็น Tag ที่ประกอบด้วย Tag เปิด และ Tag ปิด โดย Tag ปิด จะมีเครื่องหมาย slash (/) นำหน้าคำสั่งใน Tag นั้นๆ เช่น ..., <P>...</P> เป็นต้น

Attributes

Attributes เป็นส่วนขยายความสามารถของ Tag จะต้องใส่ภายในเครื่องหมาย < > ในส่วน Tag เปิดเท่านั้น Tag คำสั่ง HTML แต่ละคำสั่ง จะมี Attribute แตกต่างกันไป และมีจำนวนไม่เท่ากัน การระบุ Attribute มากกว่า 1 Attribute ให้ใช้ช่องว่างเป็นตัวคั่น เช่น Attributes ของ Tag เกี่ยวกับการจัดพารากราฟ คือ <P> ประกอบด้วย ALIGN="Left/Right/Center/Justify" ซึ่งสามารถเขียนได้ดังนี้

```
<P ALIGN="Left/Right/Center/Justify">.....</P>
```

โดย ALIGN จะเป็น Attribute ของแท็ก <P> ซึ่งใช้ในการควบคุมการจัดข้อความในพารากราฟ ได้แก่ การจัดพารากราฟแบบจัดชิดขอบซ้าย, จัดชิดขอบขวา, จัดกึ่งกลางหน้าเอกสาร หรือจัดเอกสารชิดขอบซ้ายและขวาของหน้าเอกสาร ตามลำดับ

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

Special Character

นอกจาก Tag และ Attribute แล้วในการสร้างเอกสาร HTML จะต้องอาศัยอักขระพิเศษ (Special Character) ด้วย เช่น การใส่ช่องว่าง (Space) ปกติเอกสาร HTML จะรับช่องว่างเพียง 1 ช่อง หากต้องการใส่ช่องว่างมากกว่านั้น จะต้องอาศัย Special Character ที่ทำหน้าที่แสดงตำแหน่งว่าง ที่เรียกว่า White Space ด้วยคำสั่ง หรือ อักขระพิเศษที่แสดงสัญลักษณ์เงินเยน ก็ต้องใช้คำสั่ง ¥ เป็นต้น

โครงสร้างไฟล์เอกสาร HTML

ไฟล์เอกสาร HTML ประกอบด้วยส่วนประกอบสองส่วนคือ Head กับ Body โดยสามารถเปรียบเทียบได้ง่ายๆ ก็คือ ส่วน Head จะคล้ายกับส่วนที่เป็น Header ของหน้าเอกสารทั่วไป หรือบรรทัด Title ของหน้าต่างการทำงานในระบบ Windows สำหรับส่วน Body จะเป็นส่วนเนื้อหาของเอกสารนั้นๆ โดยทั้งสองส่วนจะอยู่ภายใน Tag <HTML>...</HTML>

```
<HTML>
<HEAD>
  <tag คำสั่งในส่วนของ HEAD Section>
</HEAD>
<BODY>
  <tag คำสั่งในส่วนของ BODY Section>
</BODY>
</HTML>
```

Tag

Tag เป็นลักษณะเฉพาะของภาษา HTML ใช้ในการระบุรูปแบบคำสั่ง หรือการลงรหัสคำสั่ง HTML ภายในเครื่องหมาย less-than bracket (<) และ greater-than bracket (>) โดยที่ Tag HTML แบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

- **Tag เดี่ยว**

เป็น Tag ที่ไม่ต้องมีการปิดรหัส เช่น <P>, <HR> เป็นต้น

- **Tag เปิด/ปิด**

เป็น Tag ที่ประกอบด้วย Tag เปิด และ Tag ปิด โดย Tag ปิด จะมีเครื่องหมาย slash (/) นำหน้าคำสั่งใน Tag นั้นๆ เช่น

HEAD Section

BODY Section

ส่วนหัวเรื่องเอกสาร (Head Section)

ส่วนหัวเรื่องเอกสาร (Head Section) เป็นส่วนใช้อธิบายเกี่ยวกับข้อมูลเฉพาะของหน้าเว็บนั้นๆ เช่น ชื่อเรื่องของหน้าเว็บ (Title), ชื่อผู้จัดการเว็บ (Author), คำสำคัญในการค้นหาเว็บ (Keyword) โดย Tag สำคัญในส่วนนี้ ได้แก่

```
<HEAD>
  <TITLE>ข้อความอธิบายชื่อเรื่องเว็บ</TITLE>
  <META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=TIS-620">
  <META NAME="Author" CONTENT="ชื่อผู้พัฒนาเว็บ">
  <META NAME="Keywords" CONTENT="คำสำคัญ 1,คำสำคัญ 2, ...>
</HEAD>
```

- ข้อความที่ใช้เป็น TITLE ไม่ควรพิมพ์เกิน 64 ตัวอักษร, ไม่ต้องใส่สัญลักษณ์พิเศษ เช่น ตัวหนา, เอียง หรือ ลี และควรใช้เฉพาะภาษาอังกฤษที่มีความหมายครอบคลุมถึงเนื้อหาของเอกสารเว็บ หรือมีลักษณะเป็นคำสำคัญในการค้นหา (Keyword)
- การแสดงผลจาก Tag TITLE บนเบราว์เซอร์จะปรากฏข้อความที่กำกับด้วย Tag TITLE ในส่วนบนสุดของกรอบหน้าต่าง (ใน Title Bar ของ Window นั้นเอง)

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- Tag META จะไม่ปรากฏผลบนเบราว์เซอร์ แต่จะเป็นส่วนสำคัญ ในการทำคัล้งบัญชีเว็บ สำหรับผู้ให้บริการสืบค้นเว็บ (Search Engine) และค่าอื่นๆ ของการแปลความหมาย
- การพิมพ์ชุดคำสั่ง HTML สามารถพิมพ์ได้ทั้งตัวพิมพ์เล็ก ตัวพิมพ์ใหญ่ หรือผสม การย่อหน้า เว้นบรรทัด หรือช่องว่าง สามารถกระทำได้อิสระ โปรแกรมเบราว์เซอร์จะไม่สนใจเกี่ยวกับระยะเว้นบรรทัดหรือย่อหน้าหรือช่องว่าง

ส่วนเนื้อหาเอกสาร (Body Section)

Body Section เป็นส่วนเนื้อหาหลักของหน้าเว็บ ซึ่งการแสดงผลจะต้องใช้ Tag จำนวนมาก ขึ้นอยู่กับลักษณะของข้อมูล เช่น ข้อความ, รูปภาพ, เสียง, วิดีโอ หรือไฟล์ต่างๆ

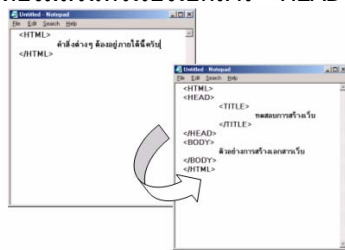
ส่วนเนื้อหาเอกสารเว็บ เป็นส่วนการทำงานหลักของหน้าเว็บ ประกอบด้วย Tag มากมายตามลักษณะของข้อมูล ที่ต้องการนำเสนอ การป้อนคำสั่งในส่วนนี้ ไม่มีข้อจำกัดสามารถป้อนติดกัน หรือ 1 บรรทัดต่อ 1 คำสั่งก็ได้ แต่มักจะยึดรูปแบบที่อ่านง่าย คือ การทำย่อหน้าในชุดคำสั่งที่เกี่ยวข้องกัน ทั้งนี้ให้ป้อนคำสั่งทั้งหมดภายใต้ Tag <BODY> ... </BODY> และแบ่งกลุ่มคำสั่งได้ดังนี้

- กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการจัดการพารากราฟ
- กลุ่มคำสั่งจัดแต่ง/ควบคุมรูปแบบตัวอักษร
- กลุ่มคำสั่งการทำเอกสารแบบรายการ (List)
- กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการทำลิงค์
- กลุ่มคำสั่งจัดการรูปภาพ
- กลุ่มคำสั่งจัดการตาราง (Table)
- กลุ่มคำสั่งควบคุมเฟรม
- กลุ่มคำสั่งอื่นๆ

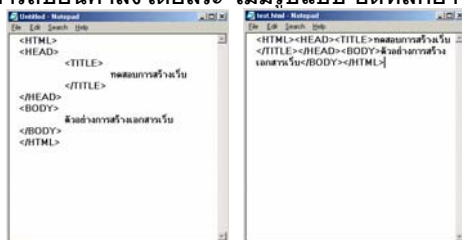
หลักการสร้างเอกสาร HTML

การสร้างเอกสาร HTML จะคล้ายๆ กับการสร้างเอกสารข้อความปกติทั่วไป (Text File) ดังนั้นสามารถใช้โปรแกรม NotePad สร้างได้อย่างสะดวก ซึ่งมีหลักในการสร้าง ดังนี้

- เปิดโปรแกรม NotePad ด้วยคำสั่ง Start, Program, Accessories, NotePad
- พิมพ์คำสั่งของภาษา HTML โดยแท็กคำสั่งต่างๆ ต้องอยู่ภายในแท็ก <HTML>...</HTML> อย่างน้อยต้องมีส่วนหัวเรื่องเอกสาร <HEAD>...</HEAD>

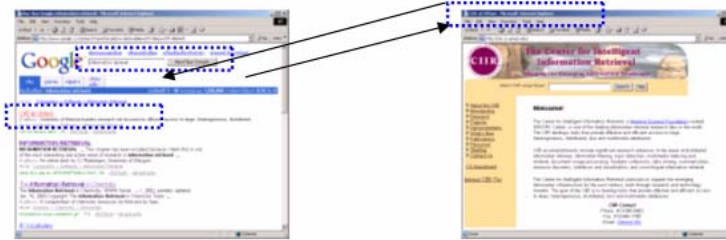


- การกดปุ่ม <Enter> หรือใส่ช่องว่างด้วยการเคาะ Space Bar ไม่มีผลต่อการแสดงผล หากต้องการให้การแสดงผล แสดงพารากราฟจากการกดปุ่ม <Enter> หรือแสดงช่องว่างมากกว่า 1 ช่อง ต้องใช้ Tag หรือ Special Character ควบคุม
- สามารถป้อนคำสั่งได้อิสระ ไม่มีรูปแบบ ยึดหลักอ่าน หรือทำความเข้าใจภายหลังได้ง่าย

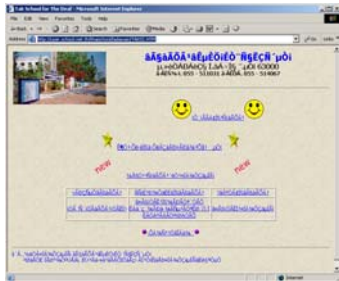


การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

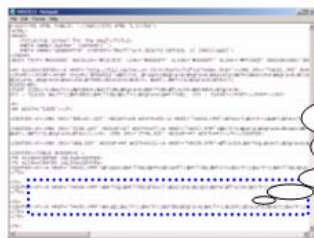
- การพิมพ์แท็กคำสั่ง หรือรหัสคำสั่งใด สามารถพิมพ์ได้ทั้งตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก หรือพิมพ์ผสม
- กำหนดหัวเรื่อง หรือ Title ของหน้าเว็บ โดยข้อความในส่วนนี้จะแสดงในแถบ Title Bar ของหน้าต่างเอกสาร (Window) และเป็นข้อความที่จะถูกใช้ในการกำหนดเป็นคำหลัก (Keyword) ของการสืบค้นหาเว็บด้วย



- กำหนดแท็กเสริม 2 แท็ก ได้แก่
`<META NAME="Author" CONTENT="ชื่อผู้พัฒนาเว็บ">`
 เป็นแท็กใช้บ่งบอกชื่อผู้พัฒนาเว็บ
`<META NAME="Keywords" CONTENT="คำสำคัญ 1, คำสำคัญ 2, ...">`
 การระบุคำสำคัญควรระบุให้ชัดเจน ถ้ามีมากกว่า 1 ให้ใช้เครื่องหมายคอมมาคั่น
- การควบคุมการเข้ารหัสภาษาไทย
 นักพัฒนาเว็บ โดยเฉพาะมือใหม่หลายคน คงสงสัยว่าทำไมเอกสารเว็บที่พัฒนา จึงดูได้เฉพาะบราวเซอร์บางตัว เช่นหลายท่านๆ พัฒนาเว็บด้วย Netscape Composer จะพบว่าเอกสารเว็บนั้น ไม่สามารถแสดงผลภาษาไทยบน IE ได้ เหตุผลหลักก็เพราะ ปัญหาเรื่องการเข้ารหัสภาษาไทย เพื่อให้เห็นปัญหาและที่มาได้ชัดเจนท่านผู้อ่านที่เข้า Internet ได้ลองเปิดดูเว็บไซต์ <http://user.school.net.th/thaischool/ladawan/TAK02.HTM> ด้วยโปรแกรม IE จะพบกับจอภาพแสดงผลดังนี้



ซึ่งไม่ว่าจะแก้ไขด้วยวิธีใดก็ตาม จะพบว่าไม่สามารถแสดงผลภาษาไทยได้ ทั้งนี้เป็นเพราะปัญหาการเข้ารหัส และถอดรหัสภาษาไทยตั้งแต่เริ่มสร้างเอกสารเว็บ เมื่อเรียกดูต้นฉบับรหัสเอกสาร (HTML Source Code) ด้วยคำสั่ง View, Source จะพบรหัสคำสั่ง HTML บนโปรแกรม NotePad ดังนี้



ส่วนที่ให้พิจารณา คือรหัสที่มี
ลักษณะ &....; เช่น Ç

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

Macromedia Dreamweaver 4.0

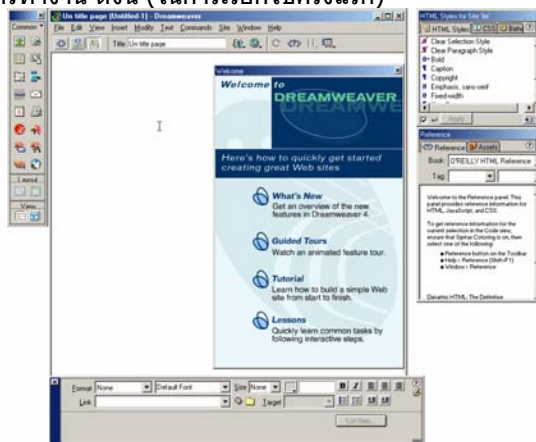
โปรแกรม Macromedia Dreamweaver เป็นโปรแกรมสร้างเอกสารเว็บที่ทำงานในลักษณะ HTML Generator คือ โปรแกรมจะสร้างรหัสคำสั่ง HTML ให้อัตโนมัติ โดยผู้ใช้ไม่ต้องศึกษาภาษา HTML หรือป้อนรหัสคำสั่ง HTML มีลักษณะการทำงานคล้ายๆ กับการพิมพ์เอกสารด้วย Word Processor อาศัยปุ่มเครื่องมือ (Toolbars) หรือแถบคำสั่ง (Menu Bar) ควบคุมการทำงาน ช่วยให้ง่ายต่อการใช้งาน สะดวก และรวดเร็ว โดยจุดเด่นของโปรแกรม ได้แก่



- ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องศึกษาภาษา HTML มาก่อน ก็สามารถสร้างเอกสารเว็บได้ เพราะตัวโปรแกรมมีฟังก์ชันการทำงานแบบ HTML Generator
- สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) โดยใช้รูปแบบของ Macromedia Director ด้วยคุณสมบัติ Animate Netscape และ CSS-P Layers ทำให้ได้ภาพเคลื่อนไหวบนเบราว์เซอร์ 4.0 โดยไม่ต้องอาศัย Plugin ใดๆ
- ความสามารถในการสร้างตาราง โดยการอิมพอร์ตจาก Text File
- สนับสนุน CSS (Cascading Style Sheet)
- ความสามารถในการตรวจสอบเบราว์เซอร์
- ความสามารถในการปรับปรุง ดูแลรักษาเว็บไซต์ เช่น การตรวจสอบลิงก์, สร้างรายงานแสดงผลการทดสอบการทำงาน มีฟังก์ชันในการโอนถ่ายข้อมูล (FTP) ขึ้นเครื่องแม่ข่าย (Server)
- ความสามารถในการทำ Image Roller หรือรูปภาพที่สามารถเปลี่ยนแปลงเมื่อนำเมาส์มาผ่าน (Mouse Over/Mouse Out)
- ปุ่มควบคุมการทำงาน ได้จัดแบ่งเป็นหมวดหมู่ ช่วยให้การสั่งงานกระทำได้สะดวก และรวดเร็ว
- สามารถใช้งานภาษาไทยได้ดี
- กรณีที่ต้องการควบคุมคำสั่ง HTML มีฟังก์ชันให้ป้อน หรือแก้ไขรหัสคำสั่ง HTML ด้วย HTML Inspector รวมทั้งสามารถกำหนดโปรแกรมแก้ไขเอกสารเว็บอื่นๆ ได้ เช่น HomeSite (for Windows) และ BBEdit (for MAC) ไปด้วยกัน

