

## BÖLÜM-9:WEB TASARIMI

### 9.1.Macromedia DREAMWEAVER-4

Programlama dillerinde olduğu gibi HTML için de, Visual (görsel) programlama özelliği taşıyan ve hazır nesnelere kullanan editör programları geliştirilmiştir. Bu programlar kullanılarak HTML dili daha basite indirgenmiş, sayfalar dolusu program kodu yazmak yerine hazır nesnelere, görsel olarak kullanılmıştır. Dreamweaver'da bu programların en iyileri arasında yer almaktadır.

Bu programla büyük, karmaşık ve etkileşimli web sayfaları hazırlamak mümkündür. Dreamweaver web tasarımcıları için hazırlanmış olan profesyonel bir web tasarım paketidir. Basit bir doküman dosyası hazırlar gibi web sitenizi hazırlayabilirsiniz. Dreamweaver, site tasarımını sadece kendi özellikleri ile sınırlamaz. Diğer programlarla kurduğu ilişkiler ile çağırıp çalıştırmanızı sağlar ve oluşturduğunuz objeleri destekler. Oluşturacağınız web sayfalarının yayına hazırlanmasını artırır ve site yönetimini en iyi düzeyde geliştirir.



Dreamweaver ile web sayfalarını oluştururken sayfa yerleşimini hem görsel olarak düzenleme imkanı bulabilir hem de sayfayı temsil eden HTML kodlarını arka planda takip edebilirsiniz. Sayfa içerisinde değişiklik sağlamak için ayrıca hızlı HTML editörü bulunmaktadır. Bu küçük editör ile birlikte bir çok HTML komutu otomatik olarak sunulmaktadır.

Hızlı bir şekilde web dizayninin sağlanması için geliştirilmiş bir diğer özellik ise HTML stilleridir. Stilleri kullanarak site içerisinde yazı tipi, yazı özellikleri, zemin

renkleri veya resimlerinin tanımını, bloklama ve yerleşim işlemlerini, çerçeveleme gibi bir çok işlemi aynı anda tanımlayıp bütün siteye uygulayabilirsiniz. Oluşturduğunuz stil tanımını saklayarak bütün siteye uygulama sansına sahip olacaksınız. Böylece siteyi oluşturan bütün sayfalar için ayrı ayrı tanımlar yapmaktan kurtulacak, kendinize özgü tasarım şablonları oluşturabileceksiniz.

Site içerisine eklediğiniz görsel nesnelerin arka planda nasıl bir HTML kodu oluşturduğunu takip edebilirsiniz. Dreamweaver HTML kodlarını satır numarası vererek takip etme imkanı da sağlayacaktır. Bu şekilde numaralara göre sayfa içerisindeki kodları takip edebilirsiniz. Ayrıca yerleşim ekranında seçtiğiniz bir nesnenin kodlarının, HTML kaynak kodları içerisinde de seçili olduğunu görebilirsiniz. Bu özellik yardımı ile nesneye ait kodları işaretlemiş olabilirsiniz.

Oluşturulan her sayfa, diğer sayfalardan bağımsız olarak tasarlanır. Sayfaların birbirlerine bağlanması ile site oluşur. Dreamweaver sadece sayfaların oluşturulması ve yönetimi için değil, siteyi oluşturan bütün sayfaları kontrol eder ve yönetimini sağlar. Site içerisinde bulunan sayfaları kontrol eder ve sayfalar içerisinde tanımlanan kırık bağlantıları tespit eder. Ayrıca kullanılmayan herhangi bir dosyayı sitenin boyutunu büyütmemesi için silinmesini sağlar.

Oluşturacağınız sitenin, yerel disk alanında saklanacağı konumu belirleyebilirsiniz. Ayrıca site içerisine eklediğiniz yada siteden sildiğiniz dosyalara göre, siteye ait dosya listesini otomatik olarak güncelleyebilirsiniz. Dreamweaver siteyi temsil eden dosyaları sadece disk alanında saklamakla yetinmez, web ortamında herhangi bir **FTP (File Transfer Protocol)** adresine yönlendirebilir. Bu şekilde sitenin internet ortamında yayınlanmasını sağlayabilirsiniz. Ayrıca yayınladığınız dosyaların kontrolünü de sağlamanız mümkündür. Yani, daha önce yayınladığınız dosyaların boyutları kontrol edilecek, sadece içeriği değişen dosyalar ve yeni dosyaların yayınlanması sağlanacaktır. Bu özellik kullanılarak sürekli güncellenen sitelerin yayınlanması hızlandırılabilir.

### 9.2.TASARIMA NASIL BASLANMALI?

Web sitesinin tasarımına başlamadan önce site içerisinde kullanacağınız dokümanları oluşturmaya gerekiyor. Web sayfaları içerisinde kullanacağınız ses, resim, film ve metin dosyalarını önceden hazırlamanız, hatta hangi dosyayı hangi sayfada kullanacağınızı kağıt üzerinde tasarlamanız, sitenin oluşturulması esnasında size işlik tutacaktır.

Ziyaretçi kitlesini ve bu kitleye yapacağınız hitap metinlerini de uygun bir şekilde hazırlamanız, sitenin ziyaretçi oranını arttıracaktır.

Web için kullanılan materyallerden site içerisine yazılan dil ve üsluba kadar herşeyden site tasarımcısı

sorumlu olacaktır. Bu yüzden site oluşturulurken toplumun sosyal ve kültürel özellikleri göz önünde tutulmalı, hiçbir zaman hukuk ve demokrasi ile çakışan ifadeler kullanılmamalıdır. Site içerisinde kullanılan materyaller eğer bir başka yerden alıntı ise kesinlikle alınan yerden izin alınmalı yada materyalin serbest kullanılıp kullanılmayacağı araştırılmalıdır. Aksi halde telif yasalarına göre suçlu duruma düşebilirsiniz.

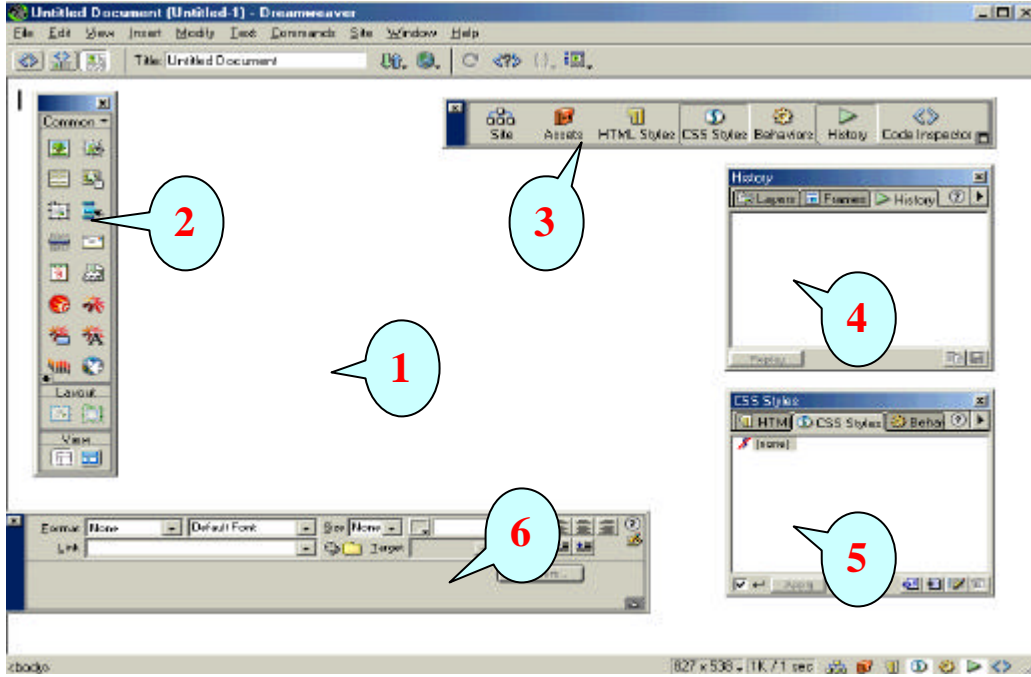
### 9.3.DREAMWEAVER İLE ÇALIŞMAYA NASIL BASLANIR?

Bilgisayarınızda tüm web içeriğinizi kaydedeceğiniz bir klasör açınız ve bu klasörün içinde kullanım amacına uygun alt klasörler oluşturunuz. (Resimlerinizi için "resim" klasörü, grafik çalışmalarınız için "grafik" klasörü gibi). Ancak klasör ve dosya isimlerini verirken kesinlikle Türkçe karakterler (i, ç, g, s, ö, ü) kullanmayınız. Çünkü Türkçe karakterler web tarayıcılarının dosyanızı görmemesine neden olacaktır.

Ziyaretçilerinizin "url" adresinizle görecekleri ilk sayfa yani ana sayfanızın ismi "index.html" olmalıdır. Ana sayfanızdan ulaşılacak diğer sayfalarınıza kısa ve anlaşılabilir isimler vermeniz, istediğinize ulaşırken size yardımcı olacaktır.

### 9.4.DREAMWEAVER PROGRAMINI TANIYALIM.

Dreamweaver programını ilk çalıştırdığınızda aşağıdaki görüntü ile karşılaşacaksınız. İlk bakışta biraz karışık gelen görüntü sizi tedirgin etmesin. Çünkü programı kullanmaya başladıkça program arayüzünün size birçok kolaylık sağladığını fark edeceksiniz.



Resim.9. 1

#### 1.Belge Penceresi

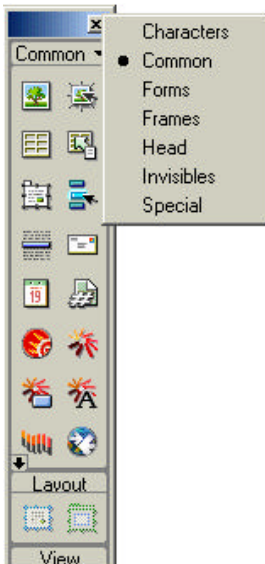
Web sayfamızı oluşturmamız için alan. Yazılarımızı, grafiklerimizi, tablolarımızı, formlarımızı vb. bu alan üzerinde tasarlıyoruz.

#### 2.Nesne Kutusu

Windows menüsünden Objects(nesneler) komutunu tıkladığınızda(Ctrl+F2) karşınıza sol taraftaki nesne kutusu ekrana gelir. Görmüş olduğunuz nesnelere istediğinizi sayfanızda oluşturabilirsiniz. Örneğin sayfanıza resim eklemek istediğinizde, düğmesine tıklamanız yeterli. Siz sadece ekleyeceğiniz resim dosyasının yolunu göstereceksiniz.

Nesne kutusunda ekleyeceğimiz nesnelere altı kategori altında toplanmıştır.

#### 3.Kolay Erisim Penceresi





Windows menüsünden Launcher komutunu tıkladığınızda kolay erişim penceresi ekrana gelecektir. Bu pencere bazı pencereleri ekrana getirir.



**Örnek**in site haritanızı görmek istediğinizde site düğmesini tıklamanız yeterli.

düğmesini tıklayarak web sayfanızın arka plandaki html kodlarını “code inspector” da görebilirsiniz.

#### 4. Geçmiş (History) Penceresi

Bu pencerede sayfanızı tasarlarken yapmış olduğumuz eylemler adım adım tutulur. Böylece sitenizi oluştururken hangi işlem basamaklarından geçmiş olduğunuzu görebilir, istediğiniz bir adıma geri dönebilirsiniz.



Aynı zamanda bu pencere içinde Frames ve Layers bölümleri var. Bunlara tıklayarak da ileriki konularımızda anlatacağımız ilgili ayarları yapabilirsiniz.

#### 5. Stil (CSS) Penceresi

Stil, web sayfasının içerisindeki metin ve paragraf ayarları ile linklerle ilgili özelliklerin ekranda nasıl görüneceğini belirleyen bir dizi ayar içeren komut satırıdır. Sayfanızda değişiklik yapmak istediğinizde bu pencere yardımı ile değişikliği stil sayfanızda yapıyorsunuz, diğer sayfalar ona göre görünüşlerini ayarlıyorlar.

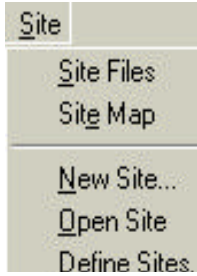
#### 6. Özellikler (Properties) Penceresi

Bu pencere ile sayfanızı tasarlarken o anda üzerinde uğrastığınız herhangi bir nesnenin (metin, resim, layer vs.) özelliklerini değiştirebilirsiniz. Bu pencereyi ekrana Windows menüsünden properties komutu veya klavyeden Ctrl+F3 kısayolu ile çağırabilirsiniz.