การเรียกใช้งานโปรแกรม

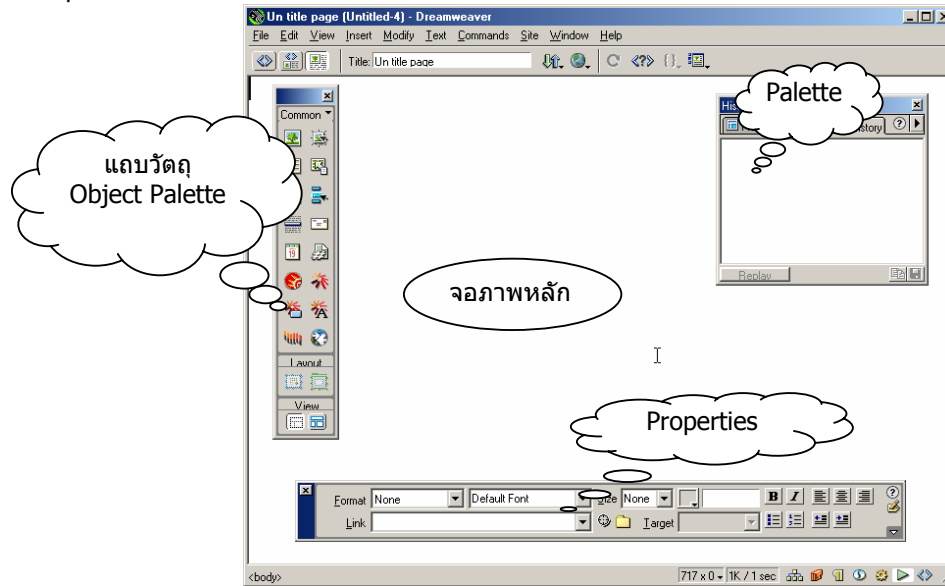
- เลือกเมนูคำสั่ง **Start, Program, Macromedia Dreamweaver 4, Dreamweaver 4**
- ปรากฏหน้าต่างการทำงาน ดังนี้ (ในการเรียกใช้ครั้งแรก)



การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

ลักษณะจอภาพการทำงาน

โปรแกรม Macromedia Dreamweaver มีจอภาพการทำงานแตกต่างไปจากจอภาพโปรแกรมปกติ ที่หลายๆ ท่านคุ้นเคยกัน เพราะโปรแกรมนี้เดิมทีทำงานบนคอมพิวเตอร์ระบบแมคอินทอช (Macintosh) ดังนั้นจอภาพการทำงาน ของโปรแกรมจึงอิงกับระบบแมคอินทอช คือ ลักษณะจอภาพแบบลอยตัว (Floating) ประกอบด้วยส่วนการทำงาน หลักๆ 4 ส่วนได้แก่



รูปแสดงจอภาพการทำงานของ Macromedia Dreamweaver

1. จอภาพหลัก เป็นพื้นที่หลักของโปรแกรมที่ใช้ในการป้อนข้อมูล และคำสั่งต่างๆ ที่ต้องการให้แสดงผลใน ลักษณะเอกสารเว็บ
2. แถบวัตถุ (Object Palette) เป็นกลุ่มเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการควบคุมวัตถุบนชิ้นงานเอกสารเว็บ เช่น เส้น กราฟฟิก (Horizontal Rule), ตาราง, รูปภาพ, เลเยอร์ (Layer)
3. แถบควบคุมค่าการทำงาน (Properties Palette) เป็นรายการที่ปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะการเลือกข้อมูล เช่น หากมีการเลือกที่จะพิมพ์หรือแก้ไขเนื้อหา รายการก็จะเป็นส่วนทำงานที่เกี่ยวข้องกับอักษร, การจัดพารากราฟ ถ้า เลือกที่รูปภาพ รายการในแถบนี้ก็จะ เป็นคำสั่งต่างๆ ที่เกี่ยวกับการควบคุมเรื่องรูปภาพ เป็นต้น
4. Palette เป็นชุดฟังก์ชันเฉพาะงาน เช่น Frame, Behavior, Assets เป็นต้น

การควบคุมหน้าต่างการทำงาน

การทำงานโปรแกรมในระบบวินโดวส์ จะอาศัยหน้าต่างการทำงาน ดังนั้นการศึกษาขั้นตอนในการควบคุม หน้าต่างทำงาน ทั้งหน้าต่างโปรแกรม และหน้าต่างเอกสาร จึงเป็นจุดสำคัญด้วย โดยมีการควบคุมคล้ายๆ กับ การควบคุมหน้าต่างทั่วไปของระบบวินโดวส์ ดังนี้

การย่อ/ขยายขนาดหน้าต่าง (Resize Window)

หน้าต่างโปรแกรม หรือหน้าต่างเอกสารทุกหน้าต่างที่ทำงานในระบบวินโดวส์ สามารถกำหนดขนาดได้อิสระ ซึ่งมีวิธีการปฏิบัติดังนี้



- นำเมาส์ไปชี้ที่มุม หรือด้านของหน้าต่าง สังเกตได้ว่าเมาส์จะมีรูปร่างเป็นลูกศร 2 ทิศ
- กดปุ่มเมาส์ค้างไว้ แล้วลากเมาส์ เพื่อกำหนดขนาดที่ต้องการ

การปิดหน้าต่าง (Close Window)


- การปิดหน้าต่างใดๆ ให้คลิกเมาส์ที่ปุ่ม Close ซึ่งปรากฏที่มุมบนด้านซ้ายของแต่ละหน้าต่าง

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

การขยาย/คืนสภาพหน้าต่าง (Maximize/Restore Window)

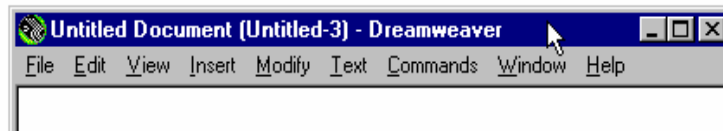
หน้าต่างการทำงานสามารถขยายขนาดให้เท่ากับจอภาพได้ โดยการคลิกที่ปุ่ม (Maximize)  และเมื่อมีการขยายหน้าต่างให้เท่ากับขนาดของจอภาพ ปุ่มนี้จะเปลี่ยนสภาพเป็นปุ่มคืนสภาพ (Restore) 

การย่อหน้าต่าง (Minimize Window)

หน้าต่างโปรแกรมทุกโปรแกรม สามารถลดขนาดให้เป็นปุ่มบนแถบงาน (Task bar) ได้โดยการใช้ปุ่มย่อหน้าต่าง (Minimize) 

การย้ายหน้าต่าง (Move Window)

หน้าต่างการทำงานทุกหน้าต่าง เมื่ออยู่ในสถานะที่ไม่เต็มจอ สามารถย้ายตำแหน่งได้โดยการนำเมาส์ไปชี้ที่แถบไตเติล (Title Bar) จากนั้นกดปุ่มเมาส์ค้างไว้ แล้วลากเมาส์ เพื่อเลื่อนจอภาพไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

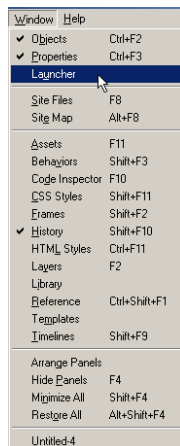


ฟังก์ชันต่างๆ ของ Macromedia Dreamweaver

โปรแกรม Macromedia Dreamweaver มีฟังก์ชันควบคุมการทำงานหลายอย่าง โดยแต่ละฟังก์ชันจะแสดงผลในลักษณะหน้าต่างการทำงาน (Window) หรือแถบสีงาน (Palette) เช่น ฟังก์ชันควบคุมเกี่ยวกับการใส่สคริปต์ต่างๆ ที่เรียกว่า Behavior ฟังก์ชันทำภาพเคลื่อนไหวแบบเลเยอร์ เรียกว่า Timeline จะมีลักษณะแสดงผลในลักษณะหน้าต่างการทำงาน ในขณะที่ฟังก์ชันเกี่ยวกับการทำงานวัตถุ (Object) จะแสดงผลลักษณะแถบสีงาน (Palette) เป็นต้น ดังนั้นการรู้จักและควบคุมฟังก์ชันทำงานต่างๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญต่อผู้ใช้ด้วย

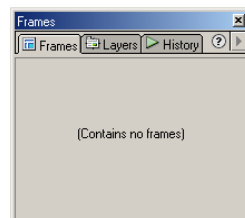
การเรียกใช้งานฟังก์ชันต่างๆ

ฟังก์ชันต่างๆ สามารถเปิด/ปิด โดยเลือกจากเมนู Window ซึ่งจะปรากฏรายการคำสั่งควบคุมฟังก์ชันทำงานดังนี้



รายการคำสั่งจากเมนู Window...

ตัวอย่าง ถ้าต้องการเปิดหน้าต่างฟังก์ชัน Frame ก็เลือก **Window, Frame** และถ้าต้องการปิดหน้าต่าง ก็เลือกคำสั่งซ้ำ เป็นต้น



การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

ฟังก์ชันการทำงานมาตรฐาน

แม้ว่าโปรแกรมจะมีฟังก์ชันการทำงานต่างๆ หลายฟังก์ชัน แต่ฟังก์ชันการทำงานมาตรฐานที่ผู้ใช้ควรทำความรู้จัก และต้องใช้งานบ่อยๆ ประกอบด้วย 3 ฟังก์ชัน คือ

ฟังก์ชัน Object

เป็นฟังก์ชันที่ใช้ควบคุมการทำงานเกี่ยวกับวัตถุต่างๆ ในเอกสารเว็บ เช่น รูปภาพ, เลเยอร์, ตาราง, ฟอรัม เป็นต้น โดยฟังก์ชันนี้จะมีการทำงานแบบแถบสีงาน (Palette) แถบสีงานนี้จะมีชุดเครื่องมือ 7 ชุด โดยเลือกเปลี่ยนได้จากปุ่มสวิตช์เปลี่ยนเครื่องมือ



เครื่องมือทั้ง 7 ชุด ประกอบด้วย



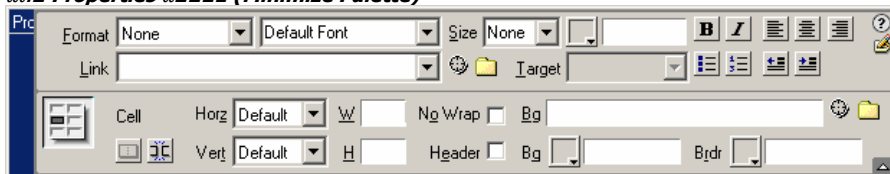
1. เครื่องมือชุด Characters ใส่อักขระพิเศษต่างๆ
2. เครื่องมือชุด Common เป็นชุดเครื่องมือมาตรฐาน เช่น ปุ่มนำเข้าภาพ, สร้างตาราง, กำหนดเส้นกราฟิก เป็นต้น
3. เครื่องมือชุด Form เป็นชุดเครื่องมือควบคุมการสร้างฟอร์ม
4. เครื่องมือชุด Frames สำหรับสร้างเฟรม
5. เครื่องมือชุด Head เป็นชุดเครื่องมือควบคุมเกี่ยวกับ Head Section ของเอกสาร HTML
6. เครื่องมือชุด Invisible เป็นชุดเครื่องมือควบคุมการป้อนรหัสแบบซ่อนการแสดงผล เช่น ช่องว่างแบบ Non-Breaking Space, จุดกำหนดลิงก์ภายใน (Anchor)
7. เครื่องมือชุด Special สำหรับการทำงานพิเศษต่างๆ

ฟังก์ชัน Properties



เป็นฟังก์ชันลักษณะต่างๆ ของวัตถุ หรือข้อความในเอกสารเว็บ เช่น ค่ากำหนดหรือลักษณะต่างๆ เกี่ยวกับอักขร, รูปภาพ, ตาราง, ฟอรัม รวมถึงเอกสารเว็บ ฟังก์ชันนี้จะมีการแสดงผล 2 รูปแบบ คือแบบย่อ (Minimize Palette) และเต็ม (Maximize Palette)



แถบ Properties แบบย่อ (Minimize Palette)



แถบ Properties แบบเต็ม (Maximize Palette)

การปรับเปลี่ยนแถบสีงานแบบย่อ ไปเป็นแบบเต็ม จะใช้วิธีการคลิกที่ปุ่มควบคุม ซึ่งจะปรากฏอยู่ ณ มุมล่างด้านขวาของแถบสีงานนี้ โดยมีลักษณะดังนี้  เมื่อต้องการคืนสภาพจากแถบสีงานแบบเต็ม ไปสู่แบบย่อ ก็ให้คลิกที่ปุ่มคืนสภาพ ซึ่งมีรูปร่างดังนี้  โดยจะปรากฏอยู่ ณ มุมล่างด้านขวาของแถบสีงานนี้ด้วยเช่นกัน

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

การควบคุมแถบสีงาน หรือหน้าต่างงานของฟังก์ชันต่างๆ

ฟังก์ชันต่างๆ จะแสดงผลในลักษณะของหน้าต่าง (Window) หรือไม้ก็แถบสีงาน (Palette) ซึ่งการควบคุมต่างๆ จะคล้ายกับการสีงาน หรือควบคุมหน้าต่างการทำงานของโปรแกรม หรือหน้าต่างการทำงานของเอกสารในระบบวินโดวส์ อยู่แล้ว เช่น หากต้องการย่อ/ขยาย ก็สามารถนำมาเมาส์ไปชี้ ณ มุมใดๆ แล้วกดปุ่มเมาส์ค้างไว้ จากนั้นจากลากเมาส์เพื่อกำหนดขนาด เมื่อได้ขนาดที่ต้องการจึงปล่อยนิ้วจากปุ่มของเมาส์เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้ใช้สามารถสั่งซ่อนแถบ หรือหน้าต่างฟังก์ชันเหล่านี้ได้แบบชั่วคราวขณะที่ทำงานโดยการกดปุ่มฟังก์ชัน <F4> และหากต้องการแสดงผล ก็กดปุ่ม <F4> ซ้ำอีกครั้ง โดยไม่ต้องเสียเวลาปิด หรือเปิดฟังก์ชันหลายๆ ครั้ง

การกำหนดค่าพื้นฐานที่จำเป็น

เพื่อให้การใช้งานโปรแกรมตรงกับความต้องการ และถูกต้องที่สุด ควรกำหนดค่าพื้นฐานที่จำเป็นก่อน เช่น ค่ากำหนดเกี่ยวกับภาษาไทย, การเข้ารหัสภาษาไทย, การใช้งานฟอนต์ภาษาไทย และอื่นๆ ที่จำเป็นหลายค่า

ค่ากำหนดเพื่อใช้สร้างเอกสารเว็บภาษาไทย

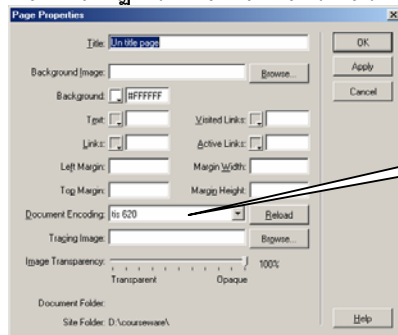
ภาษาไทยกับเว็บเพจ เป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อนมาก และก่อปัญหาให้กับการใช้งานค่อนข้างสูง ดังนั้นก่อนลงมือสร้างเว็บเพจภาษาไทย ควรกำหนดการใช้งานภาษาไทยก่อน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ โปรแกรม Macromedia Dreamweaver มีคำสั่งเกี่ยวกับการใช้งานภาษาไทย ดังนี้

- การควบคุมฟอนต์ และการเข้ารหัสภาษาไทย (Thai Encoding)
- การใช้งานฟอนต์ภาษาไทย (Thai Font)

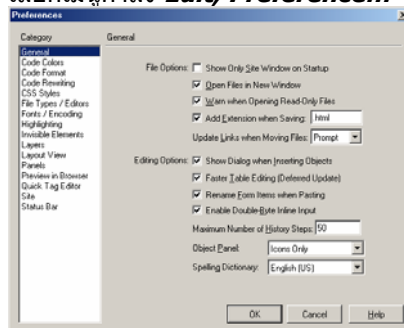
การควบคุมฟอนต์ และการเข้ารหัสภาษาไทย (Thai Encoding)

คำสั่งนี้เป็นคำสั่งที่ผู้ใช้ควรเริ่มต้นปฏิบัติก่อนเสมอ โดย

- เลือกเมนูคำสั่ง **Modify, Page Properties...**
- ซึ่งจะปรากฏหน้าต่างการทำงาน ดังนี้

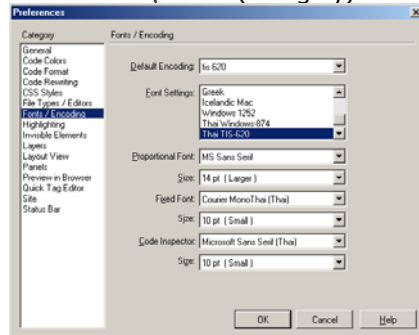


- ปรับค่ารายการ Document Encoding: เป็น Others หรือ TIS-620 หรือ Windows-874
- จากนั้นคลิกปุ่ม OK
- เลือกเมนูคำสั่ง **Edit, Preference...** จะปรากฏกรอบทำงาน



การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- ให้คลิกเลือกกลุ่มคำสั่ง (Category) ชื่อ "Fonts / Encoding" ซึ่งจะปรากฏคำสั่งย่อย ดังนี้



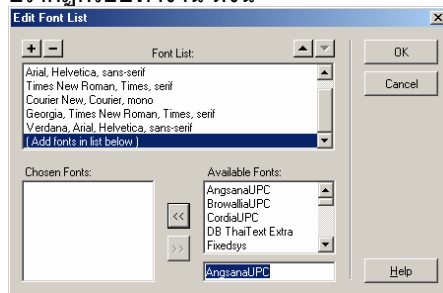
- การกำหนดค่าเพื่อให้แสดงผลภาษาไทย และเข้ารหัสภาษาไทยที่ถูกต้อง ให้กำหนดดังนี้
 - กำหนดค่าจากรายการ Default Encoding เป็น **Other** หรือ **TIS-620** หรือ **Windows-874** ให้ตรงกับค่ากำหนดที่เลือกไปก่อนหน้านี้
 - กำหนดค่าจากรายการ Font Settings เป็น **Other** หรือ **TIS-620** หรือ **Windows-874** ให้ตรงกับค่ากำหนดที่เลือกไปก่อนหน้านี้
 - กำหนดค่าจากรายการ Proportional Font เป็น **MS Sans Serif** เพื่อให้การป้อนข้อมูลผ่านจอภาพหลัก แสดงผลภาษาไทยที่ถูกต้อง
 - กำหนดขนาดตัวอักษรของ Proportional Font ประมาณ **12 – 14 pt.**
 - ค่าจากรายการ Fixed Font ไม่ต้องเปลี่ยนแปลง
 - กำหนดค่าจากรายการ HTML Inspector เป็นฟอนต์ที่สามารถแสดงผลภาษาไทย เช่น AngsanaUPC, JasmineUPC เป็นต้น พร้อมทั้งกำหนดขนาดตัวอักษรที่เหมาะสม เช่น 16 pt เป็นต้น
- เสร็จแล้วคลิกปุ่ม OK

การใช้งานฟอนต์ภาษาไทย (Thai Font)

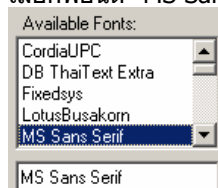
ฟอนต์ภาษาไทยมาตรฐาน ในที่นี้หมายถึง การกำหนดฟอนต์ให้กับข้อความ เพื่อให้ข้อความภาษานั้นๆ แสดงผลได้ถูกต้องบนเบราว์เซอร์ทั้งระบบ MS-Windows และระบบ Macintosh ซึ่งเป็นระบบที่คนไทยนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยผู้ใช้ไม่ต้องเสียเวลากับการปรับแต่งฟอนต์ที่เบราว์เซอร์อีก ฟอนต์ภาษาไทยมาตรฐานที่นิยมใช้ในเว็บเพจได้แก่ ฟอนต์ MS Sans Serif ซึ่งเป็นฟอนต์ภาษาไทยบนระบบ MS-Windows และฟอนต์ Thonburi ซึ่งเป็นฟอนต์ภาษาไทยที่นิยมใช้ในระบบ Macintosh

การกำหนดฟอนต์เพื่อใช้งาน กระทำได้ดังนี้

- เลือกคำสั่ง **Text, Font, Edit Font List...**
- ปรากฏกรอบทำงาน ดังนี้



- เลือกฟอนต์ "MS Sans Serif" จากรายการ Available Fonts :



การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- จากนั้นคลิกเมาส์ที่ปุ่ม Add << เพื่อส่งรายการฟอนต์ที่เลือกไปยังกรอบ Chosen Fonts หากเลือกผิดหรือต้องการยกเลิกการเลือก ให้คลิกฟอนต์ที่ต้องการลบในรายการ Chosen Fonts แล้วคลิกที่ปุ่ม Remove >>
- เลือกฟอนต์ Microsoft Sans Serif แล้วคลิกเมาส์ที่ปุ่ม Add << เพื่อส่งรายการฟอนต์ที่เลือกไปยังกรอบ Chosen Fonts
- สำหรับฟอนต์ Thonburi จะไม่มีรายการเลือก ให้พิมพ์ชื่อฟอนต์ที่ช่องว่างได้แก่รายการ Available Fonts : จากนั้นจึงคลิกปุ่ม Add <<



พิมพ์ในช่องนี้

- เมื่อได้รายการฟอนต์ครบตามที่ต้องการ ให้คลิกปุ่ม OK ยืนยันการบันทึกฟอนต์เพื่อนำไปใช้งานต่อไป

คำจำกัดความเกี่ยวกับนามสกุลไฟล์เอกสาร HTML

ไฟล์เอกสาร HTML มีนามสกุลของไฟล์ได้ 2 ลักษณะคือ .htm และ .html และโปรแกรมนี้ได้กำหนดไว้ให้บันทึกไฟล์ด้วยนามสกุล .htm ดังนั้นหากท่านต้องการบันทึกไว้ด้วยนามสกุล .html ควรเปลี่ยนแปลงค่าติดตั้งเกี่ยวกับนามสกุลของไฟล์ ด้วยคำสั่ง **Edit, Preference...** ในกลุ่มรายการ General จะมีรายการ Add Extension when Saving ให้ระบุเป็น .html เพื่อให้ทุกครั้งที่ทำกรบันทึกไฟล์ จะได้นามสกุล .html อัตโนมัติ

Add Extension when Saving: .html


การจัดการไฟล์เอกสารเว็บ

การจัดการไฟล์เอกสารเว็บ ได้แก่ การทำงานใดๆ ที่เกี่ยวกับการเอกสารเว็บ เช่น การเปิดหน้าเอกสารใหม่, การเปิดเอกสารเดิมเพื่อแก้ไขหรือปรับปรุง, การจัดเก็บเอกสาร, การลบเอกสาร ตลอดจนการทำงานเกี่ยวกับโฟลเดอร์ (Folder) เช่น การสร้าง - ลบ - เปลี่ยนชื่อโฟลเดอร์ ทั้งนี้โปรแกรม Macromedia Dreamweaver ได้เตรียมชุดคำสั่งที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

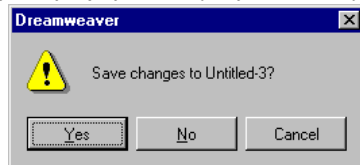
การเปิดหน้าเอกสารใหม่ (New)

การเปิดหน้าเอกสารใหม่ มักจะเป็นงานแรกในการทำงาน ท่านสามารถเปิดหน้าเอกสารใหม่ด้วยคำสั่ง **File, New** หรือใช้คีย์ลัด <Ctrl><N> โดยปกติโปรแกรมจะเปิดหน้าเอกสารใหม่ด้วยหน้าต่างใหม่เสมอ

การปิดหน้าเอกสาร (Close)

เมื่อต้องการปิดหน้าเอกสารที่เปิดไว้ ไม่ว่าจะเพื่อยกเลิกการทำงาน หรือเลิกการทำงาน สามารถกระทำได้โดยเลือกคำสั่ง **File, Close** หรือใช้คีย์ลัด <Ctrl><W> หรือคลิกที่ปุ่ม Close  ซึ่งปรากฏที่มุมบนด้านซ้ายของหน้าต่างเอกสาร

ทั้งนี้หากมีการทำงานกับเอกสารเว็บ และท่านใช้คำสั่งปิดหน้าเอกสาร โดยยังไม่ได้ทำการจัดเก็บเอกสาร โปรแกรมจะแสดงกรอบเตือนการจัดเก็บก่อนเสมอ ดังนี้



หากต้องการจัดเก็บก็คลิกที่ปุ่ม Yes เมื่อไม่ต้องการจัดเก็บเอกสารคลิกที่ปุ่ม No หรือคลิกที่ปุ่ม Cancel เพื่อยกเลิกการใช้คำสั่งปิดหน้าเอกสาร

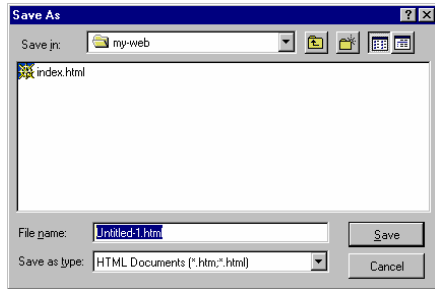
การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0


การจัดเก็บเอกสาร (Save)

การจัดเก็บเอกสาร มีหลายลักษณะ หลายจุดประสงค์ เช่น การจัดเก็บเอกสารครั้งแรกของการสร้างงาน, การจัดเก็บและเปลี่ยนชื่อเอกสาร หรือเปลี่ยนโฟลเดอร์ ซึ่งสามารถจำแยกได้ดังนี้

การจัดเก็บเอกสารครั้งแรก

เมื่อสร้างเอกสารเว็บในครั้งแรก ผู้ใช้ควรทำการจัดเก็บเอกสารในรูปของไฟล์เอกสาร (File) ด้วยคำสั่ง **File, Save** หรือใช้คีย์ลัด <Ctrl><S> โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างจัดเก็บเอกสาร ดังนี้



- กำหนดชื่อไฟล์ในช่อง File Name: (ไม่ต้องใส่นามสกุลไฟล์)
- กำหนดโฟลเดอร์ที่ใช้เก็บเอกสารในช่อง Save in: (ควรสร้างโฟลเดอร์ไว้ก่อน หรืออาจจะสร้างโดยคลิกที่ไอคอน create new folder )
- เมื่อกำหนดชื่อไฟล์ และโฟลเดอร์เรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม Save เพื่อยืนยันการจัดเก็บเอกสาร หรือคลิกปุ่ม Cancel เพื่อยกเลิกการใช้คำสั่งจัดเก็บเอกสาร


การจัดเก็บเอกสารครั้งถัดไปโดยใช้ชื่อไฟล์และโฟลเดอร์เดิม

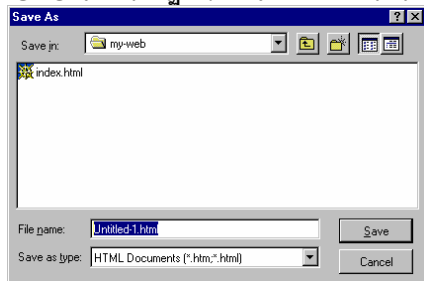
การจัดเก็บเอกสารเว็บครั้งที่สองเป็นต้นไป โดยยังคงใช้ชื่อไฟล์และโฟลเดอร์เดิม ให้ใช้คำสั่ง **File, Save** หรือใช้คีย์ลัด <Ctrl><S> ทั้งนี้โปรแกรมจะไม่แสดงหน้าต่างจัดเก็บเอกสาร เพื่อสอบถามชื่อไฟล์และโฟลเดอร์อีก เนื่องจากเป็นการจัดเก็บโดยใช้ชื่อไฟล์เดิมและโฟลเดอร์เดิม

การจัดเก็บเอกสารครั้งถัดไปโดยใช้ชื่อไฟล์หรือโฟลเดอร์ใหม่




การจัดเก็บเอกสารเว็บครั้งที่สองเป็นต้นไป โดยใช้ชื่อไฟล์หรือโฟลเดอร์ใหม่ ให้ใช้คำสั่ง **File, Save As** ทั้งนี้โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างจัดเก็บเอกสาร เพื่อสอบถามชื่อไฟล์และโฟลเดอร์เช่นเดียวกับการจัดเก็บเอกสารใหม่ครั้งแรก ดังนั้นท่านสามารถกำหนดชื่อ และโฟลเดอร์ได้อีกครั้งตามที่ต้องการ
ขณะสร้างเอกสารเว็บ ควรจัดเก็บเอกสารเว็บอยู่เรื่อยๆ เพื่อป้องกันข้อมูลสูญหายหากเกิดปัญหาด้านไฟฟ้า

การสร้างโฟลเดอร์ (Create New Folder)

โฟลเดอร์ หรือ Sub-Directory เป็นที่ที่ใช้เก็บเอกสาร เพื่อให้เกิดระบบการจัดเก็บ สืบค้น ที่สะดวกต่อการเรียกใช้ภายหลัง ซึ่งการสร้างโฟลเดอร์เพื่อใช้จัดเก็บเอกสารเว็บ ควรกระทำก่อนที่จะสร้างเอกสาร แต่ท่านอาจจะลืมสร้างโฟลเดอร์เพื่อใช้เก็บเอกสารเว็บ โปรแกรมได้เตรียมคำสั่งไว้เพื่อช่วยเหลือดังนี้ เลือกคำสั่ง **File, Save** หรือ **File Save As** เมื่อปรากฏหน้าต่างจัดเก็บเอกสาร จะมีปุ่มไอคอน Create New Folder 

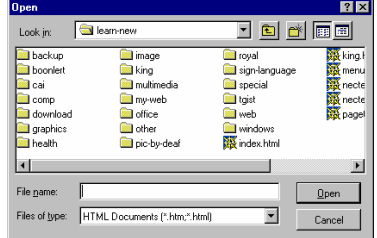


การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

ก่อนที่จะคลิกปุ่มไอคอน Create New Folder ควรกำหนดโฟลเดอร์หลัก หรือ Root Directory ของโฟลเดอร์ที่จะสร้างก่อนจากช่องรายการ Save in: หรือใช้ปุ่มไอคอนย้ายลำดับโฟลเดอร์ (Up one level)  จากนั้นคลิกปุ่มไอคอน Create New Folder โปรแกรมจะสร้างโฟลเดอร์ใหม่ให้ 1 โฟลเดอร์  ท่านสามารถพิมพ์ชื่อของโฟลเดอร์ได้ทันที ชื่อนี้จะไปแทนที่ชื่อโฟลเดอร์เดิมโดยอัตโนมัติ เมื่อป้อนชื่อเสร็จแล้วให้นำเมาส์ออกมาคลิกด้านนอก 1 ครั้งเพื่อยืนยันการกำหนดโฟลเดอร์ เช่น กำหนดชื่อโฟลเดอร์ว่า my-web จะปรากฏผลดังนี้ 

การเปิดไฟล์เอกสารเดิม (Open)

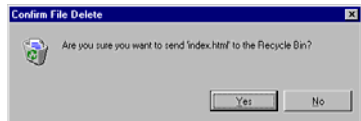
ไฟล์เอกสารเว็บที่มีอยู่แล้ว สามารถเรียกดูเพื่อแก้ไข ปรับปรุงได้ด้วยคำสั่ง **File, Open** หรือใช้คีย์ลัด <Ctrl><O> ซึ่งจะปรากฏหน้าต่างเปิดเอกสาร ดังนี้



เลือกโฟลเดอร์ จากช่องรายการ Look in: และคลิกเลือกไฟล์ที่ต้องการเปิด จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Open เพื่อยืนยันการเปิดไฟล์ หรือคลิกปุ่ม Cancel หากต้องการยกเลิกการใช้คำสั่ง **Open...**

การลบไฟล์ หรือโฟลเดอร์ (Delete)

ไฟล์เอกสารเว็บบางไฟล์หรือโฟลเดอร์บางโฟลเดอร์อาจจะมีข้อผิดพลาดต้องลบทิ้ง โปรแกรมได้เตรียมคำสั่งเพื่อใช้ในการลบไฟล์หรือโฟลเดอร์ไว้แล้ว โดยท่านจะต้องปิดไฟล์ที่จะลบก่อนเสมอ จากนั้นเลือกคำสั่ง **File, Open** เพื่อเปิดหน้าต่าง Open เลือกโฟลเดอร์ จากช่องรายการ Look in: และคลิกเลือกไฟล์หรือโฟลเดอร์ที่ต้องการ กดปุ่ม โปรแกรมจะให้ยืนยันการลบไฟล์ ดังนี้



คลิกปุ่ม Yes เพื่อยืนยันการลบ หรือปุ่ม No เพื่อยกเลิกคำสั่งลบ

การสร้างเว็บไซต์

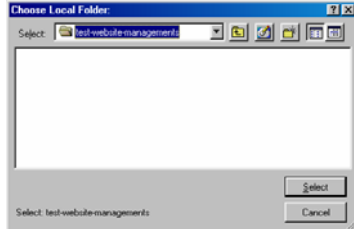
การสร้างเว็บแต่ละเว็บ เป็นที่ทราบแล้วว่าจำเป็นต้องสร้างโฟลเดอร์เก็บไฟล์เอกสารเว็บ และไฟล์เอกสารที่เกี่ยวข้องไว้เฉพาะ ในกรณีที่ต้องรับผิดชอบเว็บมากกว่า 1 เว็บ จำเป็นจะต้องจัดระบบการบริหาร/จัดการเว็บให้เหมาะสมเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดในการดำเนินงาน ทั้งนี้ Dreamweaver ได้เตรียมฟังก์ชันด้านการจัดการเว็บไซต์ ซึ่งมีฟังก์ชันย่อยภายในหลายประการ เช่น การแสดงผังการเชื่อมโยงของเอกสาร, แสดงโฟลเดอร์และไฟล์, การโอนถ่ายข้อมูลกับเครื่องแม่ข่าย (FTP) เป็นต้น โดยมีหลักการในการดำเนินงาน ดังนี้

- สร้างโฟลเดอร์สำหรับเว็บไซต์แต่ละรายการ โดยแต่ละเว็บไซต์ควรมีโฟลเดอร์เฉพาะของตนเอง และจัดทำไซต์ควบคุมโฟลเดอร์แยกกันไปด้วย
- เรียกโปรแกรม Macromedia Dreamwaver
- เรียกใช้คำสั่ง **Site, New Site...**
- ปรากฏหน้าต่างการทำงาน ดังนี้



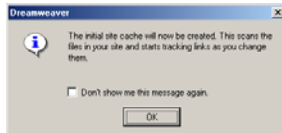
การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- เลือก Category ชื่อ Local Info
- รายการ Site Name: ให้ป้อนชื่ออ้างอิงในการเรียกเว็บไซต์ เช่นเว็บไซต์ส่วนตัวอาจจะใช้ชื่อว่า MySite หรือเว็บไซต์ของหน่วยงานอาจจะใช้ชื่อ MyWork เป็นต้น
- รายการ Local Root Folder ให้ระบุโฟลเดอร์ที่สร้างไว้ตามข้อ 1. หรือโฟลเดอร์ที่ใช้เก็บเอกสารเว็บที่ได้จัดสร้างไว้ก่อนหน้านี้แล้ว โดยคลิกที่ไอคอนรูปแฟ้มสีเหลือง