Araç pencerelerini ekrana getirmek için WINDOWS menüsünü kullanabilirsiniz. Tasarım aşamasında ekranda görmek istediğiniz pencerenin ismini tıklayarak ekrana çağırabilirsiniz. Menüdeki komutların başında check (doğru işaret) olan pencereleri F4 tusuna basarak ekrandan gönderebilir, tekrar F4 tusuna basarak ekrana getirebilirsiniz.

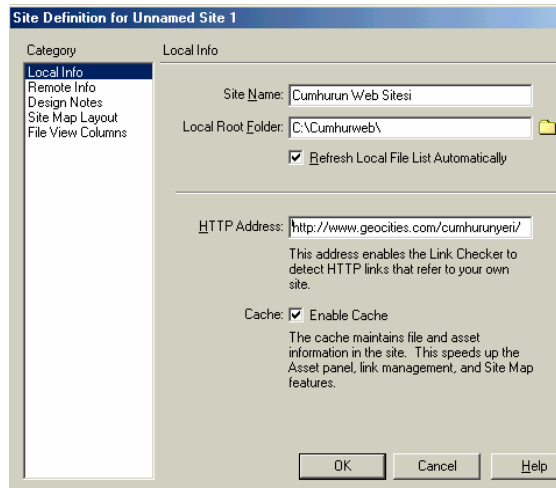
### 9.5.SITE AYARLARI

Web sitenizi öncelikle kendi bilgisayarınızda tasarlamalı ve her şeyin tamam olduğuna inandıktan sonra sayfalarınızı webservera göndermelisiniz. Bu bölümde bu işlemin nasıl yapılması gerektiği anlatılacaktır.



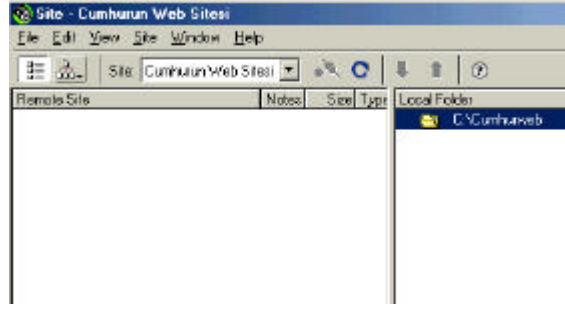
Resim.9.2

Önce Site menüsünden New Site... komutunu çalıştırınız. Komutla ulaştığınız pencerede karşınıza gelen local info bölümünde, Site Name kutusunda öncelikle sitenize bir isim verin. Sonra Local root folder satırına,  düğmesini tıklayarak kendi bilgisayarınızda yaratmış olduğunuz klasörün yolunu gösteriniz. Böylece ilgili klasörü root (en üst düzey) olarak tanıtmis olursunuz. Bundan sonra kaydedecek olacağınız dosyalar Local Root Folder da tanımlanmış klasörün içine kopyalanacaktır. Altındaki HTTP adres satırına, sitenizin tam URL adresini yazınız. Cache seçim kutusunu tıklarsanız. Dreamweaver'in bu web sitesi için bir önbellek dosyası (cache file) yaratmasını isteyebilirsiniz. Önbellek dosyası sayesinde web siteniz, içerisindeki dosyaların konumunu ve özelliklerini aklında tutar ve yaptığınız değişikliklerin güncellenmesini kolaylaştırır. (Sekil-1)



Bu  
işleri  
yaptıktan

sonra OK düğmesini tıklatınız. Karsınıza asagidaki pencere çıkacaktır.



Resim.9. 4

## 9.6.SAY FALARI NIZIN TÜRKÇ E AYARL ARI

M

acromedia

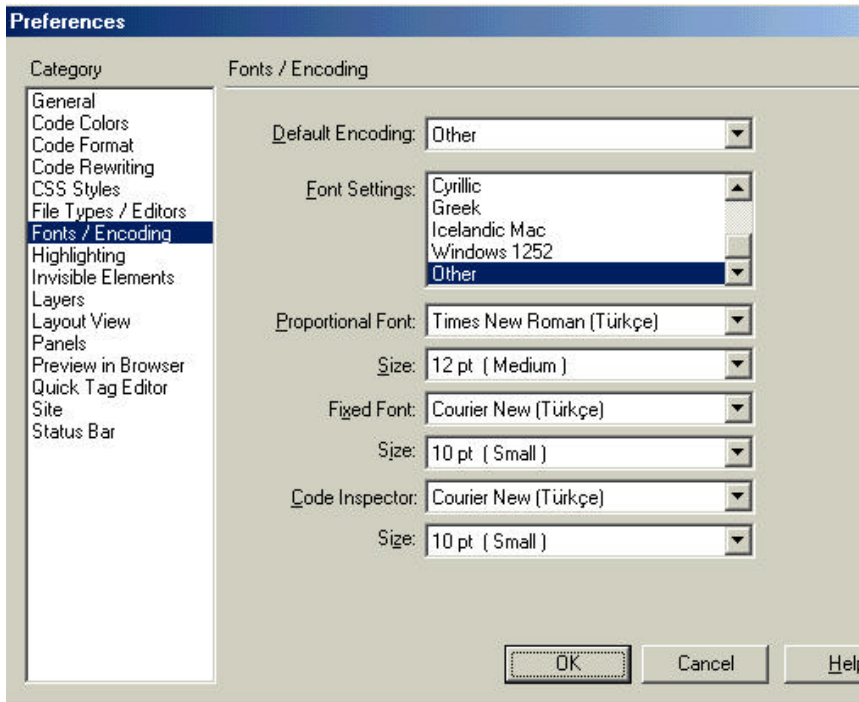
Dreamwea

ver Türkçe karakter setini desteklemiyor. Dolayisi ile sayfalarinizda yazmis oldugunuz i,ç,g,s,ö,ü gibi karakterler farkli karakterler olarak ekrana yansiyor. Bu nedenle bir kez Dreamweavera Türkçe karakter setini tanımlamaniz gerekiyor.

Dreamweaver programini açtikten sonra **EDIT** menüsünden **Preferences** komutunu çalıştırınız. Ekrana gelecek olan diyalog kutusu içerisinde sol taraftaki listeden **Fonts / Encoding** seçenegini aktif hale getiriniz. Böylece Dreamweaver'in ekranda gösterdiği yazıları hangi dilin alfabesinden seçeceğine ayarlamak için kullanacağınız özellikleri diyalog kutusunun sağ tarafında görebilirsiniz. Ayarları su şekilde yapınız.

Default Encoding	:Other
Font Settings	:Other
Proportional Font	:Times New Roman (Turkish)
Fixed Font	:Courier New (Turkish)
Html Inspector	:Times New Roman (Turkish)

Ayarlarınızı tamamladıktan sonra OK düğmesine basın ve diyalog kutusunu kapatın. Bu işlemden sonra sayfanızda ilk denemenizi yapabilirsiniz. Türkçe karakterlerinizi ekranda doğru görebiliyorsanız sorunun ilk adimini halletmişsiniz demektir.

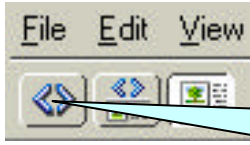


Resim.9. 5

### 9.6.1.Web Sayfalarınız Türkçe Görünüm

Hazırlamış olduğunuz web sayfalarınızı ziyaret edecek olan kullanıcıların da Türkçe karakterleri doğru görebilmesi için html sayfalarınızın içerisine özel bir kod yazmanız gerekiyor. Bu kodu kullanarak sizin sayfanıza erisen web tarayıcısının (browser), karakter setini otomatik

olarak Türkçe göstermesini sağlayabilirsiniz.



Sayfanızın Html kodunu gösteren (Show code view) düğme tıklayarak aşağı resimde görülen kodları başlığın (title) altına giriniz..