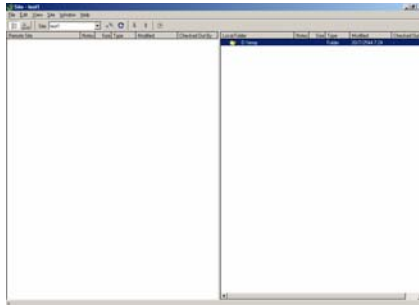


เมื่อเลือก Folder ที่ต้องการแล้วก็คลิกปุ่ม Select

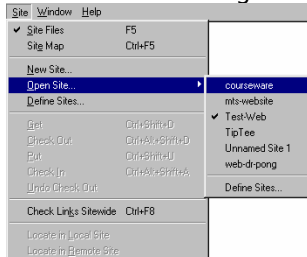
- คลิกเลือกรายการ Refresh Local File List Automatically (ให้มีเครื่องหมาย "ถูก")
- คลิกปุ่ม OK
- โปรแกรมจะสอบถามว่าต้องการสร้าง Cache files ใหม่? ให้คลิกปุ่ม OK เพื่อสร้าง Cache Files เพื่อให้โปรแกรมสามารถตรวจสอบความถูกต้องของไฟล์ได้โดยอัตโนมัติเมื่อมีการสร้าง หรือแก้ไขไฟล์ในครั้งต่อไป



- จากนั้นโปรแกรมจะแสดงหน้าต่างการจัดการ Site ดังนี้



- กรณีที่มีไฟล์อยู่จะแสดงรายชื่อไฟล์ทั้งหมด รวมทั้งโฟลเดอร์ที่มีอยู่
- กรณีที่มีเว็บไซต์อื่นอีกที่ต้องการดำเนินการ จำเป็นจะต้องกำหนด Site Management นี้เสมอ
- การเรียกใช้ Site Management ในภายหน้า ให้เลือกคำสั่ง **Site, Open Site...**

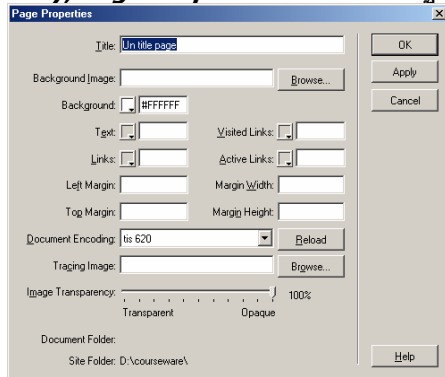


- คลิกเลือกรายการไซต์ที่ต้องการทำงาน โปรแกรมจะแสดงหน้าต่าง Site Management
- การปรับแก้ไขรายการ Site Management ที่ได้สร้างไว้ก่อนให้เลือกคำสั่ง **Site, Define Site...**

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

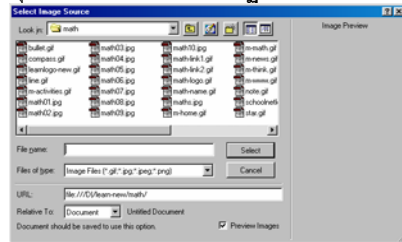
การกำหนดค่าพื้นฐานของเอกสารเว็บ

เมื่อวางโครงสร้างของเอกสารเว็บเรียบร้อยแล้ว ผู้พัฒนาสามารถกำหนดค่าพื้นฐานของเอกสารเว็บ ได้ด้วยคำสั่ง **Modify, Page Properties...** ซึ่งจะปรากฏกรอบทำงาน ดังนี้



รายการที่ควรกำหนด ได้แก่

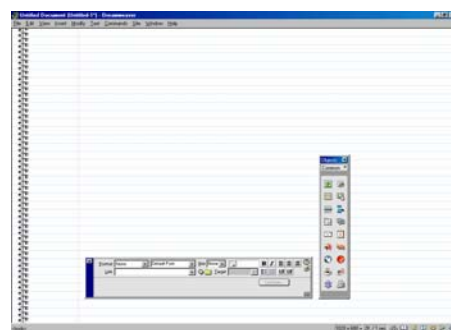
- Title ข้อความแสดงหัวเรื่องของเว็บ เป็นข้อความที่จะปรากฏในส่วน Title Bar ของหน้าต่างเอกสารเว็บ โดยข้อความส่วนนี้จะถูกนำไปใช้เป็นคีย์เวิร์ด (Keyword) ในการค้นหาเว็บผ่านผู้ให้บริการสืบค้นเว็บ (Web Search Engine) ด้วยชื่ออธิบายเอกสารเว็บ
- Background Image ระบุชื่อไฟล์ภาพที่จะนำมาใช้ทำภาพ Background สามารถเลือกได้โดยการคลิกที่ปุ่ม Browse ซึ่งจะปรากฏกรอบทำงานย่อย ดังนี้



จากกรอบนี้ ให้เลือกไฟล์ที่ต้องการนำมาใช้เป็น Background จากนั้นก็คลิกที่ปุ่ม Select



ภาพที่ไม่เหมาะสมกับการนำมาใช้เป็น Background



ภาพที่เหมาะสมกับการใช้เป็น Background

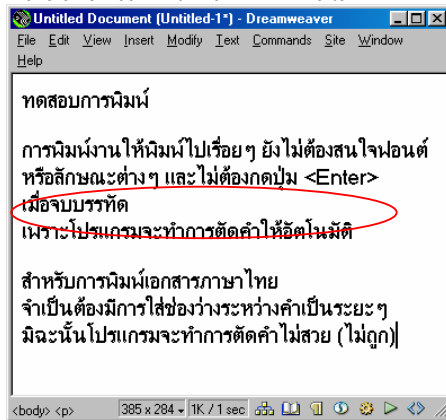
- ค่าสีของเอกสารเว็บ ได้แก่
 - Background ค่าสีพื้นของเอกสารเว็บ
 - Text ค่าสีของตัวอักษรภาวะปกติ
 - Links ค่าสีของจุดลิงก์ภาวะปกติ
 - Visited Links ค่าสีของจุดลิงก์ที่ผ่านการเรียกดูแล้ว
 - Active Links ค่าสีของจุดลิงก์ที่กำลังเรียกใช้งาน

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- Left Margin ค่ายระยะห่างจากขอบซ้ายของจอภาพถึงตำแหน่งหน้าเอกสาร
- Top Margin ค่ายระยะห่างจากขอบบนของจอภาพถึงตำแหน่งหน้าเอกสารค่าสองค่านี้ จะมีหน่วยเป็น pixel หากต้องการให้ระยะขอบเป็น 0 ก็กำหนดค่าเป็น "0" เช่นกัน
- Document Encoding เป็นค่ากำหนดการเข้ารหัส และถอดรหัสภาษาที่ใช้ใน การสร้างเอกสารเว็บ สำหรับเอกสารเว็บภาษาไทย ให้กำหนดไว้ที่ Other หรือ TIS-620 หรือ Windos-874

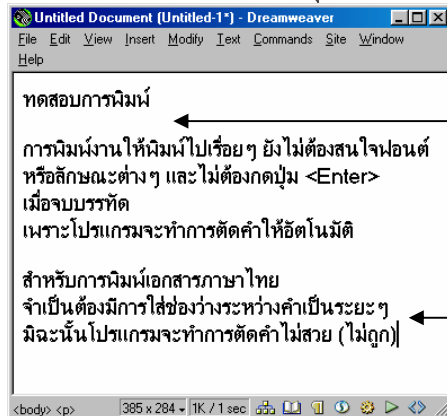
การพิมพ์ข้อความ

- การพิมพ์งาน ให้พิมพ์งานก่อน โดยไม่ต้องสนใจเกี่ยวกับแบบอักษร (Font), ขนาดของอักษร (Size) และ ลักษณะพิเศษ (Attribute)
- ให้ใส่ช่องว่างระหว่างคำเป็นช่วงๆ ตามความเหมาะสม เพื่อช่วยในการตัดคำ เนื่องจากโปรแกรมไม่มีความสามารถด้านการตัดคำอัตโนมัติ



โปรแกรมตัดคำไม่เป็น เนื่องจากข้อความที่พิมพ์ยาวเกินไป จะต้องใส่ช่องว่างระหว่างคำ (ตามความเหมาะสม) เป็นช่วงๆ เพื่อช่วยในการตัดคำ

- ไม่ต้องใช้ปุ่ม Style Format Format Paragraph ความคมลักษณะตัวอักษร
- ข้อความที่มีลักษณะเป็นพารากราฟ (Paragraph) ให้พิมพ์ไปเรื่อยๆ ไม่ต้องกดปุ่ม E เมื่อถึงระยะขอบขวา เพราะโปรแกรมจะทำการตัดคำขึ้นบรรทัดใหม่ ให้โดยอัตโนมัติ
- การขึ้นพารากราฟใหม่ ให้กดปุ่ม <Enter>
- การขึ้นหัวเรื่องใหม่ ให้กดปุ่ม <Enter>



ช่องว่างจากการกดปุ่ม <Enter> เรียกว่า Paragraph Spacing

ช่องว่างจากการขึ้นบรรทัดอัตโนมัติ เรียกว่า Line Spacing

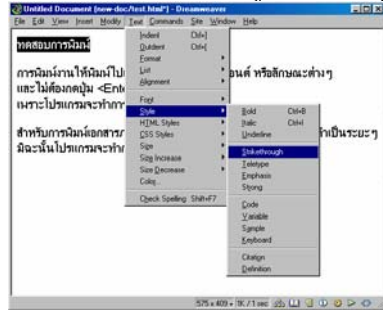
- การขึ้นบรรทัดใหม่โดยให้เนื้อความอยู่ในพารากราฟเดิม ใช้การกดปุ่ม <Shift> พร้อมกับปุ่ม <Enter>

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- การปรับแต่งลักษณะตัวอักษร ให้ใช้การทำแถบสีคลุมข้อความที่ต้องการ แล้วเลือกลักษณะอักษรที่ต้องการ จากปุ่มควบคุมในแถบ Properties



- นอกจากนี้ สามารถใช้เมนูคำสั่ง **Text, Style** ควบคุมลักษณะตัวอักษรเพิ่มเติมจากแถบเครื่องมือ

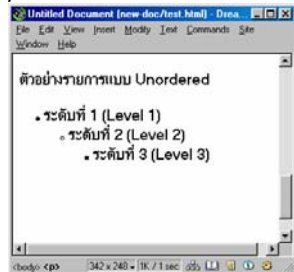


- การจัดพารากราฟ เช่น จัดชิดขอบซ้าย, จัดกึ่งกลาง และจัดชิดขอบขวา ใช้ปุ่ม Alignment จากแถบ Properties
- การเพิ่มจำนวนช่องว่าง ให้กดปุ่ม <Ctrl><Shift><Space Bar> เพราะโปรแกรมไม่อนุญาตให้เคาะแป้นเว้นวรรคมากกว่า 1 ครั้ง

การทำรายการ (List)

รายการ เป็นเนื้อหารูปแบบหนึ่ง สามารถกำหนดได้หลายลักษณะ ที่มักจะใช้ได้แก่ รายการแบบเลขข้อ (Numbering) และรายการแบบสัญลักษณ์ข้อ หรือที่เรียกว่า Bullet โปรแกรมได้เตรียมปุ่มเครื่องมือช่วยในการทำงานไว้ดังนี้

- การทำเลขข้อ หรือเครื่องหมายหน้าข้อ ให้ใช้ปุ่ม Unordered / Ordered List
 - ลำดับรายการที่เป็นสัญลักษณ์ข้อ (Bullet) หรือที่เรียกว่า Unordered List ควบคุมด้วยปุ่ม Unordered List
 - ลำดับรายการที่เป็นเลขข้อ หรืออักษรลำดับข้อ ที่เรียกว่า Ordered List ควบคุมด้วยปุ่ม Ordered List
- การพิมพ์รายการลักษณะนี้ เริ่มด้วยการคลิกที่ปุ่มเครื่องมือ จากนั้นให้พิมพ์เนื้อหา เมื่อต้องการขึ้นหัวข้อใหม่ หรือรายการใหม่ ก็ใช้การกดปุ่ม <Enter> หากต้องการสิ้นสุดการพิมพ์ให้กดปุ่ม <Enter> ให้ผ่านไป 1 รายการ แล้วคลิกปุ่มเครื่องมือซ้ำเพื่อจบการทำงาน
- รายการที่กำหนด สามารถควบคุมระดับความสำคัญ หรือ Level ของรายการได้ โดยใช้ปุ่ม Text Outdent / Text Indent ปกติจะมีค่าระดับความสำคัญอยู่ 3 ระดับ

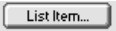


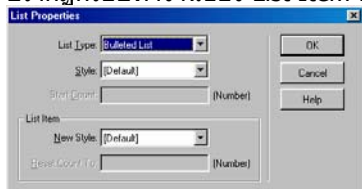
การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

การปรับแต่งเนื้อหาแบบรายการ

โดยปกติเมื่อกำหนดเนื้อหาแบบรายการรูปแบบ Unordered โปรแกรมจะให้ค่าเริ่มต้นสัญลักษณ์เป็นจุดกลมสีดำทึบสำหรับ Level ที่ 1, จุดกลมโปร่งสำหรับ Level ที่ 2 และสี่เหลี่ยมทึบสำหรับ Level ที่ 3 แต่ผู้พัฒนาสามารถควบคุมปรับเปลี่ยนได้ เช่นเดียวกับเนื้อหารายการแบบ ordered สามารถกำหนดให้แสดงได้ทั้งแบบเลขข้อ หรือตัวอักษร A – Z หรือเลขโรมัน เป็นต้น

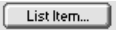
การปรับแต่งรายการแบบ Unordered

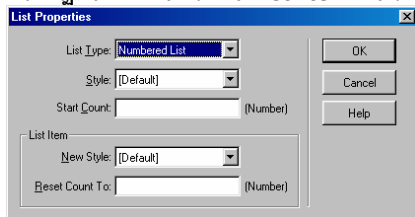
- คลิกเมาส์ในบรรทัดที่ต้องการปรับแต่งรูปแบบสัญลักษณ์ (ไม่ต้องทำแถบสี)
- คลิกปุ่ม List Item  จากแถบ Properties
- ปรากฏกรอบทำงานของ List Item ดังนี้



- หากต้องการเปลี่ยนรูปแบบของรายการ ก็คลิกเลือกจาก List Type
- หากต้องการเปลี่ยนรูปแบบของสัญลักษณ์ ก็คลิกเลือกจาก Style

การปรับแต่งรายการแบบ Ordered


- คลิกเมาส์ในบรรทัดที่ต้องการปรับแต่งรูปแบบสัญลักษณ์ (ไม่ต้องทำแถบสี)
- คลิกปุ่ม List Item  จากแถบ Properties
- ปรากฏกรอบทำงานของ List Item ดังนี้



- เลือกรูปแบบรายการ จากรายการ List Type
- เปลี่ยนรูปแบบสัญลักษณ์จาก Style ได้แก่
 - ตัวเลข
 - ตัวอักษร A – Z (ตัวพิมพ์ใหญ่)
 - ตัวอักษร a – z (ตัวพิมพ์เล็ก)
 - ตัวเลขโรมัน (ตัวพิมพ์ใหญ่)
 - ตัวเลขโรมัน (ตัวพิมพ์เล็ก)
- กำหนดค่าเริ่มต้นจากรายการ Start Count โดยใส่เป็นค่าตัวเลข เช่น หากต้องการใช้สัญลักษณ์เป็น A – Z แต่ต้องการให้ลำดับเริ่มต้นที่ตัวอักษร H ก็ให้ระบุค่าตัวเลขเป็น 8 (เนื่องจากตัวอักษร H อยู่ลำดับที่ 8 ของอักษรภาษาอังกฤษนั่นเอง)

การเพิ่มเส้นกราฟิก (Horizontal Rule)

เส้นกราฟิก หรือ Horizontal Rule เป็นลักษณะของข้อมูลชนิดหนึ่งในเอกสารเว็บ

- นำเมาส์คลิกหลังข้อความหัวเรื่องที่ย้อนไว้แล้ว
- คลิกที่ปุ่ม Insert Horizontal Rule  ในแถบ Objects
- ปรากฏเส้นกราฟิก ในลักษณะที่เป็นเส้นมุมลงไปในพื้นที่

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

การปรับแต่งเส้นกราฟิก (Horizontal Rule)

เส้นกราฟิก หรือ Horizontal Rule สามารถควบคุมลักษณะต่างๆ ได้เช่น ความยาวของเส้น, ความหนาของเส้น และลักษณะเฉพาะอื่นๆ ดังนี้

- คลิกเมาส์ที่เส้นกราฟิก จะปรากฏแถบสีดาทับเส้นกราฟิกนั้นๆ
- สังเกตที่แถบ Properties จะปรากฏรายการคำสั่งควบคุม คือ
 - W – ค่าความยาวของเส้นกราฟิก (Width) โดยสามารถกำหนดความยาวได้สองลักษณะ
 - แบบค่าตายตัว มีหน่วยเป็น Pixel เช่นกำหนดไว้ 640 pixel เป็นต้น
 - แบบที่สามารถปรับค่าได้อัตโนมัติ ตามขนาดของจอภาพ มีหน่วยเป็น % โดยค่าสูงสุดไม่เกิน 100
 - H – ค่าความหนาของเส้นกราฟิก (Height) ค่ามากเส้นกราฟิกก็จะหนามาก ปกติจะกำหนดไว้ที่ 1 – 10
 - Align – การจัดวางเส้นกราฟิก กรณีที่กำหนดความยาวไม่ถึงระยะขอบจอภาพ เช่น จัดให้เส้นกราฟิกชิดขอบซ้าย (Left), อยู่กึ่งกลางจอภาพ (Center) หรือชิดขอบขวาของจอภาพ (Right)
 - Shading – เป็นรายการเลือกว่าเส้นกราฟิกที่แสดง ให้เป็นเส้นทึบ หรือเส้นโปร่งนูนฝังไปในพื้นเว็บ (Background) โดยถ้าเลือก Shading จะหมายถึง การกำหนดให้เป็นเส้นโปร่งนูนฝังไปในพื้นเว็บ (Background) ค่าติดตั้ง (Default) คือ Shading