Resim.9.6

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=8859-9"
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; windows-1254">
```

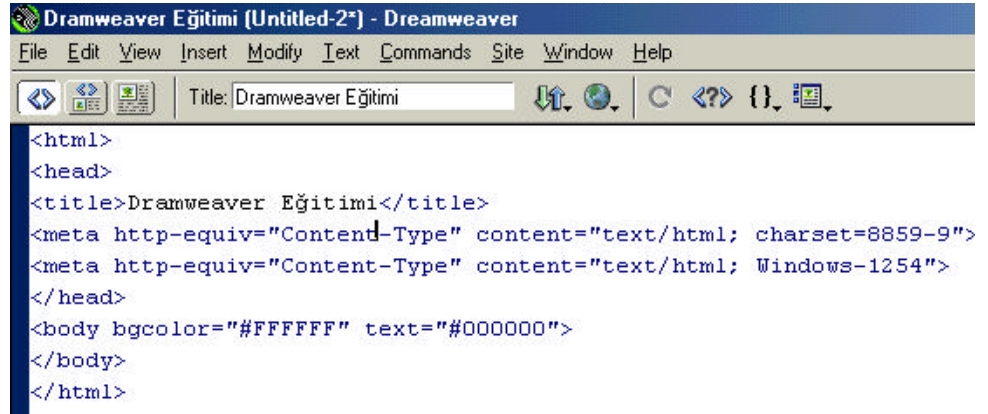
çalıştırarak veya Launcher araç penceresinden Code Inspector düğmesini tıklayarak çağırabilirsiniz.



Resim.9.7

ilk sayfamız web sitemizin giriş sayfası olacak. Yani index.html. Öncelikle yukarıdaki bölümlerde anlattığımız, site ayarları ve Türkçe karakter ayarlarını yapmış olmanız gerekiyor.

Öncelikle yukarıdaki bölümlerde anlattığımız



Resim.9.8

Modify	
Page Properties...	Ctrl+J
Selection Properties	Ctrl+Shift+J
Quick Tag Editor	Ctrl+T

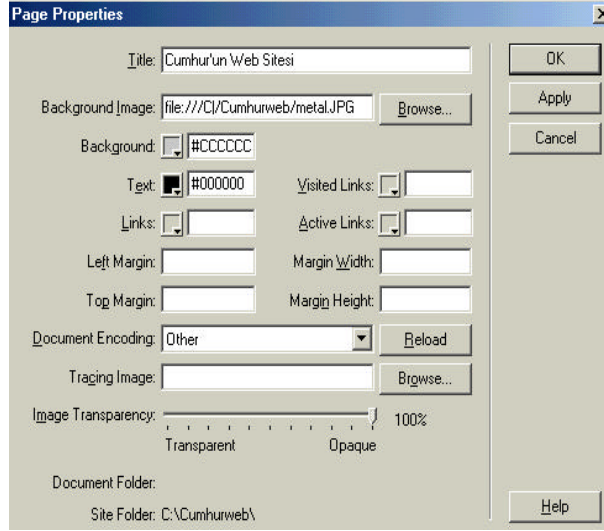
Resim.9.9

**Modify** veya Sağ fare menüsünden **Page Properties...** komutunu çalıştırın(Ctrl+J). Karşınıza Resim1’de görülen sayfa özelliklerini gösteren pencere çıkacaktır.

Sa  
yfanızın  
Html  
kodlarını  
VIEW  
menüsünden  
Code  
komutunu

## 9.7.Sayfa Tasarımı

Tas  
arlayacağımız

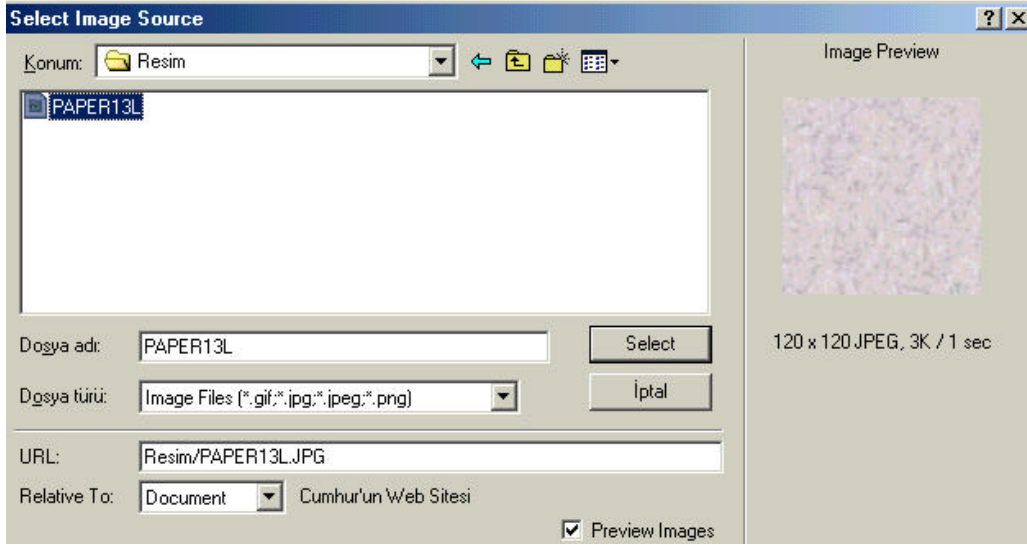
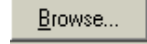


**Resim.9.10**

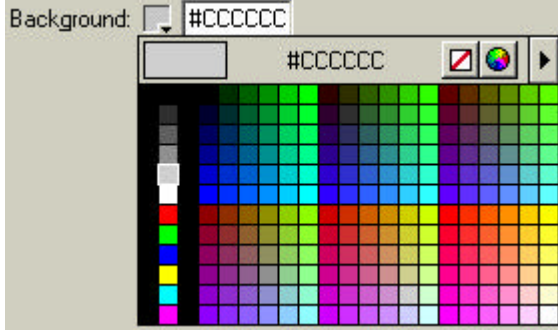
**Title** :Sayfanizin basligini buraya girebilirsiniz.

**Background Image** :Browse...(gözet) düğmesini tiklayarak.sayfanizin arka alanina resim koyabilirsiniz. Karsınıza gelen ekranda(Resim 2) resim dosyasinin yolunu gösteriyorsunuz. *Preview images* seçenegini aktif hale getirdiginizde resim önizlemesini aktif hale getirip, resim dosyalarini isaretlediginizde ekranin sag tarafinda küçük önizleme yapabilirsiniz.

Site tanimlamasi yaparken olusturdugunuz Local Folder'un(dosyalarinizi koydugunuz klasör) içinde resim isimli bir klasör olusturup grafik dosyalarinizi buraya koyabilirsiniz. Bu yöntem dosyanin yolunu tanımlarken size kolaylik saglayacaktır.



**Resim.9.11**



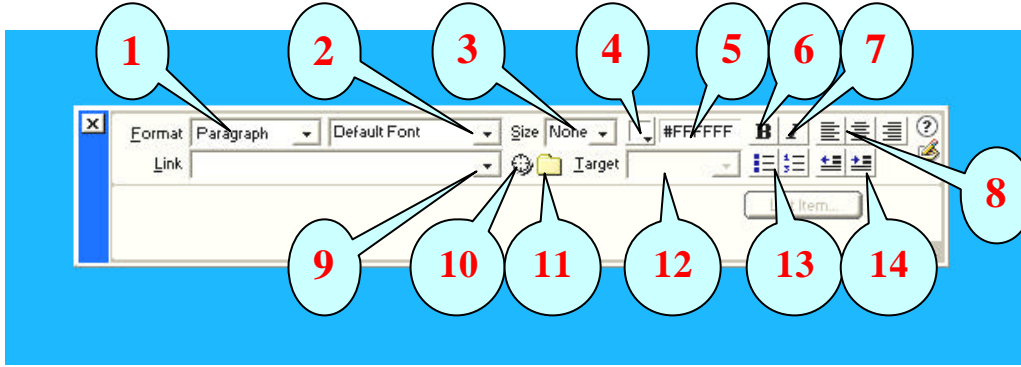
Resim.9.12

yapabilirsiniz.

### 9.8.Metin Biçimlendirme

Dreamweaver' da yazılarınızı bir metin editörü kullanır gibi girebilir ve biçimlendirebilirsiniz. Sayfanızın ilk satırından başlayarak yazılarınızı girebilirsiniz. Metni girdikten sonra seçili hale getirip daha sonra Properties(Ctrl+F3) penceresini kullanarak bu metni istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

Metin özellikleri dialog kutusu aşağıdaki şekilde gösterilmiştir.



Resim.9.13

1. Başlık için istediğiniz bir biçimlendirmeyi buradan seçebilirsiniz.
2. Metnin fontunu buradan seçebilirsiniz.
3. Metnin punto büyüklüğünü buradan girebilirsiniz.
4. Metnin rengini buradan belirleyebilirsiniz.
5. Belirlediğiniz rengin HEX kodunu buradan görebilirsiniz.
6. Seçilen metni kalın (bold) yapar.
7. Seçilen metni eğik (italik) yapar.
8. Seçilen metni sola, ortaya veya sağa yaslar.
9. Seçili metinle bir başka sayfaya link verecekseniz, onun yolunu burada belirtebilirsiniz.
10. Seçilen metinle aynı sayfa içerisinde bir link vereceksiniz, bu düğmeyi kullanabilirsiniz.
11. Gözet düğmesini kullanarak link verilecek dosyanın yolunu gösterebilirsiniz.

**Background** :Sayfanızın arka plan rengini, renk paletinden seçebilirsiniz.

**Text**:Sayfanızdaki düz yazı rengi.

**Links**:Sayfadaki yazılara eklenen link'lerin rengi.

**Visited Links**:Sayfada ziyaret edilmiş link'lerin rengi.

**Active Links**:Sayfadaki aktif link'lerin rengi.

Bu renk ayarlarını yapmazsanız, Dreamweaver programı kendi default (varsayılan) ayarları kabul edecektir. Default ayarlarda arka plan beyaz, metinler siyah, linkler mavi, ziyaret edilmiş renkler ise kırmızıdır.

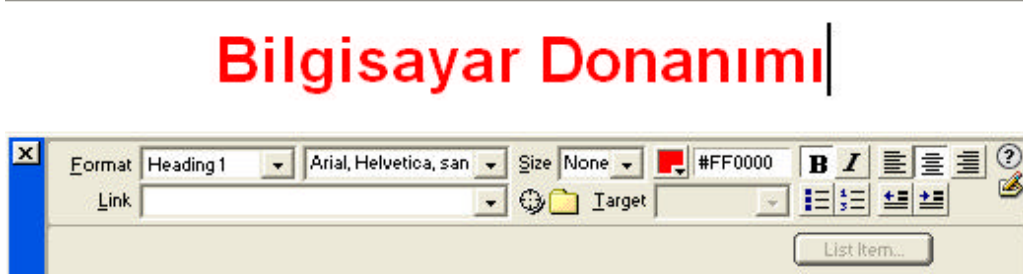
Aynı zamanda bu bölümde yapmış olduğunuz metin rengi ayarları sayfa genelinde yaptığınız ayarlardır. İsterseniz sayfanızın bir bölümünden, bölüm seçip, seçtiğiniz bölüm için ayrı metin ayarları

12. Eger sayfanizda frame (çerçeve) kullaniyorsaniz, linke tiklandiginda hangi çerçeve içinde açilacak.

13. Madde imi ve numaralandirma.

14.Liste girdileri ve paragraf girintisini artirma-azaltma.

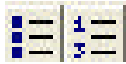
Asagidaki (Resim.9.14) resimde, görülen ekran görüntüsünde sayfanin basligi biçimlendirilmistir. Yazı üzerinde yapılan biçim degisiklikleri properties penceresinde görülmektedir.



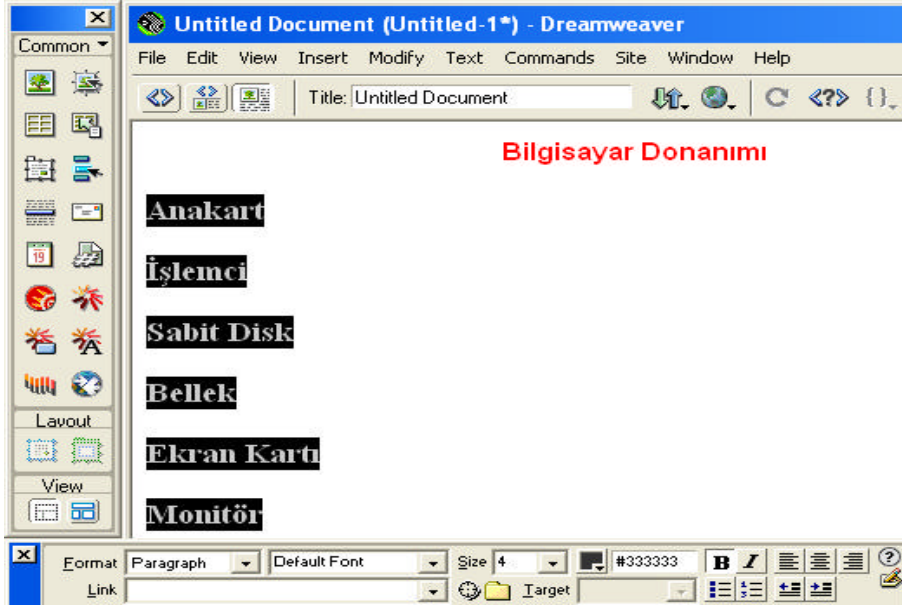
Resim.9. 14

Metinleri yazarken satir sonuna gelip **ENTER** tusuna bastiginizda, yeni bir paragraf eklediginizi unutmayin. Paragraf eklediginizde iki metin arasinda paragraf boslugu birakilacaktır. Paragraf boslugu birakilmasini istemiyorsaniz **SHIFT+ENTER** tus kombinasyonuna basmaniz yeterlidir.

## 9.9.Liste Biçimlendirme

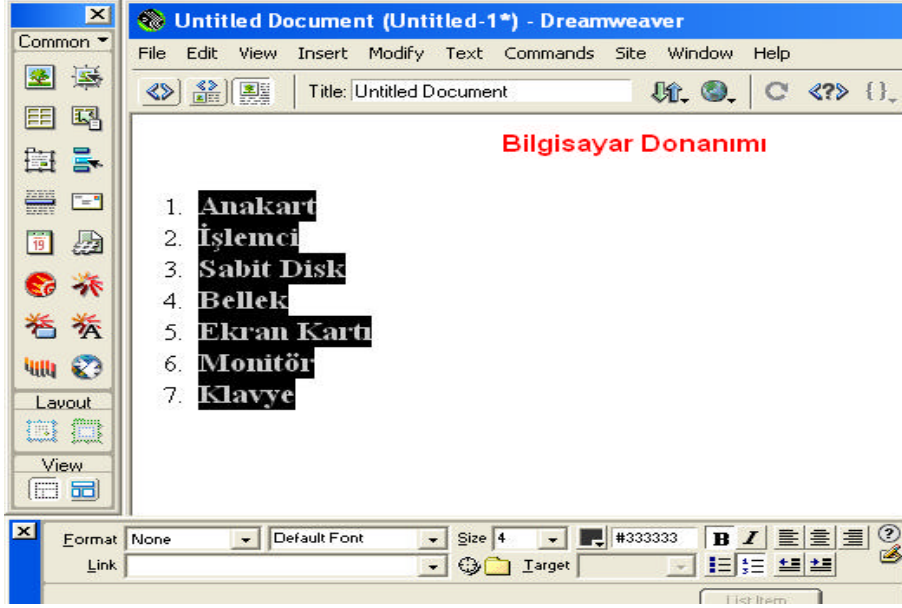


Sayfanizda sirali listeler olusturmak istediginizde önce sayfaniza liste elemanlarini alt alta girin. Sonra girdiginiz metinleri seçip, **Properties** penceresindeki (sol tarafta resmi görülen) düğmelerinden herhangi birini tiklayarak numaralandirma veya madde imleri verebilirsiniz.

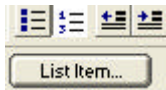


Resim.9. 15

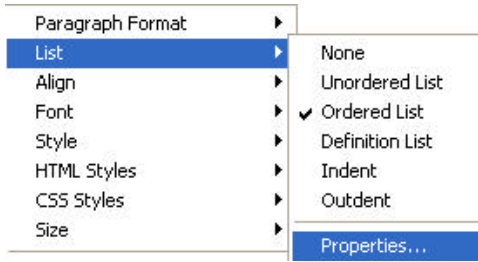




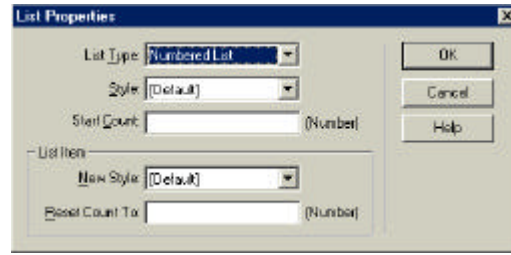
Resim.9. 16



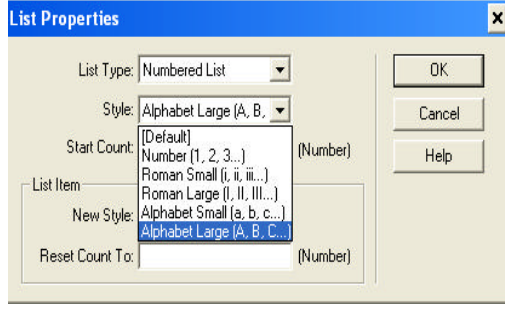
Liste üzerinde herhangi bir alana farenin sağ düğmesini tıklayarak **LIST Properties** komutunu çalıştırın. Karsınıza liste özelliklerini içeren pencere gelecektir (Resim.9.18). **List Properties** dialog penceresine ekrana List Item düğmesini tıklayarak da ulaşabilirsiniz.



Resim.9 17

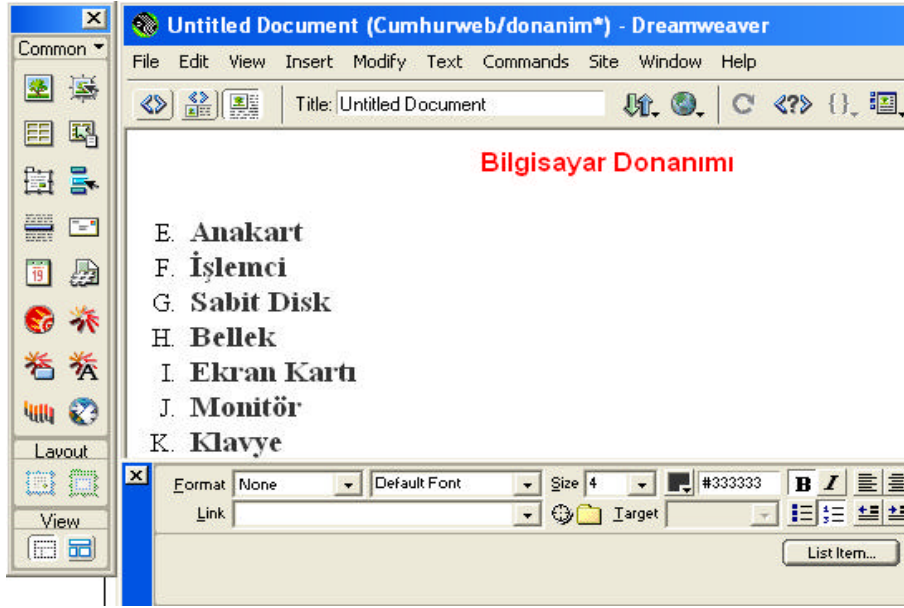


Resim.9.18



Resim.9.19

Buradan **List Type** bölümü ile nasıl bir sıralama yaptığınızı göstermektedir. İsterseniz buradan değiştirebilirsiniz. **Style** bölümünün de söz konusu listenin görünüm seçenekleri belirleyebilirsiniz. Örneğin Resim.9.16 da 1.2.3... şeklinde oluşturulmuş listeyi A.B.C... gibi sıralı liste haline getirebilirsiniz (Bkz.Resim.9.19). Listenizi ille de 1.2.3.. veya a.b.c... sırasında başlatmak zorunda değilsiniz. **Start Count** kutusuna başlatmak istediğiniz sayıyı yazmanız yeterli olacaktır. Resim.9.16. görülen liste, **List Properties** ekranında yapılan değişikliklerle Resim.9.20. deki gibi değişmiştir.