การทำลิงก์ (Link)

ลิงก์ หรือจุดเชื่อมเอกสาร นับว่าเป็นหัวใจหลักของเอกสารเว็บ การทำลิงก์สามารถทำได้ทั้งข้อความ และรูปภาพ ในกรณีนี้จะแนะนำส่วนที่เป็นข้อความก่อน ดังนี้

การทำลิงก์เชื่อมไฟล์

การทำลิงก์เชื่อมไฟล์ สามารถทำได้หลายฟอร์แมต ทั้งไฟล์สกุล HTML และอื่นๆ โดยไฟล์อื่นๆ จะทำงานในลักษณะ Download ไฟล์

- ทำแถบสีคลุมข้อความที่ใช้เป็นจุดลิงก์
- สังเกตที่แถบ Properties จะเห็นรายการ Link
- พิมพ์ชื่อไฟล์ที่ต้องการให้ลิงก์
 - ชื่อไฟล์อาจจะเป็นไฟล์ .html หรือ ไฟล์ใดๆ ก็ได้ โดยจะต้องระบุ "นามสกุล" ของไฟล์ด้วยเสมอ (หมายเหตุ ระวังเรื่องพิมพ์ชื่อไฟล์ตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก ถือว่าเป็นคนละตัวกัน)
 - สามารถใช้ปุ่มสัญลักษณ์รูปแฟ้มสีเหลือง เลือกไฟล์ได้



- เมื่อกำหนดชื่อไฟล์ที่ต้องการลิงก์จากรายการ Link เรียบร้อยแล้ว ให้นำเมาส์มาคลิกในพื้นที่ทำงาน เพื่อยืนยันการกำหนดลิงก์
- ถ้าต้องการยกเลิกการทำจุดลิงก์ ให้คลิกเมาส์ ณ ค่าที่ต้องการยกเลิก แล้วลบรายชื่อไฟล์จากรายการ Link

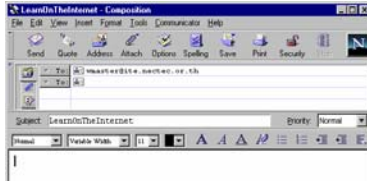
การทำจุดลิงก์เรียกโปรแกรมรับส่งเมล

นอกจากการลิงก์เรียกไฟล์เอกสาร HTML ที่กล่าวไปแล้ว ยังสามารถทำจุดลิงก์เพื่อเรียกโปรแกรมรับส่งเมล โดยวิธีนี้จะช่วยให้ผู้ใช้สามารถเปิดโปรแกรมรับส่งเมล ตลอดจนเอกสาร HTML จะส่ง E-Mail Address ที่กำหนดไว้ในจุดลิงก์ไปใส่ไว้ในรายการ To ให้โดยอัตโนมัติ โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเสียเวลาเรียกโปรแกรม และระบุ E-Mail Address นั้นเอง ทั้งนี้โปรแกรมเบรเซอร์ที่เรียกดูเอกสารเว็บ จะต้องกำหนดค่าติดตั้งในการเรียกโปรแกรมรับส่งอีเมลไว้แล้ว ไม่งั้นก็จะเกิดข้อผิดพลาดในการเรียกโปรแกรมได้

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0



รูปแสดงข้อผิดพลาด (Error Message) เมื่อทำการคลิกจุดลิงก์เพื่อเปิดโปรแกรมรับส่งเมล โดยที่ยังไม่ได้กำหนดค่าติดตั้งเกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรมรับส่งเมลจากโปรแกรมเบราว์เซอร์



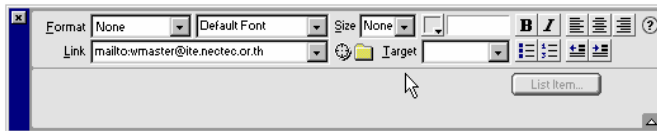
รูปแสดงการเรียกโปรแกรมรับส่งเมล (Netscape Mail) และโปรแกรมกำหนด E-Mail Address ในรายการ To: ให้โดยอัตโนมัติ

- ทำแถบสคริปต์ข้อความที่ต้องการ
- สังเกตที่แถบ Properties จะเห็นรายการ Link
- พิมพ์คำสั่งในการทำจุดลิงก์เพื่อส่งเมลคือ mailto: แล้วตามด้วย E-Mail Address ของผู้จัดทำเอกสารเว็บ (หมายเหตุ ระวังเรื่องพิมพ์ชื่อไฟล์ตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก ถือว่าเป็นคนละตัวกัน และให้พิมพ์ติดกันทั้งหมด)

mailto:email-address

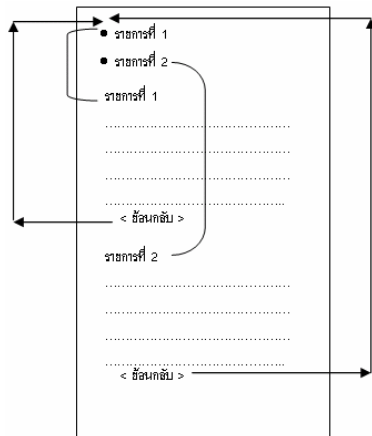
ตัวอย่าง ต้องการทำลิงค์เพื่อให้ส่งเมลไปยัง wmaster@ite.nectec.or.th ให้ระบุค่าดังนี้

mailto:wmaster@ite.nectec.or.th



การทำจุดลิงก์ภายใน (Internal Links)

การทำจุดลิงก์ภายในไฟล์ มักจะใช้ในกรณีที่ข้อมูลที่จะนำเสนอมีปริมาณมาก ไม่สามารถหรือไม่เหมาะสมที่จะแบ่งแยกไฟล์ ดังนั้นจึงต้องกำหนดไว้รวมกันเป็นไฟล์เดียว เพื่อให้สะดวกต่อการเลื่อนดูข้อมูล จึงนิยมทำรายการเลือกไว้ด้านบนสุดของเอกสาร และทำจุดลิงก์ไปยังหัวข้อนั้นๆ ได้ทันที และท้ายรายการของหัวข้อนั้นๆ ก็ทำจุดย้อนกลับดังนี้




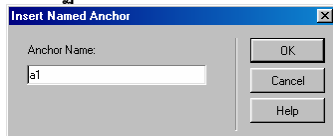
การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

วิธีการกำหนดจุดลิงก์ภายใน มีขั้นตอน 2 ขั้นตอน คือ

- กำหนดจุดกระโดด
 - นำเมาส์ไปคลิกที่รายการจุดกระโดดที่ 1 จากตัวอย่างคือ คำว่า "รายการที่ 1" ในส่วนเนื้อหา
 - เปลี่ยนชุดเครื่องมือในแถบ Object เป็น Invisible

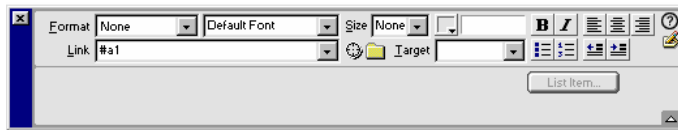


- คลิกเครื่องมือแทรกจุดกระโดด (Insert Named Anchor) 
- ปรากฏบับดรรายการ ดังนี้



- พิมพ์ชื่อจุดกระโดด แล้ว OK
- ทำซ้ำกับจุดอื่นๆ จนครบทุกจุด

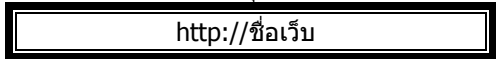
- กำหนดการลิงก์ไปหาจุดกระโดด
 - นำเมาส์ไปทำแถบสีคลุมรายการที่ต้องการให้เป็นจุดลิงก์
 - พิมพ์ชื่อจุดกระโดดที่กำหนดไว้แล้ว ในรายการ Link โดยต้องมีเครื่องหมาย # นำหน้า และพิมพ์ติดกัน



หมายเหตุ กรณีที่ต้องทำลิงก์ไปหาไฟล์ HTML ใด และให้วิ่งไปยังจุดกระโดดภายในไฟล์นั้น ให้ระบุจุดกระโดด ต่อท้ายชื่อไฟล์ HTML ด้วยเสมอ เช่น ต้องการลิงก์ไปหาไฟล์ p1.html โดยให้วิ่งไปหาจุดกระโดดชื่อ a1 ให้ระบุรายการ Link เป็น p1.html#a1

การทำจุดลิงก์เรียกเว็บไซต์อื่น

ใช้หลักการเดียวกับการทำลิงก์เชื่อมต่อไฟล์ แต่ให้ระบุด้วยค่าบังคับ คือ

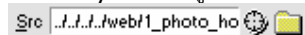


ทั้งนี้สามารถระบุ Target=_blank เพื่อเปิดหน้าต่างใหม่ในการแสดงผล

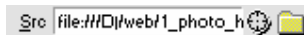
เว็บกราฟิก

เอกสารเว็บจะน่าสนใจหรือไม่ นอกจากเนื้อหาที่น่าสนใจแล้ว ภาพกราฟิกที่นำมาใช้ ก็เป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งเช่นกัน หลักการนำภาพมาใช้ในการสร้างเอกสารเว็บ มีข้อที่ควรทราบ ดังนี้

- ภาพที่นำมาใช้ไม่ควรมีขนาดโตเกินไป เพราะจะทำให้เสียเวลาในการเรียกดู
- หากจำเป็นต้องใช้ภาพใหญ่ จะต้องนำเทคนิคการตัดภาพ หรือ Low Resolution Image มาช่วย
- ภาพจะต้องเก็บไว้ในโฟลเดอร์เดียวกับเอกสาร HTML
- ก่อนนำภาพมาใส่ในเอกสาร จะต้องทำการเซฟเอกสารก่อนเสมอ (Save File) เพื่อให้โปรแกรมรู้จัก Directory Path ที่ถูกต้อง




Directory Path ของภาพที่ถูกต้อง

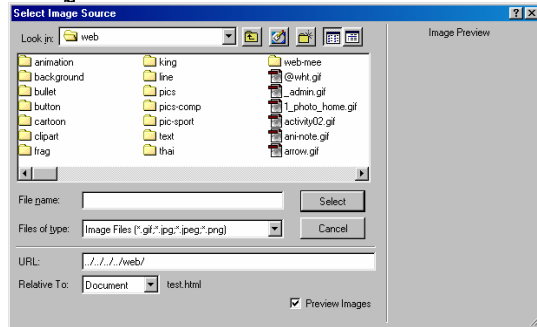


Directory Path ของภาพที่ไม่ถูกต้อง

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

การนำภาพมาใส่ในเอกสารเว็บ มีขั้นตอนดังนี้

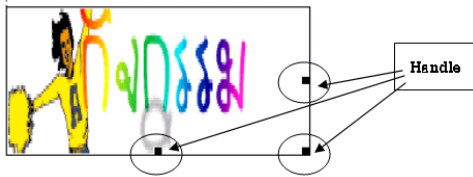
- คลิกเมาส์ ณ ตำแหน่งที่ต้องการวางภาพ
- คลิกปุ่ม Insert Image  จากแถบ Object
- ปรากฏกรอบทำงาน ดังนี้



- เลือกลโฟลเดอร์ และภาพที่ต้องการ จากนั้นคลิกปุ่ม Select
- ภาพที่เลือกจะปรากฏในหน้าเอกสารเว็บ โดยมีกรอบสี่ดำรอบภาพ เรียกว่า Handle

การย่อ/ขยายภาพจาก Handle

หากต้องการย่อขยายภาพ สามารถใช้จุด Handle ซึ่งปรากฏอยู่ที่มุมล่างขวาของกรอบภาพเป็นเครื่องมือช่วยได้ทันที ลักษณะการทำงานจะใช้การคลิกเมาส์ค้างไว้แล้วลากเมาส์ให้ได้ขนาดภาพที่ต้องการ แล้วจึงปล่อยนิ้วจากปุ่มของเมาส์






การควบคุมภาพจากบัตร Properties

- คลิกเลือกภาพที่ต้องการ
- สังเกตบัตร Properties จะพบว่ารายการต่างๆ เกี่ยวข้องกับการควบคุมภาพ ดังนี้



- W ค่าควบคุมความกว้างของภาพ มีหน่วยเป็น pixel ค่านี้จะสัมพันธ์กับการย่อ/ขยายภาพด้วย Handle
- H ค่าควบคุมความสูงของภาพ มีหน่วยเป็น pixel ค่านี้จะสัมพันธ์กับการย่อ/ขยายภาพด้วย Handle
- Src รายการระบุชื่อไฟล์ภาพที่นำเสนอ
- Link ส่วนกำหนดจุดลิงก์ (การใช้งานลักษณะเดียว กับการทำลิงก์กับข้อความที่ได้กล่าวไปแล้ว)
- Target ค่าควบคุมเป้าหมายของการแสดงผลจุดลิงก์
- Align ค่าควบคุมการจัดตำแหน่งของภาพ
- Alt รายการระบุคำอธิบายภาพ (สำหรับรายงานนี้ ควรใส่)
- Map รายการทำ Image Map
- V Spaceรายการกำหนดช่องว่างเหนือ/ใต้ภาพ หน่วยเป็น pixel

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- H Space รายการกำหนดช่องว่างซ้าย/ขวาของภาพ หน่วยเป็น pixel
- Low Src ระบุชื่อไฟล์ภาพที่นำเสนอแบบ Low Resolution
- Border กำหนดความหนาของกรอบรอบภาพ
-  ปุ่มจัดตำแหน่งซ้าย, กลาง, ขวาบรรทัด
-  ปุ่มคืนขนาดภาพ
-  ปุ่มแก้ไขภาพ

การกำหนดตำแหน่งภาพกับเนื้อหาที่เป็นหัวเรื่อง

หากนำภาพมาแสดงผลคู่กับเนื้อหาที่เป็นหัวเรื่อง ค่าจากรายการ Align ที่สามารถนำมาใช้งานได้ คือ Baseline, Top, Middle, Bottom, Text Top, Absolute Middle, Absolute Bottom ซึ่งมีผลลัพธ์ ดังนี้



หัวเรื่องกับภาพ

ภาพ/ข้อความปกติ



หัวเรื่องกับภาพ

Align แบบ Top



หัวเรื่องกับภาพ

จัด Align แบบ Middle

การกำหนดตำแหน่งภาพกับเนื้อหาพารากราฟ

หากนำภาพมาแสดงผลคู่กับเนื้อหาพารากราฟ ค่าจากรายการ Align ที่สามารถนำมาใช้งานได้ คือ Left, Right ซึ่งมีผลลัพธ์ ดังนี้



ภาพกับข้อความภาวะปกติ



ภาพที่จัด Align แบบ Left กับข้อความแบบพารากราฟ

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

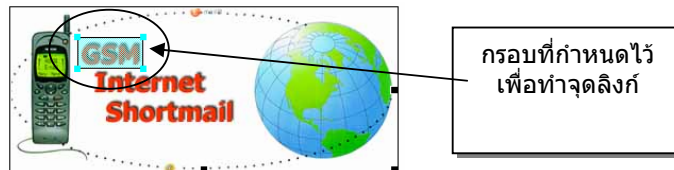
การทำลิงก์แบบ Image Map

การทำลิงก์ด้วยภาพ มีวิธีการรูปแบบเดียวกับการทำลิงก์ด้วยข้อความที่กล่าวไปแล้ว แต่มีส่วนเพิ่มเติมคือสามารถนำภาพ 1 ภาพมาทำจุดลิงก์ได้มากกว่า 1 จุด เรียกว่า Image Map ซึ่งวิธีการทำ ดังนี้

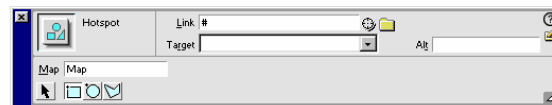
- คลิกที่ภาพที่ต้องการ
- เปิดบัตร Properties แบบ Maximize
- ปรากฏเครื่องมือส่วนที่ใช้ทำ Image Map ดังนี้



- ตั้งชื่อภาพ ในรายการ Map
- คลิกเลือกรูปแบบของพื้นที่จุดลิงก์ มีให้เลือกแบบสี่เหลี่ยม, แบบวงกลม, แบบรูปอิสระ
- นำเมาส์มาสร้างพื้นที่ตามที่ต้องการ กรณีที่เลือกการสร้างแบบรูปอิสระ หากต้องการหยุดการสร้างพื้นที่ให้ใช้การดับเบิลคลิก



- หากต้องการลบ ให้กดปุ่ม
- กำหนดไฟล์หรือจุดลิงก์ในบรรทัด Link ตลอดจนรายการอื่นๆ ที่จำเป็น




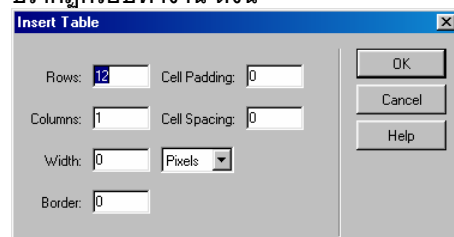
การทำงานเกี่ยวกับตาราง

ตารางเป็นส่วนสำคัญมากในการสร้างเว็บ เพราะการพิมพ์งาน และความคมชัดต่างๆ เช่น รูปภาพในเอกสารเว็บ มีข้อจำกัดหลายประการ เช่น การวางภาพให้มีข้อความล้อมรอบ, การสร้างเอกสารแบบคอลัมน์ ซึ่งข้อจำกัดดังกล่าวจะต้องอาศัย "ตาราง" เป็นเครื่องมือช่วยทั้งหมด