Resim.9.20

## 9.10.Alt Liste Oluşturma



Listelerin içinde alt liste oluşturabilirsiniz. Alt liste oluşturmak istediğiniz listeyi seçili hale getirin(Resim.9.21). Daha sonra Properties (Ctrl+F3) dialog kutusunda bulunan (yanda görülen) düğmeyi tıklayarak seçili alanı alt liste haline dönüştürebilirsiniz. Oluşturduğunuz alt listede herhangi bir yere tıklayarak sağ fare menüsünden **LIST Properties** ekranına ulaşabilirsiniz. Buradaki **List Type** ve **Style** bölümünden istediğiniz sıralandırmayı seçebilirsiniz.(Örnek:Resim.9.21)

Alt liste içindedeki alt liste oluşturabilirsiniz. Yapmanız gereken sadece alt liste oluşturulacak alanı seçip **Properties** dialog kutusundaki, sol ok resmi bulunan düğmeyi tıklamak.



Resim.9.21



Resim.9.22

## 9.11. Web Sayfası ve Resimler

Bir web sayfası içerisinde metinler kadar önemliyse, resimler de bir o kadar önemlidir. Düz yazı ile anlatamayacağınız pek çok şeyi resimlerle anlatabilirsiniz. Resimler aynı zamanda sayfaların göze güzel görünmesini sağlamaktadır. Özgün bir sayfa için, internet üzerinden internet kullanıcılarına sunacak olduğunuz malzemeleri çok iyi seçmelisiniz.

Bu arada resimlerin asiri kullanımından da kaçınmak gerekir. Zaten yavaş olan internet hızıyla, bol resimlerle dolu bir web sayfasının yüklenmesini beklemek sayfanızı ziyaret edenlerin kaçmasına yol açacaktır. Bu yüzden sayfalarımızda dev resimler kullanmak hiç de mantıklı bir yöntem olmayacaktır.

Bu web sayfalarını yaratırken kullanacağımız resimleri web sayfalarımıza nasıl yerleştireceğinizi de bu bölümde ayrıntıları ile göreceksiniz.

Web sayfalarında kullanılan resimler, GIF veya JPEG formatında olmalıdır. Resimleri sınıflandırmak gerekirse, GIF türündeki resim dosyalarının daha çok çizim, düğme, logo gibi görüntüleri web sayfalarına aktarmak için kullanıldığı söylenebilir. Fotoğraf, manzara, peyzaj gibi görüntüleri web sayfalarında kullanmak gerektiğinde ise JPEG formatındaki resimler daha iyi sonuç verir. Her ikisi de "sıkıştırma" bir resim formatı olan GIF ve JPEG arasında da birçok fark var. GIF resimleri sıkıştırırken kayba neden olmuyor, resmin orijinal görüntüsü neyse ekranda da onu gösteriyor. Oysa kayıplı sıkıştırma yapan JPEG formatında, resim biraz bozuluyor. Ancak daha çok fotoğraf türü resimlerde kullanıldığı için bu kayıp çok da büyük farklar getirmiyor.

Bir web sayfasına bu iki formattan birinde hazırlanmış bir resmi yerleştirmek için resmi, ilk önce web siteniz için hazırladığınız klasörün içerisindeki "resimler" klasörüne kopyalamalısınız.



**ANAKARTLAR**

İmlecin bulunduğu yer

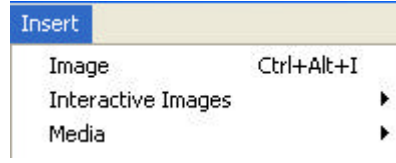
Bütün kartların anası diyoruz; çünkü PC'nin diğer bileşenleri bir platform olarak kullanıyor; yani PC'nin "sinir sistemi" anakart üz donanımlar için yuvalar, slotlar, bağlantı kapıları, soketler bulun belirleyen en önemli bileşen, çünkü anakart üzerindeki elektronik bellek kapasitesinin ne kadar olabileceğini, bazı bileşenlerin hangi destekleyebileceğini belirliyor. Burada en belirleyici faktörlerden vererek işe başlayalım.

Resim.9.23

Yukarıdaki örnek resimde, fare imleci hemen birinci paragrafın başında bulunuyor. "Bütün kartların..." kelimeleri ile başlayan cümle başında yer alıyor. şimdi bu konumda bir resim eklemek için sol taraftaki alet çantası adını verdiğimiz araç çubuğundan birinci düğmeye basabilirsiniz veya **INSERT** menüsünden **Image** komutunu tıklayabilirsiniz.(Bkz. Resim.9.24 ve Resim.9.25)

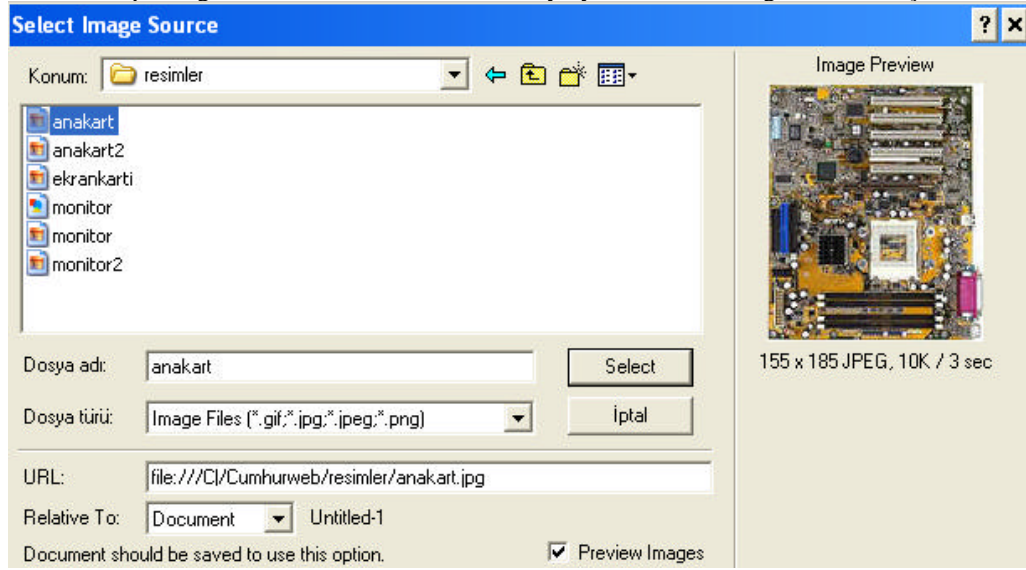


Resim.9. 24



Resim.9. 25

Bu düğmeye bastığınızda, ekranda resim eklemek için kullanılan bir gözet penceresi görüntülenecektir. Aşağıda bir örneği görülen bu diyalog kutusunu kullanarak sabit diskiniz içerisinde web sitenizin altında ki resimleri depoladığınız klasörü bulun ve buradan sayfaya eklemek istediğiniz resmi seçin.



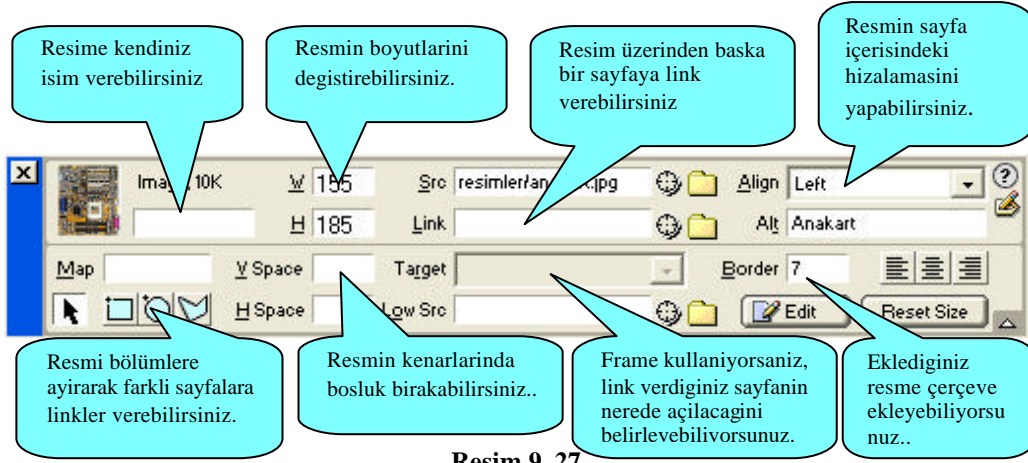
Resim.9. 26

Gözet penceresi içerisindeki herhangi bir resmin üzerine tıkladığınızda (eger sağ alt taraftaki **PREVIEW IMAGES** seçeneği aktifse) o resmin örnek bir görüntüsünü diyalog kutusunun sağ tarafından izleyip kararınızı ona göre verebilirsiniz. Bu önizleme görüntüsünün hemen altında da resmin eni ve boyu, resim dosyasının boyutu ve web tarayıcısının normal şartlarda bu resmi ne kadar zamanda yükleyebileceği yazacaktır. Gerekli ayarları yaptıktan sonra **SELECT** düğmesine basın. Resim web sayfası içerisinde ayarlanmış olduğunuz yerde görüntülenecektir.

#### 9.11.1. Resim Etiketleri

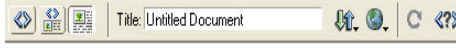
Bir web sayfası açıldığında, ilk önce metinler, arkasından da resimler yüklenir. Ancak bazı durumlarda, örneğin internet hızının düşük olduğu durumlarda bu resimlerin yüklenmesi uzun bir zaman alabilir. Bu durumda web sayfasının yüklenmesi sırasında internet kullanıcısının kendisini nasıl bir web sayfasının beklediğini bilmesi için web sayfalarındaki resimlerin etiketlerini belirlemek iyi bir fikir olacaktır. Eğer bir resme etiket koyarsanız, web sayfası yüklenirken resmin bulunması gereken yerde bu etiket yazar ve web sayfasını yükleyen kişi de en azından nasıl bir resimle karşılaşacağını bilir.

Web sayfanıza aldığınız herhangi bir resme böyle bir metin etiketi yapıştırmak istiyorsanız resmi seçili duruma getirin ve özellikler diyalog kutusuna bakın. Burada sağ alt tarafta göreceğiniz **ALT** isimli metin alanına resmin etiketini yazıp **ENTER** tusuna basarak yapabilirsiniz.



### 9.11.2. Resimleri Degisik Konumlara Yerlestirmek

Bir resmi bir web sayfasina yerlestirdikten sonra etrafındaki metne göre konumunu degistirebilirsiniz. Aynen kelime islem veya diger sayfa tasarim programlarında olduğu gibi resmi saga veya sola yaslayarak metnin etrafında kaymasini saglayabilirsiniz. Böylece gereksiz üst ve alt boslukların olusmasını da engellemis olursunuz. Örneğin bir önceki ekran görüntüsünde aldığımız resimde herhangi bir "yaslama ayari" yapılmamış olduğu için resmin hemen sagında metin gereksiz yere asagidan baslamış olarak görülüyor.