วิธีการสร้างและแก้ไขตารางด้วย Macromedia Dreamweaver จะมีส่วนการทำงานคล้ายคลึงกับโปรแกรม Microsoft Word ซึ่งช่วยให้ผู้พัฒนาสามารถเข้าใจขั้นตอนการสร้าง และแก้ไขตารางได้ง่ายขึ้น

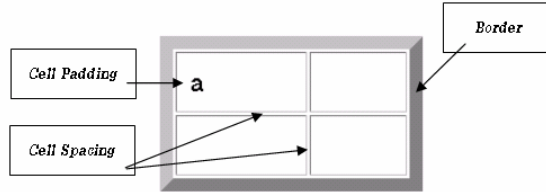
การสร้างตาราง

- คลิกเมาส์ ณ ตำแหน่งที่ต้องการวางตาราง
- คลิกที่ปุ่มเครื่องมือสร้างตาราง Insert Table  ในแถบ Object
- ปรากฏกรอบทำงาน ดังนี้



การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

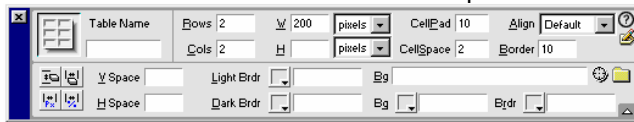
- กำหนดรายละเอียดของตาราง คือ
 - Rows จำนวนแถวของตาราง
 - Columns จำนวนคอลัมน์ของตาราง
 - Width ความกว้างของตาราง กำหนดหน่วยได้ทั้งระบบ % และ Pixel
 - Border ความหนาของเส้นขอบรอบตาราง
 - Cell Padding ระยะห่างจากขอบข้างในของเซลล์เข้ามาในเซลล์ มีหน่วยเป็น pixel
 - Cell Spacing ความหนาของเส้นคั่นระหว่างเซลล์



- เมื่อกำหนดค่าต่างๆ แล้วก็คลิกปุ่ม OK จะปรากฏตาราง ณ ตำแหน่งเซลล์

การเลือกตารางหรือส่วนของตาราง

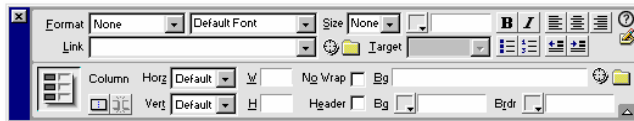
ก่อนที่จะทำงานใดๆ กับตาราง จะต้องทำการเลือกตาราง หรือส่วนของตารางก่อน เช่น เลือกเซลล์, เลือกกลุ่มเซลล์, เลือกแถว หรือคอลัมน์ เพราะรายการในแถบ Properties จะปรับเปลี่ยนไปตามรูปแบบการเลือกตาราง ดังนี้



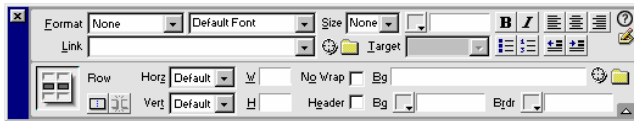
รายการในแถบ Properties เมื่อเลือกตารางทั้งตาราง



รายการในแถบ Properties เมื่อเลือกเซลล์



รายการในแถบ Properties เมื่อเลือกคอลัมน์



รายการในแถบ Properties เมื่อเลือกแถว

การเลือกตาราง

การเลือกตาราง จะเป็นการทำงานกับตารางทั้งตาราง ค่ากำหนดจากแถบ Properties จะมีผลต่อตารางทั้งตารางด้วย เช่น ความกว้างของตาราง, สีของตาราง เป็นต้น

- นำเมาส์ไปคลิกที่เส้นขอบด้านล่างของตาราง จะสังเกตเห็นว่าเมาส์จะมีรูปเป็นลูกศรสี่ทิศ
- เมื่อคลิกแล้วจะปรากฏขอบตารางเป็นสี่เหลี่ยม

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

การเลือกเซลล์

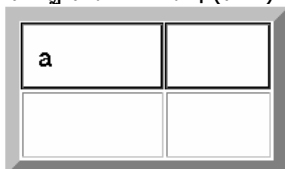
การเลือกเซลล์ จะเป็นการควบคุมการทำงานเฉพาะเซลล์ที่เลือก เช่น การกำหนดลักษณะตัวอักษรภายในเซลล์, สีของเซลล์ ความกว้างของเซลล์ เป็นต้น

- นำเมาส์ไปคลิกในเซลล์ที่ต้องการ

การเลือกกลุ่มเซลล์

การเลือกกลุ่มเซลล์ จะเป็นการควบคุมการทำงานเฉพาะกลุ่มเซลล์ที่เลือก เช่น กำหนดลักษณะตัวอักษรภายในกลุ่มเซลล์ที่เลือก, สีของกลุ่มเซลล์

- นำเมาส์ไปคลิกในเซลล์แรก
- กดปุ่มซ้ายของเมาส์ค้างไว้ แล้วลากเมาส์ผ่านเซลล์ที่ต้องการ (Drag & Drop)
- ปรากฏเส้นขอบหนาๆ (สีดำ) คลุมเซลล์ที่เลือก



- นอกจากวิธีการ Drag & Drop ผ่านเซลล์ที่ต้องการ ผู้ใช้สามารถใช้ปุ่ม <Shift> และ <Ctrl> ในการควบคุมการเลือกเซลล์ ได้เช่นเดียวกัน คือ
- ถ้าใช้ปุ่ม <Shift> ในการเลือกเซลล์ จะเป็นการเลือกเซลล์เรียงต่อกัน โดยคลิกเมาส์ในเซลล์แรก และกดปุ่ม <Shift> ค้างไว้ จากนั้นคลิกในเซลล์สุดท้าย
- ถ้าใช้ปุ่ม <Ctrl> ในการเลือกเซลล์ จะเป็นการเลือกเซลล์แบบเรียงไม่ต่อเนื่อง โดยคลิกเมาส์ในเซลล์แรก และกดปุ่ม <Ctrl> ค้างไว้ จากนั้นนำเมาส์ไปคลิกในเซลล์ที่ต้องการทีละเซลล์ไปเรื่อยๆ เมื่อครบตามจำนวนที่ต้องการจึงปล่อยนิ้วจากปุ่ม <Ctrl>

การเลือกแถว

การเลือกแถว จะมีผลต่อเซลล์ทุกเซลล์ในแถวนั้นๆ

- นำเมาส์ไปชี้ที่เส้นขอบด้านซ้ายสุดของแถวที่ต้องการ จะสังเกตเห็นว่าเมาส์จะมีรูปร่างเป็นลูกศรสีดำ ชี้ไปด้านขวา
- คลิกเมาส์ 1 ครั้ง ปรากฏเส้นขอบหนาๆ (สีดำ) คลุมเซลล์ทุกเซลล์ในแถว
- หากต้องการเลือกหลายแถว ให้กดปุ่มเมาส์ค้างไว้แล้วลากลงมาจนได้จำนวนแถวที่ต้องการ

การเลือกคอลัมน์

การเลือกคอลัมน์ จะมีผลต่อเซลล์ทุกเซลล์ในคอลัมน์นั้นๆ

- นำเมาส์ไปชี้ที่เส้นขอบด้านบนสุดของคอลัมน์ที่ต้องการ จะสังเกตเห็นว่าเมาส์จะมีรูปร่างเป็นลูกศรสีดำ ชี้ลง
- คลิกเมาส์ 1 ครั้ง ปรากฏเส้นขอบหนาๆ (สีดำ) คลุมเซลล์ทุกเซลล์ในคอลัมน์
- หากต้องการเลือกหลายคอลัมน์ ให้กดปุ่มเมาส์ค้างไว้แล้วลากลงมาจนได้จำนวนคอลัมน์ที่ต้องการ

การยกเลิกการเลือกตารางหรือส่วนตาราง

หากมีการเลือกตาราง หรือส่วนตารางตามวิธีการที่แนะนำไป หากต้องการยกเลิก หรือเปลี่ยนแปลงการเลือก ให้ใช้วิธีการนำเมาส์ไปคลิก ณ ตำแหน่งใดๆ บนหน้าจอ 1 ครั้ง จะเป็นการยกเลิกการเลือกโดยอัตโนมัติ จากนั้นจึงค่อยเลือกตาราง หรือส่วนตารางอีกครั้ง

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

การทำงานพื้นฐานเกี่ยวกับตาราง และ ส่วนของตาราง

การทำงานพื้นฐานเกี่ยวกับตาราง และ ส่วนของตาราง ได้แก่ การลบ การเพิ่ม หรือกำหนดค่าพื้นฐานที่จำเป็น ซึ่งมีวิธีการดังนี้

การลบตาราง

- คลิกเลือกตารางทั้งตาราง
- กดปุ่ม

การลบแถว, ลบคอลัมน์

- คลิกเลือกแถวหรือคอลัมน์ที่ต้องการลบ
- กดปุ่มขวาของเมาส์ ปรากฏเมนูสัด
- เลือกคำสั่ง Delete, Row หรือ Delete Column

การเพิ่มแถว

- นำเมาส์ไปคลิกในเซลล์สุดท้ายของตาราง
- กดปุ่ม <Tab> จะได้แถวใหม่ต่อจากแถวสุดท้ายของตารางโดยอัตโนมัติ


การแทรกแถว/คอลัมน์

- คลิกเลือกแถวหรือคอลัมน์ที่ต้องการแทรก
- กดปุ่มขวาของเมาส์ ปรากฏเมนูสัด
- เลือกคำสั่ง Insert, Row หรือ Insert Column หรือ Insert Rows or Columns (กรณีต้องการแทรกมากกว่า 1)


การทำงานกับตารางโดยอาศัยค่าควบคุมจาก Properties

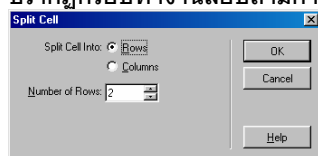
นอกจากการควบคุมตารางและส่วนของตารางโดยอาศัยคำสั่งที่กล่าวไปแล้ว ยังสามารถควบคุมได้ด้วยการกำหนดค่าจากรายการในแถบ Properties ด้วย ดังนี้

การรวมเซลล์

- คลิกเลือกกลุ่มเซลล์ที่ต้องการรวม
- คลิกเมาส์ที่เครื่องมือ Merge Cells  จากแถบ Properties

การแยกเซลล์

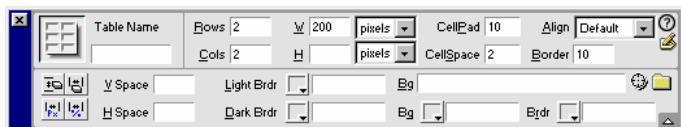
- คลิกในเซลล์ที่ต้องการแยก
- คลิกเมาส์ที่เครื่องมือ Split Cells  จากแถบ Properties
- ปรากฏกรอบทำงานสอบถามการแยกเซลล์





- เลือกว่าจะแยกเซลล์ในลักษณะแถว หรือคอลัมน์ และระบุจำนวนที่ต้องการ

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

ค่า Properties ของตาราง



- Table Name กำหนดชื่อของตาราง กรณีใช้อ้างอิงในการทำ Style Sheet หรือโปรแกรม
- Row กำหนดจำนวนแถว
- Cols กำหนดจำนวนคอลัมน์
- W ความกว้างของตาราง (Width) มีหน่วยเป็น % หรือ Pixel
- H ความสูงของตาราง (Height) มีหน่วยเป็น % หรือ Pixel (โดยปกติไม่ควรกำหนด)
- CellPad ค่าระยะห่างจากขอบเซลล์เข้ามาในเซลล์ (Cell Padding) มีหน่วยเป็น Pixel
- CellSpace ค่าความหนาของเส้นขอบเซลล์ (Cell Spacing) มีหน่วยเป็น Pixel
- Align ตำแหน่งการจัดวางตาราง
- Border ความหนาของเส้นขอบรอบตาราง มีหน่วยเป็น Pixel
- V Space ระยะห่างของขอบนอกของตารางในแนวตั้ง (Vertical Space) มีหน่วยเป็น Pixel
- H Space ระยะห่างของขอบนอกของตารางในแนวนอน (Horizontal Space) มีหน่วยเป็น Pixel
- Light Brdr ค่าสีของกรอบตารางขอบสว่าง (Light Border)
- Dark Brdr ค่าสีของกรอบตารางขอบมืด (Dark Border)
- Bg ระบุชื่อไฟล์ภาพที่นำมาเป็น Background Image
- Bg ระบุสีที่นำมาใช้เป็น Background Color
- Brdr ระบุสีที่นำมาใช้เป็นสีของกรอบตาราง
-  ยกเลิกการกำหนดค่าความกว้างและความสูง ของตาราง
-  แปลงค่า % เป็น Pixel และกลับค่ากัน

ค่า Properties ของเซลล์



ค่าจากแถบ Properties จะแบ่งเป็นสองกลุ่ม คือ Properties ของตัวอักษร ซึ่งได้กล่าวไปแล้ว กับ Properties ของเซลล์ ซึ่งจะปรากฏในแถวที่สามและสี่ของแถบ ดังนี้

- Horz การจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์ในแนวนอน (Horizontal Align)
- Vert การจัดตำแหน่งข้อมูลในเซลล์ในแนวตั้ง (Vertical Align)
- W ความกว้างของเซลล์ (Width) สามารถกำหนดได้ทั้งแบบ % และ Pixel โดยหากกำหนดเป็น % ต้องพิมพ์ % กำกับหลังตัวเลขเสมอ เช่น 50% แต่ถ้ากำหนดเป็น Pixel ให้ใส่เฉพาะตัวเลขอย่างเดียว
- H ความสูงของเซลล์ (Height) การระบุค่าลักษณะเช่นเดียวกับ W
- No Wrap กำหนดค่าให้มีตัดคำหรือไม่ในเซลล์ (หากใส่เครื่องหมายกำกับ แสดงว่า "ไม่ต้องตัดคำ")
- Header กำหนดว่าเซลล์นี้ใช้เป็น Header ของตาราง หรือไม่
- Bg ระบุชื่อไฟล์ภาพที่นำมาเป็น Background Image
- Bg ระบุสีที่นำมาใช้เป็น Background Color
- Brdr ระบุสีที่นำมาใช้เป็นสีของกรอบ

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

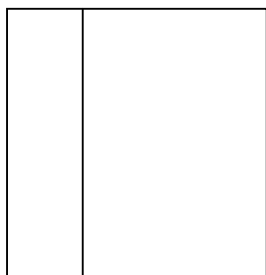
Frame

เฟรม (Frame) เป็นลักษณะหนึ่งของการนำเสนอผลงานผ่านหน้าเว็บ เป็นเทคนิคที่มีการนำมาใช้อย่างแพร่หลาย โดยการใช้หลักการแบ่งจอเป็นส่วนๆ แล้วนำเสนอข้อมูลแยกส่วนกัน เช่น แบ่งจอส่วนหนึ่งเป็นหัวเรื่องของเว็บ อีกส่วนเป็นเมนูการทำงาน และที่เหลือแบ่งเป็นเนื้อหา

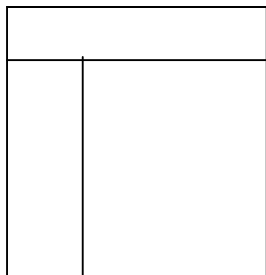
หลักการออกแบบเฟรม

- กำหนดลักษณะของเฟรมในกระดาษ
- กำหนดความกว้างของแต่ละส่วน มักจะกำหนดเป็น pixel (ค่ารวมไม่เกิน 800 pixel)
- กำหนดชื่อของเฟรม จะต้องคำนึงถึงชื่อตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก
- กำหนดไฟล์ที่ต้องการนำเสนอในแต่ละเฟรม
- กำหนดลักษณะต่างๆ ของเฟรม เช่น การแสดงเส้นขอบ, ความหนาของเส้นขอบ, การย่อ/ขยายเฟรม เป็นต้น

ตัวอย่างลักษณะของเฟรม



เฟรมที่แบ่งเป็นสองส่วนในแนวตั้ง ด้านซ้ายจะเป็นเมนูเลือก ด้านขวาคือเนื้อหา



เฟรมที่แบ่งเป็นสามส่วน โดยแบ่งแนวนอนก่อนเป็นสองแถว แถวที่สองแบ่งในแนวตั้ง แถวแรกจะแสดงหัวเรื่องของเว็บ แถวที่สองส่วนซ้ายมือ จะเป็นเมนู แถวที่สองส่วนขวามือ เป็นเนื้อหา

ตัวอย่างการวางแผนสร้างเอกสารเว็บแบบเฟรม

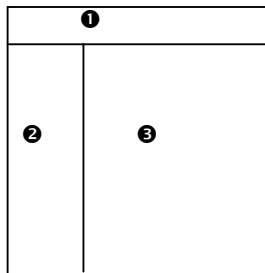
ต้องการนำเสนอข้อมูลความรู้เกี่ยวกับ HTML โดยมีเนื้อหาที่จะนำเสนอคือ