### ANAKARTLAR

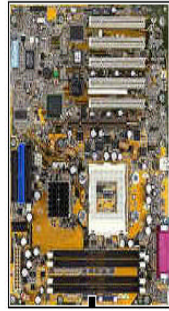


Bütün kartların anası diyoruz, çün anlaşmak için anakartı bir platform olarak kullanıyor; y transistörler, veri yolları, çeşitli donanımlar için yuvalar,

Resim.9. 28



### ANAKARTLAR



Bütün kartların anası diyoruz; ç anlaşmak için anakartı bir platform Üzerinde yongalar, transistörler, v bulunan ince bir baskılı devre. Bi çünkü anakart üzerindeki elektron kapasitesinin ne kadar olabileceğini teknolojilerini destekleyebileceğini anakart yonga setinin tanımını ve

Resim.9. 29

Bir resmi metne göre saga veya sola yaslamak için resmin üzerine bir kere tıklayın ve seçili duruma getirin. Seçili duruma getirilen resmin etrafında bir çerçeve göreceksiniz. Simdi özellikler diyalog kutusuna bir göz atın (eger ekranda degilse **CTRL + F3** tuslarına basarak bu diyalog kutusunu ekrana getirebilirsiniz). Bu diyalog kutusunun içerisinde sag üst tarafta **ALIGN** adında asagi doğru açılan bir liste kutusu göreceksiniz. Buradan resmi sola veya saga yaslayabilirsiniz. Sol için **LEFT**, sag için de **RIGHT** seçeneğini kullanabilirsiniz.



Resim.9. 30

Bir resmi saga veya sola yasladığınızda, editör ekranı içerisinde küçük mavi bir karecik göreceksiniz. Bu mavi kareciği fare ile sürükleyerek resmin metne göre yerlesimini ayarlayabilirsiniz. Yani mavi kareciği fare ile sürükleyerek metnin içerisinde herhangi bir yere bırakabilir ve resmin o konuma göre saga veya sola yaslanmasını saglayabilirsiniz.

Bazı durumlarda resimleri metne göre degil metinleri resme göre yerlestirmek gerekebilir. Örneğin alt alta resimlerin yer aldığı ve sag taraflarında da açıklamaların bulunduğu bir web sayfası hazırlamak istediğinizi varsayalım. Bu durumda metinleri resimlerin tam ortalarına denk getirmek isteyebilirsiniz. Veya bütün metinleri

resimlerin sag üst köseleri ile hizalamak gibi bir amaciniz olabilir. Bu durumda da yine resim özelliklerinden **ALIGN** ayarini kullanacaksınız. Burada kullanabileceginiz seçenekleri kısaca özetleyelim.

#### **Baseline veya Bottom**

Metin satirinin en alt siniri resimle hizalanir. Çengellere (g veya j harfi gibi) dikkat edilmez..

#### **Absolute Bottom**

Metin satirinin en alt siniri resimle hizalanir. Çengellere (g veya j harfi gibi) dikkat edilir.

#### **Top**

Metin satiri içerisindeki en yüksek karakterin en üstü ile resmin en üstü hizalanir.

#### **Text top**

Metin satiri içerisindeki en yüksek karakterin en üstü ile resmin en üstü hizalanir.

#### **Middle**

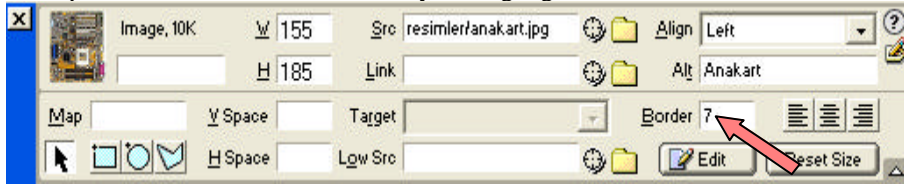
Metin satirinin en alt siniri, resmin tam ortasi ile hizalanir.

**Absolute Middle** Metin satirinin tam ortasi, resmin tam ortasi ile hizalanir.

### **9.11.3. Resimlere Çerçeve Ekleme**

Web sayfalarınıza aldiginiz resimlere bu tür çerçeveler eklemek istiyorsanız, bu islemi yapmak için Macromedia Dreamweaver ile sayfaya resmi ekledikten sonra üzerine bir kere tıklayın ve seçili duruma getirin.

**Properties** penceresinden **Border** alanına sayısal deger girin.



**Resim.9. 31**

### **9.11.4. Resimlere Linkler**

Link'leri kısaca tanımlarsak, link "bağlantı" anlamına geliyor. Aynı zamanda bir web sayfası içerisinde üzerine fare ile tıkladığınızda sizi başka bir web sayfasına alıp götüren bir alana verilen addir. Yani köprü.

Bir web sayfası içerisindeki herhangi bir nesneyi (ki bu nesne bir metin, bir resim veya bir film olabilir) bir link'e dönüştürebilirsiniz. Linkleri koymak ve kullanmak Dreamweaver ile son derece kolaydır. Bu bölümde değişik web sayfası elemanları kullanarak bir web sayfasından diğerine veya bir web sayfası içerisinde, bir yerden başka bir yere link vermeyi öğreneceğiz.

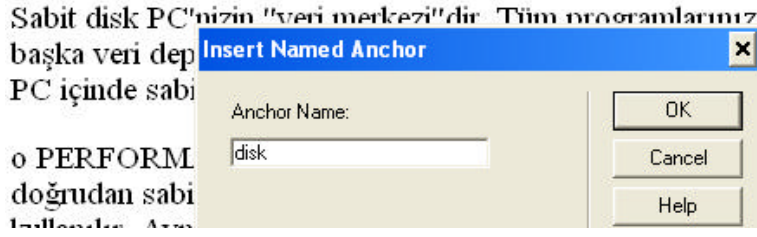
#### **9.11.4.1. Sayfa İçerisindeki Link'ler**

Çok uzun bir web sayfanız olduğunu düşünelim. Ekranlara sığmıyor, en az bir iki ekran aşağı doğru kaymanız gerekiyor. Bu durumda, bu uzupuzun yazıyı belli başlıklarla ayırıp sayfanın üst tarafından başlıklara link vererek web sayfasına bağlanan bir internet kullanıcısının sayfa içerisinde aşağı yukarı kaydırma yapmadan istediği bilgiyi içeren bölüme gitmesini sağlayabilirsiniz. Elbette o bölümünün sonunda sayfanın en tepesine geri dönmelerini sağlayacak bir link koymayı unutmamalısınız.

Biz bu işleme "sayfa içerisinde link vermek" diyoruz. Bu konuyu bir örnekle uygulamaya başlayabiliriz. Önce üzerinde çalışmak istediğiniz sayfayı açın. Bu sayfanın içerisinde en az iki üç ekran aşağı kaymanızı gerektirecek uzun bir yazı olmasına ve bölüm başlıkları ile ayrılmış olmasına dikkat etmelisiniz. Yoksa yapacağımız işi kendi bilgisayarınızda iyi örnekleyemezsiniz. Bu tür uzun yazıları eski kelime işlem belgelerinizden bulup kopyalayip (CTRL+C) Macromedia Dreamweaver editör penceresine yapıştırarak (CTRL+V) elde edebilirsiniz.

Öncelikle **INSERT** >> **invisible tags** >> **Anchor** komutunu çalıştırıyoruz veya **Ctrl+Alt+A** tus kombinasyonunu kullanarak da ulaşabiliriz. Linke tıkladığımızda nereye gitmesini istiyorsak anchor linkini o bölge üzerinde veriyoruz aşağıdaki şekilde olduğu gibi.

## SABİT DİSKLER



Resim.9. 32

Resimde öncelikle **anchor** link ismini veriyoruz ben disk ismini verdim. Artık sayfanın her hangi yerine

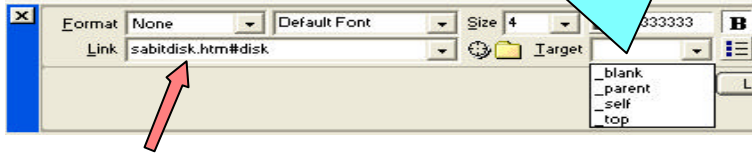
veya başka bir web sayfasında vereceğimiz, ben sabitdisk.htm sayfasına ekledim **anchor** linkimi. Örneğin ben donanim.htm sayfamda seçtiğim bir resmin veya metnin **properties** kutusuna link bölümüne sabitdisk.htm#disk şeklinde link verdim.(Resim.9.33)



### Bilgisayar Donanımı

- A. Anakart
- B. İşlemci
- C. **Sabit Disk**
- D. Bellek

Sayfanın, üzerinde mi, yoksa yeni bir pencerede mi açılacağını belirleyebilirsiniz.



Resim.9. 33

Uzun bir sayfanız varsa, aynı sayfa içerisinde link verecekseniz, seçtiğiniz resim veya metnin **properties** ekranındaki link bölümüne vermiş olduğunuz anchor link ismini giriniz. Örneğin ben sabitdisk sayfamda sayfanın sonlarına doğru bir yerde disk kelimesinin olduğu kelimeyi seçip **properties** kutusuna link bölümüne #disk şeklinde link verdim.(Resim.9.34)



4. Disk denetçisi aldığı adresi yorumlar ve istenen silindire üzerine oturur.

5. Kafa izi okumaya başlar ve disk dönerken istenen bilgin içeriğini okur.

6. **Disk** denetçisi diskten okunan bilginin disk üzerinde geçtiği disk kabloşu (arayüzü) üzerinden belleğe ileterek PC'nin o

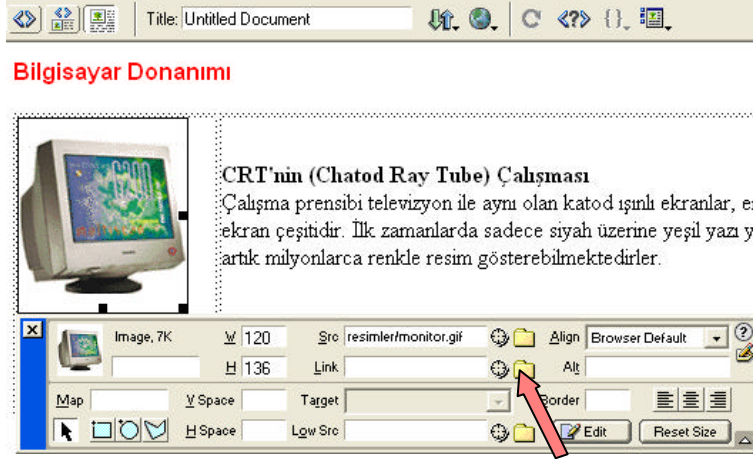


Resim.9. 34

Aklınızda olması gereken küçük bir not düşelim. Macromedia Dreamweaver'in Türkçe işaretler ve boşluklar ile arası pek iyi değil. Bu yüzden bölüm başlıklarını işaretlerken ve isimleri verirken, Türkçe karakterler kullanmayın ve boşluk bırakmayın. Boşluk kullanmak istediğinizde, altçizgi kullanabilirsiniz.

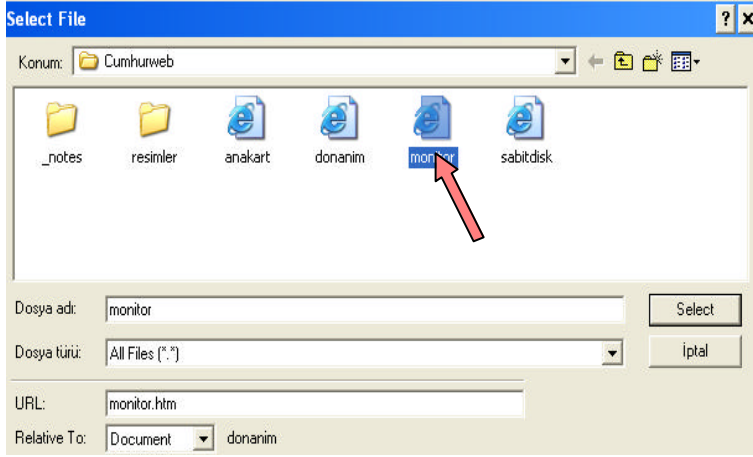
#### 9.11.4.2. Diğer Sayfalara Link'ler

Resmi veya metni seçili duruma getirdikten sonra **Properties** diyalog kutusuna bakın. Diyalog kutusu içerisinde **LINK** adında bir bölüm göreceksiniz. Bu bölüme bu web sayfasına bağlanan bir internet kullanıcısının, resim veya metnin üzerine tıkladığında gitmesini istediği web sayfasının adresini gösterin.(Resim.9.35). Ok ile belirtilen gözet düğmesini tıklayın.



Resim.9. 35

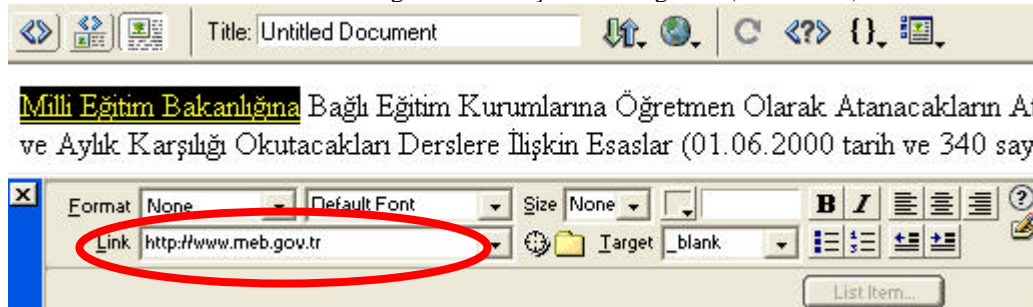
Ekrana, asagida resmi görülen pencere gelecektir. Buradan daha önce hazırlayıp kaydetmiş olduğunuz web sayfanızın yolunu gösterin.



Resim.9. 36

#### 9.11.4.3. Diğer Sitelere Link'ler

Bir web sayfası içerisinde üzerine tıklayarak başka web sayfalarını ekrana getirecek linkler de oluşturabilirsiniz. Örneğin, bir yazının içerisinde "Milli Eğitim Bakanlığı " adı geçiyor diyelim. Bu yazıyı bir link haline getirip, sayfaya bağlanan internet kullanıcısının otomatik olarak bu link'in üzerine tıklayarak Milli Eğitim Bakanlığı web sitesine bağlanmasını sağlayabilirsiniz. Bunu yapmak için önce yazıyı hazırlayın, daha sonra link haline dönüştürmek istediğiniz metni seçili duruma getirin.(Resim.9.37)



Resim.9. 37

Adresi eksiksiz yazmayı ihmal etmeyin. Eger bir web sitesine link veriyorsanız bu adresi www ile değil http://www ile baslatmanız gerekli. Aksi takdirde işler karışacaktır. Bir web sitesine link verdiğinizde eger gidilen web sayfası sizin sitenizin içerisinden bir web sayfası değilse, bu durumda yeni açılan web sayfası internet kullanıcısının sizin web siteniz ile ilgili olan bütün bağları koparacaktır. Bu yüzden internet kullanıcılarını web sitenize bağlı tutabilmek için bu tür "site dışı" link'leri yeni açılan web tarayıcısı pencerelerine göndermekte yarar vardır. Böylece sizin web siteniz arka planda açık kalacak, yeni adres açılan



yeni bir pencerenin içerisinde görüntülenecektir. Bu pencere kapatıldığında sizin web siteniz yine ekranda hazır durumda bekliyor olacaktır.

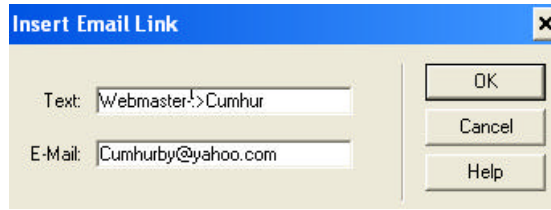
Bir link'e tıklanıldığında link'in isaret ettiği web sayfasının yeni bir web gezgini penceresi içerisinde açılmasını sağlamak için link'i verdikten sonra özellikler diyalog kutusu içerisinde **LINK** bölümünün sağındaki **TARGET** adındaki aşağı doğru açılan liste kutusuna bakın. Buradaki menüden **\_BLANK** seçeneğini aktif hale getirirseniz söz konusu link yeni bir pencerede açılacaktır. Örnek için yukarıdaki resme bakabilirsiniz.

#### 9.11.4.4. E-mail Adresine Link Vermek.

Her web sayfası içinde bu sayfayı hazırlayan kişi veya kurumun bir e-mail adresinin görüntülenmesi iyi bir seçenektir. Böylece sayfayı izleyen internet kullanıcısı bir konuda bir sorusu, eleştiri veya yorumu olduğunda bunu kime yönelteceğini merak etmez, çünkü bu bilgi zaten sayfa içerisinde kendisine verilmiştir.

Bir web sayfası içerisinde tek tıklama ile istediğiniz adrese e-mail göndermesini sağlayacak bir link hazırlayabilirsiniz. Hem de son derece kolay bir şekilde. Önce sayfa içerisinde imleci e-mail adresinizin görüntülenmesini istediğiniz konuma getirin. Yazdığınız bir metni veya resmi seçili konuma getirin. Şimdi Dreamweaver'in **INSERT** menüsünden **E-Mail Link** komutunu çalıştırın. Bu komutu çalıştırdığınızda ekrana aşağıdaki örnek resimdeki gibi bir diyalog kutusu gelecektir. (Resim.9.38)

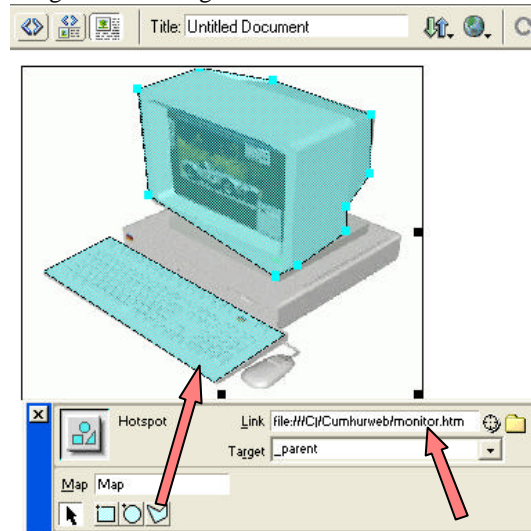
Bu diyalog kutusu içerisinde **TEXT** bölümüne link'in metnini, **E-MAIL** bölümüne de bu link'e tıklanıldığında e-mail mesajı atılacak olan e-mail adresini girin. **OK** düğmesine basın ve diyalog kutusunu kapatın. E-mail gönderme link'iniz sayfanın içerisine girilmiş olacaktır. Artık bu link'e tıklayan internet kullanıcısının e-mail programı otomatik olarak açılacak ve ayarlamış olduğunuz e-mail adresine mesaj göndermeye hazır bir şekilde bekleyecektir.



Resim.9. 38

#### 9.11.4.5. Image-Map

Resimlerin üzerinde dolayısıyla bazı linkler görürsünüz aynı resim üzerinde bir kaç tane link olur örneğin bunu dreamweaver'da image map komutuyla yapıyoruz. Öncelikle resmi **INSERT >> images** komutunu çalıştırıp resminizi sayfaya yerleştirdiğiniz, sonrada selection menüde resim özelliklerinden image map özelliğinin de açıldığını göreceğiz. Aşağıdaki şekilde görelim.



Resim.9. 39

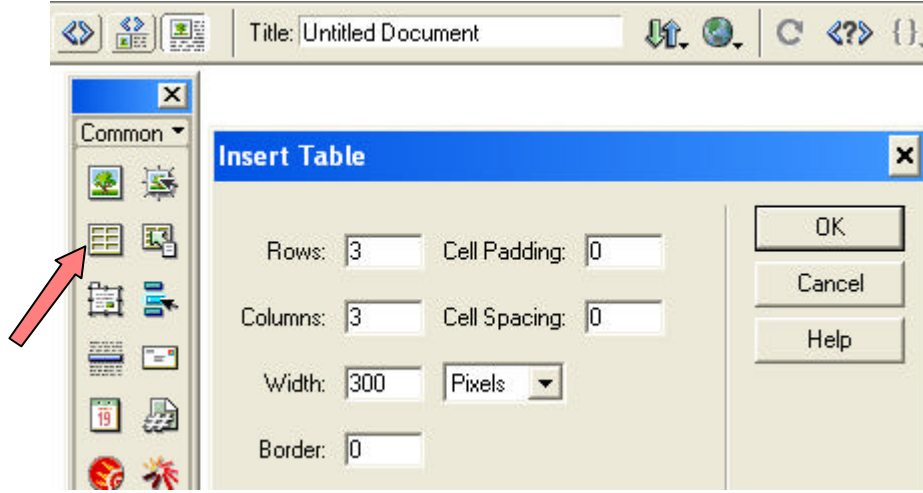
Sekilde görüldüğü gibi hangi image map şeklini kullanacaksa seçiyoruz ve resmin üzerindeki yeşil alan gibi yapıyoruz, ve link veriyoruz. Target vereceksek düzenliyoruz ve kaydettiğimiz zaman artık resmin üzerinde bir kaç tane link oluşturmuş oluyoruz.

## 9.12. Web Sayfasında Tablolar

Dreamweaverde'da web sayfası hazırlamanın en kolay yolu tablolar olusturmaktır. Tablo genişliğini yüzde (percent) olarak verebilirsiniz. Böylece gelen ziyaretçinin ekranını sayfaya tam olarak kaplayacaktır. Ancak büyük ekranlarda yatayda bazı boşluklar olacağı için 800 piksel genişliğindeki bir ekranda çalışıyorsanız, yüzde seçeneğini kullanın. Su an Türkiye'de sörf edenlerin %60'ı 800\*600 ekran çözünürlüğünü kullanmaktadır. Yüzde 30'u ise 1024\*768 ekran çözünürlüğünü tercih etmektedirler. Bu nedenle tablo oluşturunca sayfanın genişliğini 800 piksel olarak belirlemeniz daha doğru olacaktır.