- ความรู้เกี่ยวกับ HTML
- โปรแกรมสร้าง HTML
- รูปแบบเอกสาร HTML
- คำสั่ง HTML

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

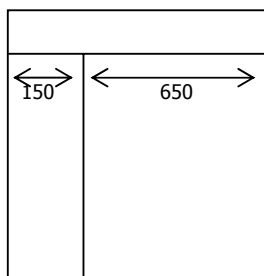
การวางแผนสามารถวางลำดับขั้นได้ดังนี้

- กำหนดลักษณะหน้าเว็บที่ต้องการนำเสนอ เช่นต้องการเสนอในลักษณะ ดังนี้

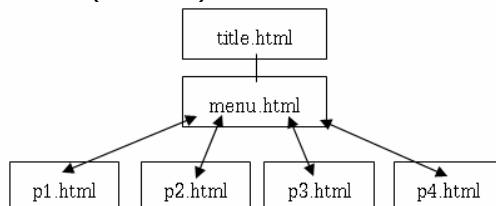


ส่วนแรก ❶ แสดงหัวเรื่องของเว็บ
ส่วนที่สอง ❷ แสดงเมนู
ส่วนที่สาม ❸ แสดงเนื้อหา

- กำหนดความกว้างของแต่ละเฟรม โดยรวมแล้วต้องไม่เกิน 800 pixel เช่นกำหนดให้ส่วนเมนูกว้าง 150 pixel ดังนั้นเหลือส่วนแสดงเนื้อหา 650 pixel



- กำหนดชื่อเฟรม
 - ส่วนแรก ❶ Frame 1
 - ส่วนที่สอง ❷ Frame 2
 - ส่วนที่สาม ❸ Frame 3
- กำหนดจำนวนเอกสาร html โดยประมาณ จากโครงร่างที่วางไว้ ดังนี้
 - หัวเรื่องของเว็บ จะเป็นไฟล์ html 1 ไฟล์ (สมมุติชื่อ title.html)
 - เมนู จะเป็นไฟล์ html 1 ไฟล์ (สมมุติชื่อ menu.html)
 - เนื้อหา 4 หัวข้อ ดังนั้นมีไฟล์ html อย่างน้อย 4 ไฟล์ (สมมุติชื่อ p1.html, p2.html, p3.html, p4.html)
 - ไฟล์หลักสำหรับแบ่งจอภาพเป็นเฟรม อีก 1 ไฟล์ (กำหนดชื่อ index.html)
 - รวมไฟล์ทั้งหมด 7 ไฟล์ (อย่างน้อย)



- ในการนำเสนอไฟล์ สามารถกำหนดได้ดังนี้
 - เฟรมส่วนที่ 1 (Frame 1) นำเสนอ title.html
 - เฟรมส่วนที่ 2 (Frame 2) นำเสนอ menu.html
 - เฟรมส่วนที่ 3 (Frame 3) นำเสนอ p1.html, p2.html, p3.html, p4.html

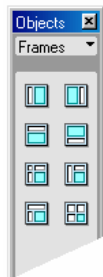
การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- ขั้นตอนถัดไป จะเป็นขั้นตอนการสร้างเอกสารเว็บ เริ่มจากสร้าง p1.html, p2.html, p3.html, p4.html
- จากนั้นสร้างไฟล์ menu.html
- สร้างไฟล์ title.html
- เมื่อครบทั้ง 6 ไฟล์ จึงดำเนินการสร้างไฟล์หลัก คือ ไฟล์แบ่งเฟรม และต้องกำหนดชื่อเป็น index.html ด้วย

การสร้างเฟรม

เมื่อกำหนดรายละเอียดในการสร้างเฟรมเรียบร้อยแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนการสร้างไฟล์ HTML ควบคุมการแบ่งจอเป็นเฟรม ดังนี้

- สร้างเอกสารลูกทั้งหมดก่อน
- เปิดหน้าเอกสารใหม่ ด้วยคำสั่ง **File, New**
- เปลี่ยนแถบ Object จากชุดเครื่องมือ Common เป็นชุดเครื่องมือ Frames โดยคลิกที่ปุ่ม Object Control ปรากฏชุดเครื่องมือ Frames ดังนี้

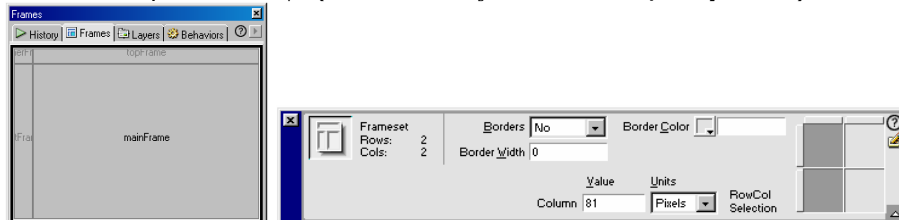


- คลิกเลือกรูปแบบเฟรมที่ต้องการ
- ปรากฏลักษณะเฟรมในหน้าต่างการทำงาน



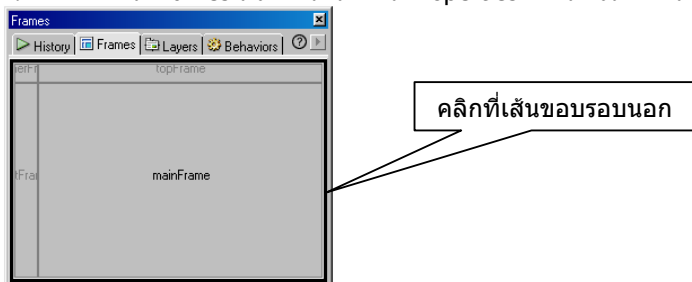
การควบคุมเฟรม

การควบคุมเฟรม หรือทำงานกับเฟรม จะอาศัยบัตรทำงานของเฟรม โดยการเปิด/ปิดจากเมนูคำสั่ง **Window, Frames** และบัตร Properties ควบคุม (เปิด/ปิดด้วยเมนูคำสั่ง **Window, Properties**) ซึ่งมีลักษณะดังนี้



การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

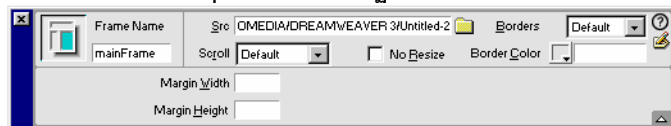
โดยการทำงานจะต้องใช้การคลิกเลือกส่วนของเฟรมที่ต้องการ โดยการควบคุมเฟรมทั้งหมดคลิกที่เส้นขอบเฟรมรอบนอก จากบัตร Frames สังเกตได้ว่าบัตร Properties จะแสดงรายการของ Frameset



- Borders กำหนดว่าให้แสดงเส้นขอบเฟรมไม่
- Border Width ค่าความหนาของเส้นขอบเฟรม หน่วยเป็น pixel
- Border Color สีของเส้นขอบเฟรม
- Value/Unit ค่าความกว้างของเฟรม หน่วยเป็น % หรือ Pixel

การควบคุมเฟรมแต่ละส่วน

- คลิกในเฟรมที่ต้องการ จากบัตร Frames
- สังเกตได้ว่าบัตร Properties จะปรากฏในลักษณะดังนี้



- รายการต่างๆ จากบัตร Properties ประกอบด้วย
 - Frame Name กำหนดชื่อส่วนของเฟรม (เน้นตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็กเป็นสำคัญ)
 - Src ระบุชื่อไฟล์ที่ต้องการแสดงในเฟรม
 - Scroll กำหนดการแสดง Scroll Bar
 - No Resize ค่ากำหนดว่าให้เฟรมสามารถปรับขนาดได้หรือไม่
 - Borders ค่ากำหนดให้แสดงเส้นขอบเฟรม
 - Border Color ค่ากำหนดเกี่ยวกับสีขอบเฟรม
 - Margin Width ระยะห่างจากเส้นขอบเฟรมเข้ามาในเฟรมในแนวนอน
 - Margin Height ระยะห่างจากเส้นขอบเฟรมเข้ามาในเฟรมในแนวตั้ง

การทำลิงก์เพื่อใช้กับเฟรม

การทำลิงก์เพื่อใช้กับเฟรม จะมีส่วนเพิ่มเติมที่ต้องการทราบ จะต้องกำหนด Target เสมอ ซึ่งก็คือ กำหนดว่าไฟล์ที่ลิงก์ให้แสดงผลในเฟรมส่วนใด ชื่ออะไร โดยการนำชื่อเฟรมมาพิมพ์ใส่ในช่อง Target จากบัตร Properties

การจัดเก็บไฟล์เอกสารเฟรม

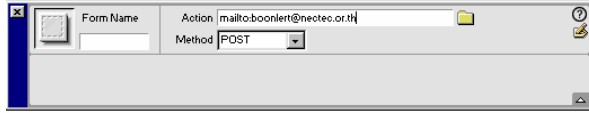
ไฟล์เอกสารที่เป็นเฟรม จะต้องใช้คำสั่ง **File, Save Frameset** และหากมีการกำหนดไฟล์ย่อยในเฟรมแต่ละส่วนแล้ว ให้ใช้คำสั่ง **File, Save All** เสมอ

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- สิ่งกีดขวางที่บัตร Properties จะมีรายการต่างๆ ดังนี้



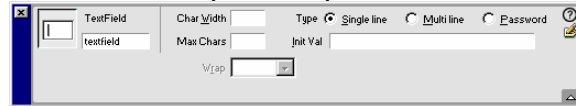
- ให้พิมพ์ค่าบังคับ mailto:E-Mail Address ในบรรทัด Action เช่น ถ้าผู้พัฒนาเอกสารเว็บมีอีเมล คือ boonlert@nectec.or.th ก็ให้ระบุรายการในบรรทัด Action ดังนี้



- เมื่อกำหนดคุณสมบัติของฟอร์มตามข้อ 5. แล้ว ต่อไปก็จะเป็นการวางวัตถุต่างๆ ในฟอร์ม ซึ่งประกอบด้วย วัตถุสำคัญๆ ดังนี้



ฟิลด์กรอกข้อความ (Text Field) ทั้งตัวอักษรและตัวเลข ซึ่งมี Properties ที่ต้องระบุคือ

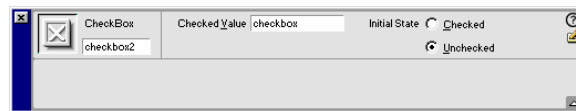


- TextField กำหนดชื่อฟิลด์ใช้ในการอ้างอิงกับโปรแกรม ต้องระบุเสมอ เช่น หากต้องการให้ฟิลด์นี้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับ ชื่อ/นามสกุล อาจตั้งชื่อฟิลด์เป็น F-Lname เป็นต้น
- Char Width กำหนดความกว้างของฟิลด์ มีหน่วยเป็นตัวอักษร
- Max Chars กำหนดจำนวนอักขรสูงสุดที่ยอมให้ป้อนในฟิลด์ มีหน่วยเป็นตัวอักษร
- Type ประเภทของฟิลด์ข้อความ ได้แก่ ฟิลด์แบบบรรทัดเดียว (Single Line), ฟิลด์แบบหลายบรรทัด (Multi Line) และฟิลด์แบบรหัสผ่าน (Password) ซึ่งจะแสดงเครื่องหมาย * เมื่อมีการป้อนข้อมูลในฟิลด์นี้
- Init Val ระบุข้อความที่ต้องการให้แสดงในฟิลด์นี้ทุกครั้งที่มีการแสดงผลผ่านเบราว์เซอร์
- Wrap ควบคุมการตัดคำเมื่อเลือก Type เป็น Multi Line



Properties ที่ต้องระบุคือ

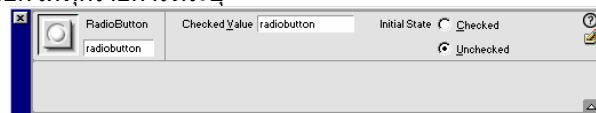
ฟิลด์ตัวเลือก (Checkbox Field) สำหรับรายการที่ใช้เลือก เช่น เพศชาย/หญิง ซึ่งมี



- Checkbox กำหนดชื่อฟิลด์ใช้ในการอ้างอิงกับโปรแกรม ต้องระบุเสมอ เช่น หากต้องการให้ฟิลด์นี้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับเพศ อาจตั้งชื่อฟิลด์เป็น Sex เป็นต้น
- Checkbox Value กำหนดค่าของฟิลด์ เช่น ถ้าต้องการให้ระบุว่าฟิลด์นี้เก็บค่าของเพศชาย ก็อาจจะกำหนดค่าเป็น Male เป็นต้น
- Initial State ตัวเลือกว่าจะให้ฟิลด์ Checkbox นี้ถูกเลือกไว้ก่อนหรือไม่ ถ้าเลือกเป็น Checked จะปรากฏเครื่องหมาย x ในช่องฟิลด์นี้ทุกครั้งที่เรียกผ่านเว็บ

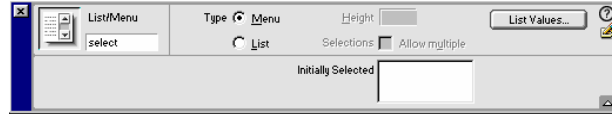


ฟิลด์ตัวเลือก (Radio Button Field) สำหรับรายการที่ใช้เลือก เช่น เพศชาย/หญิง ซึ่งมี Properties ที่ต้องระบุเหมือนกับ Checkbox เพียงแต่ฟิลด์แบบนี้อนุญาตให้เลือกได้เพียง 1 รายการเท่านั้น ในขณะที่ Checkbox สามารถคลิกเลือกได้ทุกรายการที่ระบุ

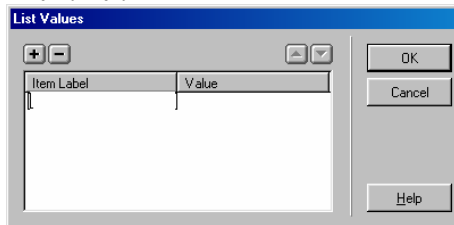


การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

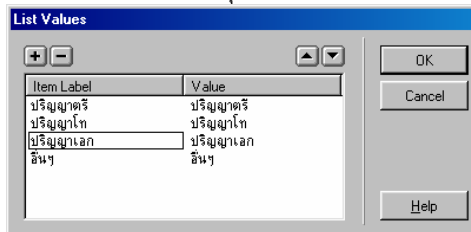
ฟิลด์รายการ (List/Menu Field) สำหรับรายการเลือกแบบเมนู ซึ่งมีตัวเลือกหลายตัวเลือก เช่น วุฒิกการศึกษา ตั้งแต่ ปวช., ปวส., ปริญญาตรี เป็นต้น ซึ่งมี Properties ที่ต้องระบุดังนี้



- List/Menu กำหนดชื่อฟิลด์ใช้ในการอ้างอิงกับโปรแกรม ต้องระบุเสมอ เช่น หากต้องการให้ฟิลด์นี้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับวุฒิกการศึกษา อาจจะตั้งชื่อฟิลด์เป็น education เป็นต้น
- Type เลือกประเภทของรายการว่าจะให้แสดงเป็น List หรือเป็นเมนู Drop Down
- Height ความสูงของเมนู
- Selections อนุญาตให้ผู้ใช้เลือกรายการจากเมนูได้มากกว่า 1 รายการหรือไม่ โดยถ้าอนุญาตให้เลือกรายการได้มากกว่า 1 รายการ ผู้ใช้สามารถใช้ปุ่ม <Shift> หรือ <Ctrl> ควบคุมการเลือกได้
- List Values... ปุ่มกำหนดค่าของรายการเมนู โดยเมื่อคลิกจะปรากฏหน้าต่างต่าง ดังนี้



พิมพ์รายการแต่ละรายการโดยกำหนดทั้งใน Item Label และ Value สามารถใช้ปุ่ม <TAB> เลื่อนไปยังรายการถัดไป หรือคลิกปุ่มเครื่องหมาย + ในการเพิ่มรายการ หรือคลิกปุ่มเครื่องหมาย - เมื่อต้องการลบรายการที่เลือกออกไป สามารถเปลี่ยนลำดับของรายการได้จากการกดปุ่มสามเหลี่ยมชี้ขึ้น หรือชี้ลง



เมื่อกำหนดค่าที่ต้องการ ก็คลิกปุ่ม OK เพื่อยืนยันการบันทึกค่าและใช้งาน

- Initial Selection ตัวเลือกเพื่อกำหนดว่ารายการใดจะให้แสดงเป็นค่าเริ่มต้นเมื่อมีการเรียกใช้งาน

ฟิลด์ปุ่ม (Button Field) รายการเลือกสำหรับสร้างปุ่มส่งข้อมูล (Submit) หรือยกเลิกการป้อนข้อมูลในฟอร์ม (Reset) โดยมี Properties สำคัญดังนี้



- Button Name กำหนดชื่อฟิลด์ใช้ในการอ้างอิงกับโปรแกรม ต้องระบุเสมอ เช่น หากต้องการให้ฟิลด์นี้ทำหน้าที่ส่งข้อมูล ก็อาจจะตั้งชื่อฟิลด์เป็น Submit เป็นต้น

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

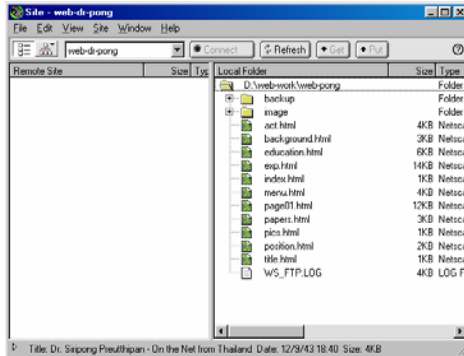
- Label ข้อความกำกับใช้ในการแสดงผลบนเบราว์เซอร์ เช่น หากต้องการให้ฟิลด์นี้ทำหน้าที่ส่งข้อมูล ก็อาจจะตั้งชื่อฟิลด์เป็น "ส่งข้อมูล" เป็นต้น
- Action ตัวเลือกว่าปุ่มนี้จะทำหน้าที่ในการส่งข้อมูล (Submit Form) หรือ เคลียร์ค่าในฟอร์ม (Reset Form) หรือไม่ต้องทำหน้าที่ใดๆ

หมายเหตุ

- วัตถุในฟอร์มที่แนะนำ เป็นฟิลด์หรือวัตถุพื้นฐานที่สามารถนำมาใช้งานได้กับคำสั่ง Mailto: ส่วนฟิลด์ที่เหลือจะเป็นส่วนที่ต้องทำงานกับโปรแกรมมิ่ง ดังนั้นจึงไม่ได้แนะนำ แต่อย่างไรก็ตามก็มีหลักการนำมาใช้ใกล้เคียงกัน
- ข้อมูลที่ป้อนผ่านฟอร์มนี้ ควรเป็นภาษาอังกฤษ เนื่องจากการกำหนดเกี่ยวกับภาษาไทย ยังมีรายละเอียดอีกหลายประการ ซึ่งจะกล่าวถึงในเรื่อง "การสร้างฟอร์มด้วยภาษา HTML"
- การควบคุมตำแหน่งของฟอร์มจำเป็นต้องอาศัย Table มาจัดการ

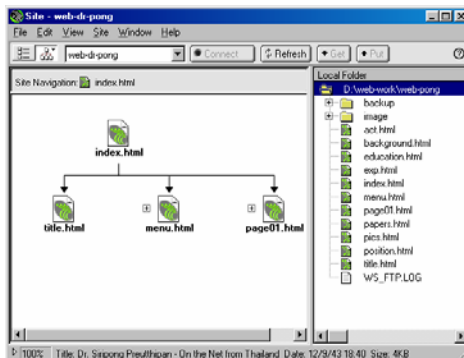
การสร้างผังแสดงการเชื่อมของเอกสารเว็บ

ผังแสดงการเชื่อมของเอกสารจะเป็นเอกสารอ้างอิงให้กับผู้พัฒนาได้อย่างดี เนื่องจากจะแสดงให้เห็นภาพรวมของเว็บทั้งหมดว่าประกอบด้วยไฟล์อะไรบ้าง มีจุดลิงก์อย่างไร จุดลิงก์ไหนมีปัญหา, เกิดข้อผิดพลาด ซึ่งการแสดงผลผังโครงสร้างนี้ กระทำได้โดยเลือกคำสั่ง **Site, Open Site...** แล้วเลือกไอซ์ที่ต้องการทำงาน โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างการจัดการไซต์ ดังนี้



เลือกคำสั่ง **Window, Site Map** รอสักครู่โปรแกรมจะแสดงโครงสร้างของเอกสารเว็บทั้งหมดในโฟลเดอร์

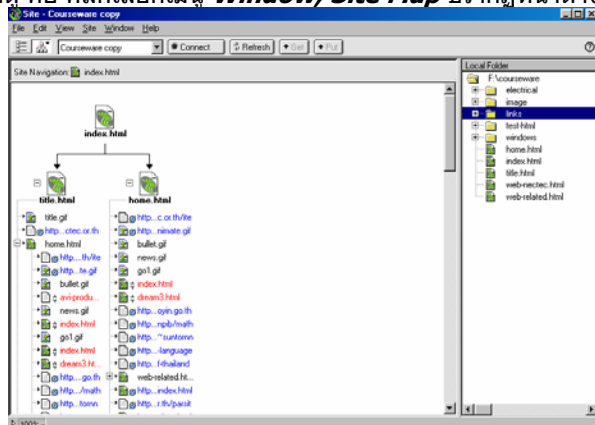
ดังนี้








การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

ผังการเชื่อมโยงไฟล์ (Site Map)


สภาพปกติของหน้าต่าง Site Management จะแสดงเฉพาะรายชื่อไฟล์/โฟลเดอร์ ซึ่งโปรแกรมได้เตรียมโหมดการแสดงผลอีกรูปแบบหนึ่ง เป็นโหมดที่สะดวกในการตรวจสอบการเชื่อมโยงไฟล์ได้ดี เรียกว่า site map ซึ่งมีการเรียกดู คือ คลิกเลือกเมนู **Window, Site Map** ปรากฏหน้าต่างแสดงผล ดังนี้



สัญลักษณ์แสดงสถานะของไฟล์

-  Broken link.
-  ลิงก์จากเว็บไซต์อื่น หรือลิงก์พิเศษ เช่น E-Mail Link
-  ไฟล์ถูกตรวจสอบด้วยผู้สร้าง (กรณีมีผู้พัฒนาหลายคน)
-  ไฟล์ถูกตรวจสอบด้วยคนอื่น (กรณีมีผู้พัฒนาหลายคน)
-  ไฟล์มีสถานะเป็น Read Only

การยกเลิกสถานะ Read Only

ไฟล์แบบ Read Only ซึ่งจะแสดงด้วยสัญลักษณ์รูปกุญแจหน้าชื่อไฟล์  web-related.html จะไม่สามารถบันทึกข้อมูลไปได้ ดังนั้นก่อนที่จะแก้ไขไฟล์นี้ ควรทำการยกเลิกสถานะ Read Only ก่อน โดยคลิกขวาที่ชื่อไฟล์ แล้วเลือกคำสั่ง **Turn off Read Only**

การตรวจสอบแก้ไขลิงก์

การตรวจสอบแก้ไขลิงก์ กระทำได้โดยใช้คำสั่ง **Site, Check Link Sitewide** ปรากฏจะตรวจสอบลิงก์ที่มีปัญหา และสามารถแก้ไขได้ทันที

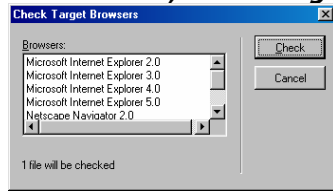
การตรวจสอบการเข้ากันได้ของคำสั่ง HTML กับโปรแกรมแสดงผลเบราว์เซอร์ต่างๆ

คำสั่ง HTML เป็นภาษาคอมพิวเตอร์ที่ยังไม่ตาย คือ เป็นภาษาที่มีการพัฒนาชุดคำสั่งออกมาอย่างต่อเนื่อง และเนื่องจากโปรแกรมแสดงผลเบราว์เซอร์ต่างๆ มีหลากหลายค่าย แต่ละค่ายก็มีการติดตั้งชุดคำสั่ง HTML ที่ไม่เหมือนกัน ส่งผลให้เอกสาร HTML ที่สร้างขึ้นมาเกิดปัญหาในการแสดงผลกับเบราว์เซอร์อื่นๆ ดังนั้นผู้สร้างเว็บ ควรตระหนักถึงปัญหานี้ และควรใช้ชุดคำสั่ง HTML ที่เป็นมาตรฐานที่สุด สามารถทำงานได้กับเบราว์เซอร์ได้มากที่สุด อย่างไรก็ตามปัญหาที่ตามมาก็คือ ชุดคำสั่ง HTML มีมากเกินไปที่ผู้พัฒนาจะศึกษาได้หมด และโปรแกรมสร้างเอกสารเว็บในปัจจุบันก็มีลักษณะที่เป็น Generator ทำให้ผู้ใช้บางคนไม่มีความรู้เกี่ยวกับภาษา HTML โปรแกรม Dreamweaver ตระหนักถึงปัญหานี้ จึงจัดเตรียมเครื่องมือตรวจสอบการเข้ากันได้ของคำสั่ง HTML ในเอกสารเว็บกับโปรแกรมเบราว์เซอร์ โดยมีวิธีการตรวจสอบดังนี้

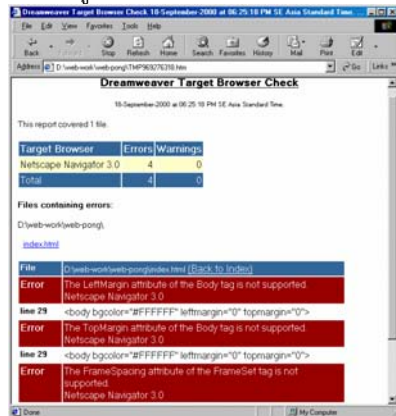
- เข้าสู่หน้าต่าง Site
- คลิกเลือกไฟล์ HTML ที่ต้องการตรวจสอบ (ตรวจสอบเป็นไฟล์ๆ)

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- เลือกคำสั่ง **File, Check Target Browser** ปราบกฎรอบโต้ตอบให้เลือกเบราว์เซอร์



- เลือกเบราว์เซอร์ที่ต้องการตรวจสอบ
- รอสักครู่โปรแกรมจะแสดงผลการตรวจสอบ ดังนี้

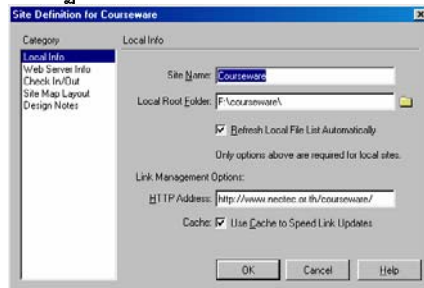


จากตัวอย่าง เป็นการตรวจสอบไฟล์ index.html ที่ทำงานกับเบราว์เซอร์ Netscape Navigator 3.0 ปรากฏว่ามีคำสั่งที่ไม่สัมพันธ์กับเบราว์เซอร์นี้ 4 จุด ได้แก่ คำสั่ง Body มีจุดผิดพลาดในเรื่องเกี่ยวกับการใช้ Attribute LeftMargin และ TopMargin ซึ่ง Attribute นี้ไม่มีผลบนเบราว์เซอร์นี้ เป็นต้น

โอนถ่ายข้อมูลกับ Server

การทำงานผ่าน Site Management สามารถกำหนดค่าเกี่ยวกับการโอนถ่ายข้อมูลระหว่างเครื่องลูก กับเครื่องแม่ข่ายได้ลักษณะเดียวกับโปรแกรม FTP ทำให้การโอนข้อมูลกระทำได้ง่าย รวดเร็ว โดยมีวิธีการกำหนดค่า FTP ดังนี้

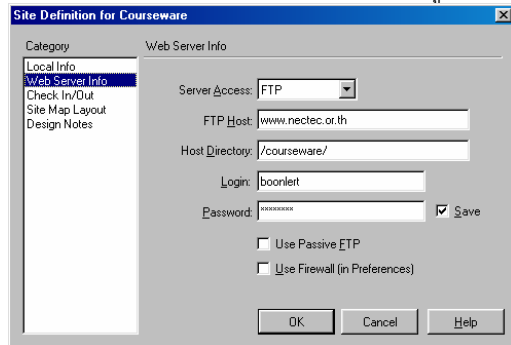
- เลือกคำสั่ง **Site, Define Site...**
- คลิกเลือกไซต์
- คลิกปุ่ม Edit...
- ปรากฏหน้าต่างดังนี้



- คลิกเลือกรายการ Web Server Info

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

- กำหนดค่าที่จำเป็นเกี่ยวกับการโอนถ่ายข้อมูล ดังนี้




- Server Access เลือกเป็น FTP กรณีที่เครื่องแม่ข่ายเป็นเครื่องเดียวกันกับเครื่องที่ใช้พัฒนาเอกสารเว็บ ให้เลือกรายการเป็น Local/Network
- FTP Host ระบุชื่อของเครื่องแม่ข่าย โดยไม่ต้องใส่ชื่อ Protocol ftp:// ตัวอย่าง สมาชิกโครงการ SchoolNet ให้กำหนด FTP Host เป็น user.school.net.th หรือหากเป็นสมาชิกของ www.geocities.com ก็ให้กำหนด FTP Host เป็น ftp.geocities.com เป็นต้น
- Host Directory ระบุชื่อโฟลเดอร์ที่ใช้เก็บข้อมูลของเครื่องแม่ข่าย ตัวอย่าง สมาชิกโครงการ SchoolNet ให้กำหนด Host Directory เป็น /www/ หรือหากเป็นสมาชิกของ www.geocities.com ก็ให้กำหนด Host Directory เป็น คำว่าง เป็นต้น
- Login ชื่อบัญชี
- Password รหัสผ่าน
- สำหรับระบบบางระบบ จำเป็นต้องกำหนดค่าเกี่ยวกับ Firewall จะต้องกำหนดค่าเกี่ยวกับ Firewall ก่อน และคลิกเลือกรายการ Use passive FTP และ Use Firewall

การโอนข้อมูลขึ้น Server

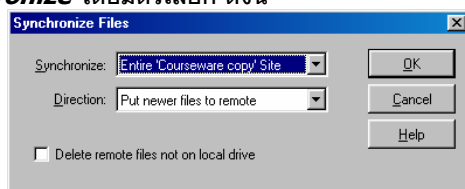
- เลือกไฟล์ หรือโฟลเดอร์
- คลิกปุ่ม Put 
- โปรแกรมจะทำการโอนข้อมูลที่เลือกไปยัง Server ให้โดยอัตโนมัติ

การโอนข้อมูลจาก Server

- คลิกปุ่ม Connect  เพื่อติดต่อกับ Server
- เลือกไฟล์ที่ต้องการจากจอภาพด้านซ้ายมือ (Remote Site)
- เลือกโฟลเดอร์ปลายทางจากจอภาพด้านขวามือ (Local Site)
- คลิกปุ่ม Get
- โปรแกรมจะทำการโอนข้อมูลที่เลือกมาจาก Server ให้โดยอัตโนมัติ

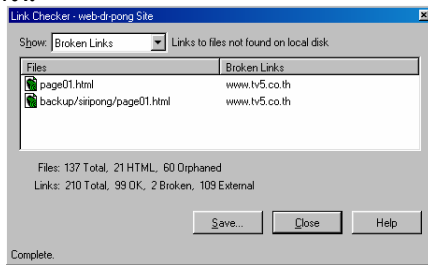
การตรวจสอบไฟล์ระหว่างเครื่องลูกข่าย กับเครื่องแม่ข่าย

เมื่อมีการสร้างไฟล์ไปเรื่อยๆ อาจจะมีปัญหาว่ามีไฟล์บางไฟล์ที่ไม่ได้ใช้งาน แต่ยังคงเก็บไว้ในเครื่องแม่ข่าย ทำให้เปลืองพื้นที่ หรือลึกลับว่าไฟล์ด้านใด เป็นไฟล์ล่าสุด วิธีแก้ไขปัญหานั้น สามารถใช้คำสั่ง **Site Synchronize** โดยมีตัวเลือก ดังนี้



การพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Macromedia Dreamweaver 4.0

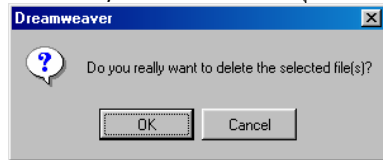
- Synchronize เลือกว่าจะตรวจสอบแบบไหน
 - Entire 'xxx' Site ตรวจสอบทั้งระบบ
 - Selected Local Files Only ตรวจสอบเฉพาะในเครื่องลูกข่าย
- Direction รูปแบบการแก้ไข
 - Put newer files to remote นำไฟล์ใหม่จากเครื่องลูกไปเครื่องแม่ สามารถสั่งให้ลบไฟล์ที่ไม่ได้ใช้งานจากเครื่องแม่ด้วย
 - Get newer files from remote นำไฟล์ใหม่จากเครื่องแม่มายังเครื่องลูก
 - Get and Put newer files ตรวจสอบไฟล์ใหม่จากเครื่องทั้งสองระบบ แล้วทำการโอนข้อมูลระหว่างกัน
- หรืออาจจะตรวจสอบโดยนำเมาส์ไปคลิกที่รูปเอกสาร HTML ไฟล์ใดไฟล์หนึ่ง แล้วกดปุ่มขวาของเมาส์ เลือกคำสั่ง **Check Links, Entire Site** โปรแกรมจะตรวจสอบจุดลิงก์ทั้งหมดในเอกสาร และรายงานผลดังนี้



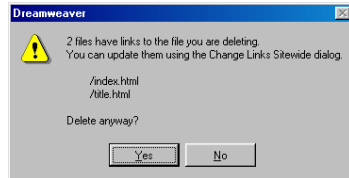
จากตัวอย่างแสดงว่าไฟล์เอกสาร HTML ชื่อ page01.html มีจุดลิงก์ที่เกิดปัญหา ซึ่งเป็นจุดลิงก์ที่เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ภายนอก คือ www.tv5.co.th ซึ่งสามารถแก้ไขได้ง่ายๆ โดยนำเมาส์ไปคลิกที่รายการจุดลิงก์ที่มีปัญหา แล้วพิมพ์ URL ของเว็บไซต์ที่ถูกต้องลงไปแทน

การลบไฟล์/โฟลเดอร์

- เลือกไฟล์/โฟลเดอร์ แล้วกดปุ่ม โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างยืนยันการลบ



- คลิกปุ่ม OK เพื่อยืนยันการลบ หรือปุ่ม Cancel เพื่อยกเลิกคำสั่งลบ
- กรณีที่ไฟล์ที่ลบมีการลิงก์กับไฟล์อื่น จะปรากฏหน้าต่างแจ้งการลิงก์ไฟล์ ดังนี้



- คลิกปุ่ม Yes เพื่อยืนยันการลบไฟล์ หรือปุ่ม No เพื่อยกเลิกคำสั่งลบไฟล์

การเปลี่ยนชื่อไฟล์/โฟลเดอร์

การเปลี่ยนชื่อไฟล์ หรือโฟลเดอร์ให้คลิกเลือกไอคอนที่ต้องการ แล้วกดปุ่ม@ จากนั้นตั้งชื่อใหม่ โปรแกรมจะทำการตรวจสอบว่ามีลิงก์ที่ใดบ้าง จากนั้นจะแสดงหน้าต่างการปรับปรุงลิงก์ คลิกปุ่ม Update เพื่อปรับปรุงลิงก์