Bir tabloyu oluşturduktan hemen sonra yükseklik değerini girin. Ardından her hücre için genişlik ve yükseklik değerlerini, yapacağınız ayarlama göre girmeyi unutmayın. Bu iki detay unutulduğu için, browser arayüzünde, hücelere yerleştirilen elemanlar, dağılmış olarak görünmektedir. Tablo kullanımında bir diğer önemli husus, cell padding ve cell spacing değerlerinin 0 (sifir) yapılmasıdır. Aksi takdirde, hücreler arasında beyaz boşluklar görünmektedir.

Browser yazılımları, bir web sayfasını, üstten alta doğru, tablolar ile yükler. Bu nedenle, sayfa tasarımınızı, yatayda tablolara bölün. Eğer tüm sayfayı, tek tablo içinde tamamlarsanız, ziyaretçiniz tablonun altındaki son resim elemanın son pikseli yükleninceye kadar, hiç birsey göremeyecektir.



Resim.9. 40

Türkçe ayarlarını yaptıktan sonra basit bir tablo yaratarak işe başlayalım. Bir Web sayfasının içerisine tablo eklemek için sağ taraftaki alet kutusundan sol sıradan yukarıdan ikinci düğmeye basın, bu düğmeye bastığınızda ekranda tablonuzun boyutunu ve hücre sayısını belirleyecek olan bir diyalog kutusu ile karşı karşıya kalacaksınız.(Tablo eklemek için **INSERT** menüsünden **Table (ctrl+alt+T)** komutunu da kullanabilirsiniz.)

**Rows :** Aşağı doğru ekleyeceğiniz tablo sayısı.

**Columns :** Sağa doğru ekleyeceğiniz tablo sayısı.

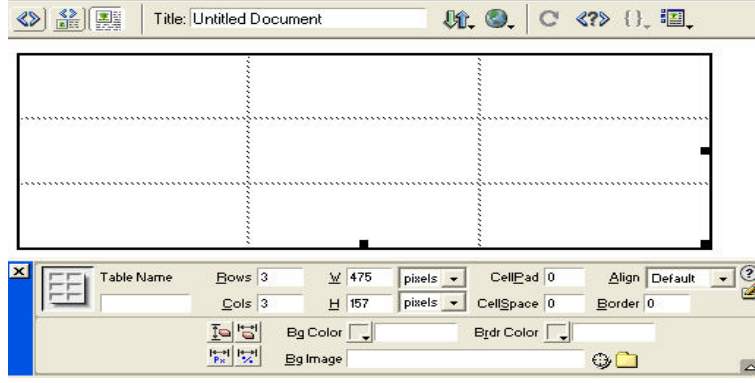
**Width :** Tablonuzun genişliği. Yanında pixels seçili bu piksel genişliğine göre genişlik ayarını yapmamız lazım yani 800\*600 ekran çözünürlüğünde 750 seçmek mantıklı, percent seçerseniz, bu sayfanın boyutunu % de ile belirlersiniz %100 yaparsanız 1024\*768 çözünürlükte de tam ekran açılır. 800\*600 ekran çözünürlüğünde de aynı açılır.

**Cell padding :** Tablo içindeki alan boyutu.

**Cell Spacing :** Tablo alanları arasındaki boşluk boyutu.

**Border :** Tablo kenar genişliği.

Bu özellikleri istediğiniz gibi ayarladıktan sonra OK düğmesine basın. Tablonuz web sayfasının içerisinde görüntülenecektir. Aşağıdaki örnek resimde 3x3 boyutlarında, 300 piksel genişliğinde, çerçeveleri olmayan bir tablo oluşturulmuştur.



**Resim.9. 41**

Tablonuzun içerisini böyle doldurduktan sonra, tablonun boyutunu, hücrelerin genişliğini ve bunun gibi özelliklerini istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Hücre boyutlarını değiştirmek için fareyi kullanın ve hücrelerin çerçevelerine tıklayıp sürükleyip tablonun boyutunu ayarlayın. Hücre boyutlarını böylece ayarladıktan sonra hücrelerin ayarlayabileceğiniz diğer özelliklerine bir göz atalım.

Öncelikle, tablo özelliklerini değiştirme işlemi sayfanın alt tarafındaki özellikleri diyalog kutusunu kullanarak yapacağınızı unutmayın. Tablonuzun özellikler diyalog kutusunu ekrana getirmek için hücre çerçevesine tıklayıp tabloyu seçili duruma getirmelisiniz. Bu işlemi yaptığınızda tablonun etrafında bir çerçeve görüntülenecek, özellikler diyalog kutusunda da tablo seçenekleri beliriverecektir.

Bu diyalog kutusunun tüm seçeneklerini ekrana getirmek için sağ alt tarafındaki küçük üçgene tıklamalısınız. O zaman diyalog kutusu aşağıya doğru uzayacak ve tüm seçenekler ekrana çıkacaktır. Şimdi de bu seçeneklere bir göz atalım:

- ROWS** :Tablonun satır sayısını buradan değiştirebilirsiniz
- COLS** :Tablonun sütun sayısını buradan değiştirebilirsiniz
- W** :Tablonun genişliğini yüzde veya piksel olarak buradan değiştirebilirsiniz
- H** :Tablonun yüksekliğini yüzde veya piksel olarak buradan değiştirebilirsiniz.
- CELLPAD** :Hücre içeriğinin çerçeveye olan uzaklığını piksel cinsinden ayarlayabilirsiniz
- CELLSPACE** :Hücrelerin birbirine olan uzaklığını piksel cinsinden ayarlayabilirsiniz
- ALIGN** :Tabloyu sağa, sola yaslayabilir veya ortalayabilirsiniz
- BORDER** :Tablo çerçevesinin kalınlığını piksel cinsinden ayarlayabilirsiniz
- LIGHT BRDR** :Tablo çerçevesinin birinci rengi
- DARK BRDR** :Tablo çerçevesinin ikinci rengi
- BG (üstteki)** :Tablonun arka planına bir resim dösemek istiyorsanız buradan seçebilirsiniz.
- BG (alttaki)** :Tablonun genel arka plan rengini buradan belirleyebilirsiniz
- BRDR** :Eğer tablo çerçevesi kullanıyorsanız tablonun çerçeve rengini buradan belirleyebilirsiniz

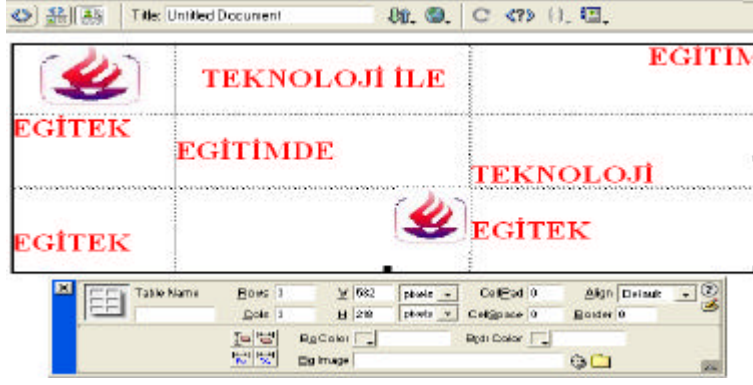
Tablonun genel ayarlarını bu diyalog kutusundaki bu seçenekleri kullanarak yapabilirsiniz. Ancak, eğer hücreleri tek tek biçimlendirmek (formatlamak) istediğinizde başka seçenekleriniz de var

#### **9.12.1.Hücre Biçimlendirme**

Bir tablo içerişindeki hücreleri tek tek seçerek veya bir grup hücreyi fare ile seçerek değişik biçimler uygulayabilirsiniz. Hücre ayarları diyalog kutusunu ekrana getirmek için ayarlamak istediğiniz hücreleri farenin sol düğmesine basılı tutup sürükleyerek seçin. Aşağıdaki örnek ekran görüntüsünde tablonun sağ alt tarafındaki üç hücre seçili duruma getirilmiş olarak görünüyor. Dikkat ederseniz, seçili duruma getirilen hücrelerin çerçevesi koyu renkle işaretlenmiş durumda. Böyle bir seçim yaptığınızda aşağıdaki diyalog kutusunun seçeneklerinin de değiştiğini ve ekranda hücrelere özel ayarların görüntülendiğini fark edeceksiniz. Şimdi bu yeni ayarlara bir göz atalım. Diyalog kutusunun üst tarafındaki ayarların bir önemi yok, onlar klasik metin biçimlendirme seçenekleri.

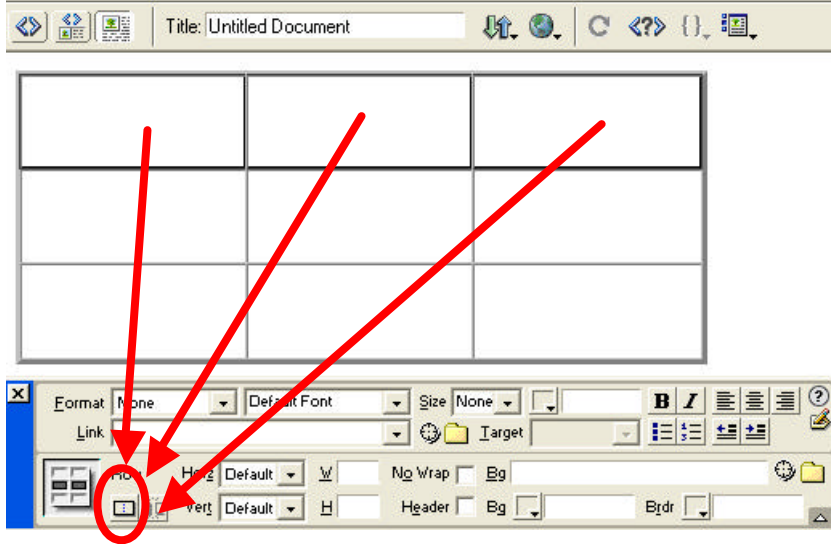
- HORZ** :Hücre içeriğinin hücre içinde yatay olarak yerleşimi
- VERT** :Hücre içeriğinin hücre içinde dikey olarak yerleşimi
- NO WRAP** :Hücre içeriğinin genişliği hücre genişliğinden uzunsa bir alt satıra inilecek mi?
- HEADER** :Hücreler başlık hücreleri mi?

Bir tablo içerişindeki hücrelerin içerdiği metinler birbirinden değişik uzunlukta olabilirler. Eğer herhangi özel bir ayar yapılmamışsa bu içerik dikey olarak ortalanarak, yatay olarak da sola yaslanarak görüntülenir. Ancak siz istiyorsanız bu yerleşim seçeneğini değiştirebilirsiniz. Bu yerleşim ayarları hücre özellikleri diyalog kutusunun **HORZ** ve **VERT** seçenekleri kullanılarak yapılmaktadır. Aşağıdaki resimdeki tabloda bu ayarların değişik kullanım örneklerini içeren bir tablo görüyorsunuz.

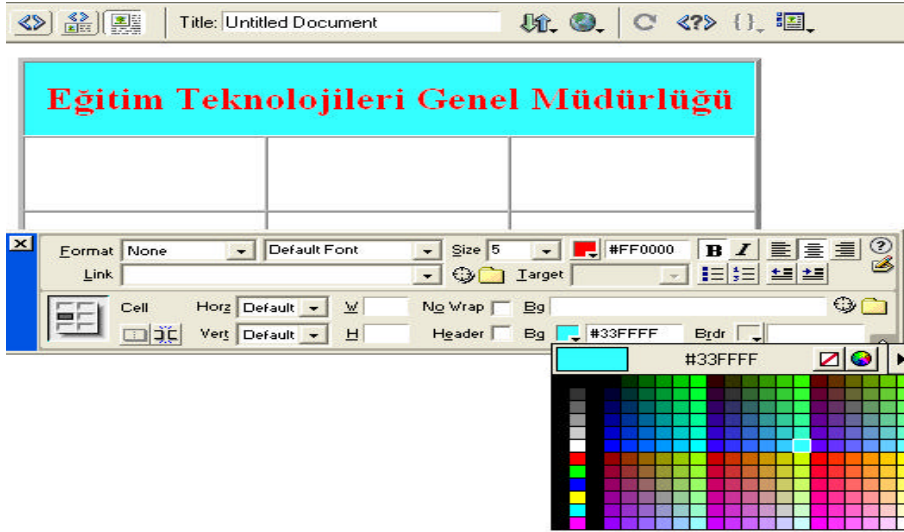


**Resim.9. 42**

Asagidaki, gördüğünüz gibi 3x4 boyutlarında, birbirine çok benzeyen hücrelerden oluşuyor. Simdi artık bölme - birleştirme işlemlerine başlayabiliriz. Örneğin, tablonun en üst satirini tek bir satir haline getirerek bir baslik sekline dönüştürmek istedigimizi varsayalım. Bu durumda yapacagimiz işlem şu olacak: Önce fare imlecini kullanarak üst taraftaki üç hücreyi seçili duruma getireceğiz. Daha sonra hücre özellikleri diyalog kutusuna bakın. Eger diyalog kutusu içerisindeki alt bölüm görünmüyorsa diyalog kutusunun sağ alt tarafındaki üçgen simgesine tıklayarak tamamını görünür hale getirin. Bu işlemi yaptıktan sonra asagidaki örnek resimde de görüldüğü gibi özellikler diyalog kutusunun sağ alt tarafındaki hücre birleştirme düğmesine basın.

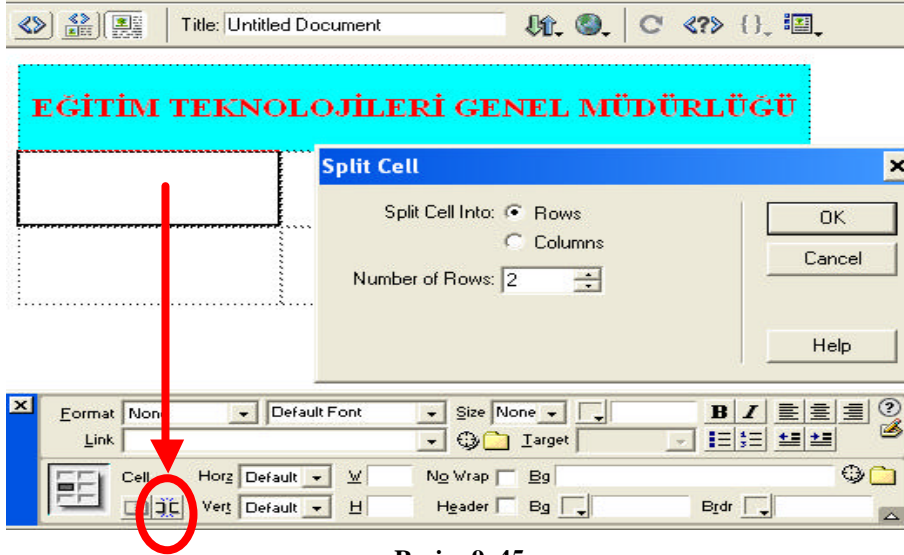


Resim.9. 43



Resim.9. 44

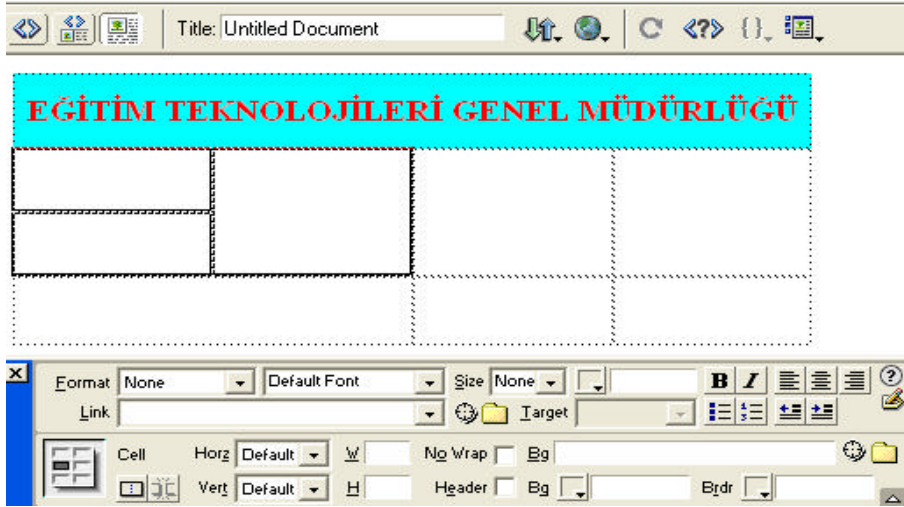
Aynı işlemi bir hücreyi birkaç parçaya ayırmak istediğinizde de yapabilirsiniz. Şimdi tabloya tekrar bakalım. Bu tabloda sol alt taraftaki hücreyi ikiye ayırmak istediğimizi varsayalım. Bunun için yine hücre özellikleri diyalog kutusuna bas vuracağız. Ancak önce bu hücreyi fare ile tıklayarak seçili duruma getirmemiz gerekiyor. Hücreyi seçili duruma getirdikten sonra bölmek için hücre özellikleri diyalog kutusunun sol alt tarafındaki hücre bölme düğmesine basın.



Resim.9. 45

Bu düğmeye bastığınızda ekranda yeni bir diyalog kutusu belirecektir. Bu diyalog kutusu içerisinde hücreleri nasıl bölmek istediğiniz size sorulacaktır. Hücreleri dikey veya yatay olarak bölebilirsiniz. Yatay bölmek ve hücreyi satırlara ayırmak için ROWS seçeneğini, dikey bölmek yani hücreyi sütunlara ayırmak için COLUMNS seçeneğini kullanmanız gerekecektir.

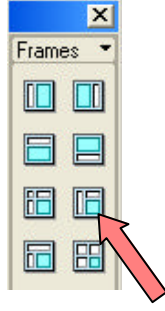
Bu seçeneklerden uygun olanı belirledikten sonra OK düğmesine basın ve diyalog kutusunu kapatın. Yapmış olduğunuz ayarlara göre hücre gerekli şekilde bölünecektir. Bu bölünme işlemi gerçekleştirildikten sonra yeni oluşacak olan hücrelerin boyutunu fare yardımı ile ayarlayabilirsiniz.



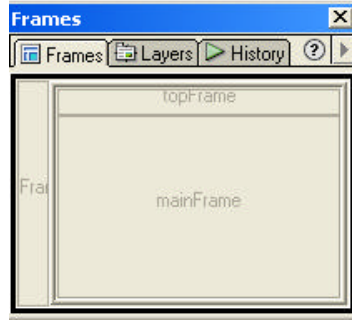
Resim.9. 46

### 9.13.Web Sayfasında Frame'ler

Bir sayfada aynı anda birden fazla sayfanın kullanımı olayıdır. Örneğin sol tarafta hep sabit kalan bir navigator bar sağ tarafta ise menüdeki butonları tıkladıkça değişen bir sayfa, frame kullanımı bu ve buna benzer şekillerde olabilir. Frame kullanılmadaki en büyük avantaj sayfanın menüsünün veya sabit kısmının bir kez yüklenerek defalarca yüklenmesini ve buna bağlı olarak sayfanın açılışını yavaşlatmasını engellemektir.

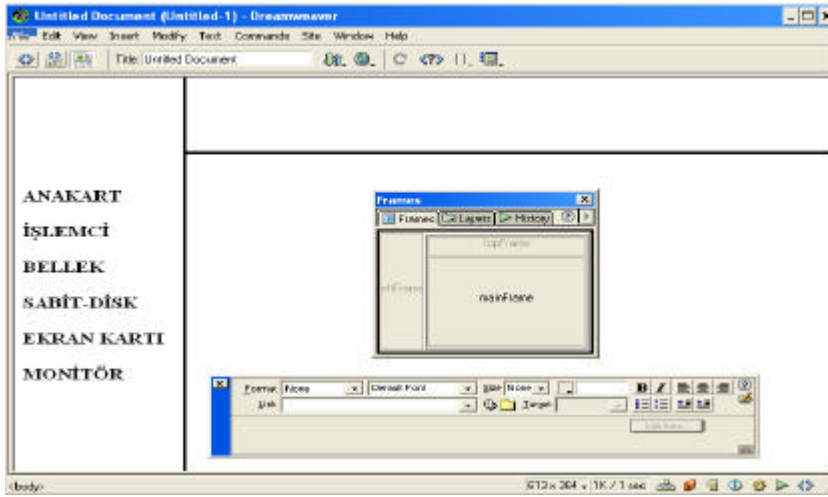


Resim.9. 47



Resim.9. 48

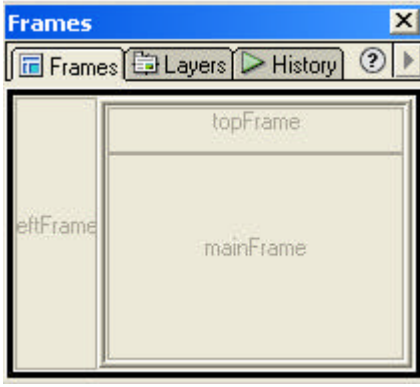
Frame eklemek için: **INSERT/Frame** menüsü altındaki frame seçeneklerinden birini kullanabilirsiniz. İsterseniz **Object** araç penceresinden **Frame**'i seçip, istediğiniz bir modeli sayfanıza tıklayabilirsiniz. Frame'inizi ekledikten sonra frame ile ilgili ayarları yapmaya başlayabiliriz. İlk önce frame'inizin genişliğini ayarlamalıyız. Onun ardından **WINDOW/Frames** penceresi aktif durumda değil ise aktif duruma getirerek sayfamızdaki framelerin genel bir görünümünü alabiliriz.



Resim.9. 49

Bu pencere sayesinde seçtiğimiz frame ile ilgili ayarları Property Inspector üzerinden değiştirebiliriz. Eğer frame'inizde kaydırma çubuğu çıkmasını istemiyorsanız **Scrolling** kısmına **'No'** olarak bırakmalısınız.

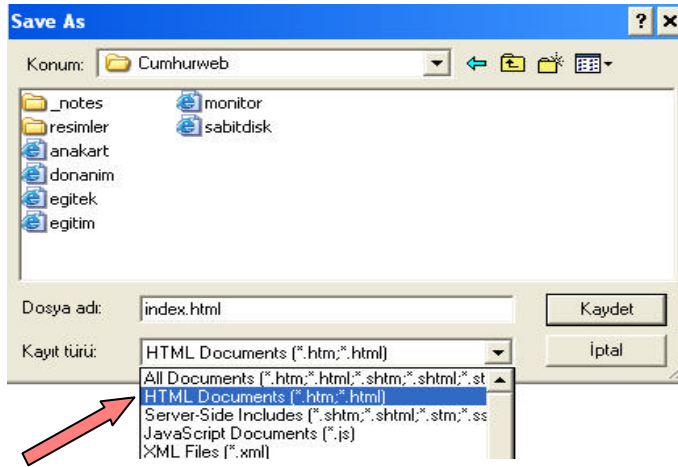
Gelelim framelerin kaydedilmesine; her frame ayrı birer HTML sayfasıdır, bu yüzden her biri ayrı kaydedilmelidir. İlk önce bu framelerin bir arada durmasını sağlayan dış sayfayı kaydetmelisiniz. Önce **WINDOW/Frames** penceresi aktif durumda değil ise aktif duruma getirerek sayfamızdaki framelerin genel bir görünümünü sağlayınız. Sonra bu pencereden en distaki pencereyi seçili duruma getirin. Sonra **FILE...** menüsünden **Save Frameset** komutunu tıklayın. Dosyanızı site tanımlaması öncesi oluşturduğunuz klasörün içine kaydedin. Daha sonra Frames penceresinden diğer Frameleri seçip, **FILE...** menüsünden **Save All Frames** komutu ile diğer sayfaları da kaydedin. (Resim.9.51) Dosyalarınızı kaydederken, kayıt türünü **Html Documents** olmasına dikkat edin.



Resim.9. 50



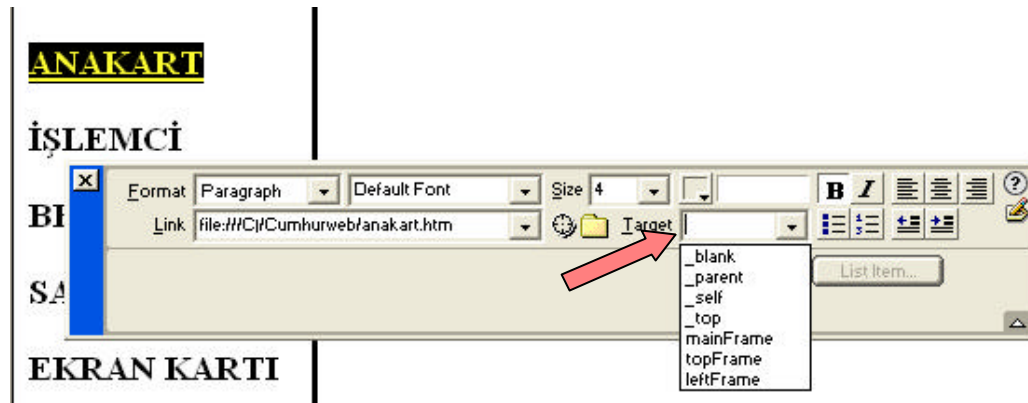
Resim.9. 51



Resim.9. 52

Eğer daha önceden hazırlamış olduğunuz bir sayfayı seçtiğiniz bir Frame gömmek istiyorsanız **FILE...** Menüsünden **Open in Frame** komutunu kullanabilirsiniz.

Framelerden birisi üzerinde bir link varsa ve bu linke tıklandığında hangi framelerin değişip hangisinin sabit kalacağı ayarı **Property Inspector** üzerinden yapılabilir. Burada link eklediğiniz text yada resim dosyasını seçtikten sonra Property Inspector üzerindeki link kutucunun yanındaki Target seçeneğini ihtiyacınıza göre değiştirmelisiniz.



Resim.9. 53

**\_Blank** : Tıklanan sayfayı hiç bozmadan yeni bir pencere açarak linki o pencere içinde açar.

**\_Parent** : Linki kendi üzerinde açar

**\_Self** : Varsayılan ayarlardaki frame'i açar.

**\_Top** : En distaki frame'in değişmesini sağlayarak tüm framelerin yerini alan tek bir sayfa açılmasını sağlar.



**\_MainFrame:**Ana Frame'in degismesini saglar. (Eger sol taraftaki menü üzerindeki bir linke tiklandiginda sag taraftaki ana sayfanin degismesini istiyorsanız bunu kullanacaksınız)

**\_LeftFrame, \_RightFrame, topFrame ...** eklediginiz framelere göre istediginiz frame'in degismesini saglayabilirsiniz.

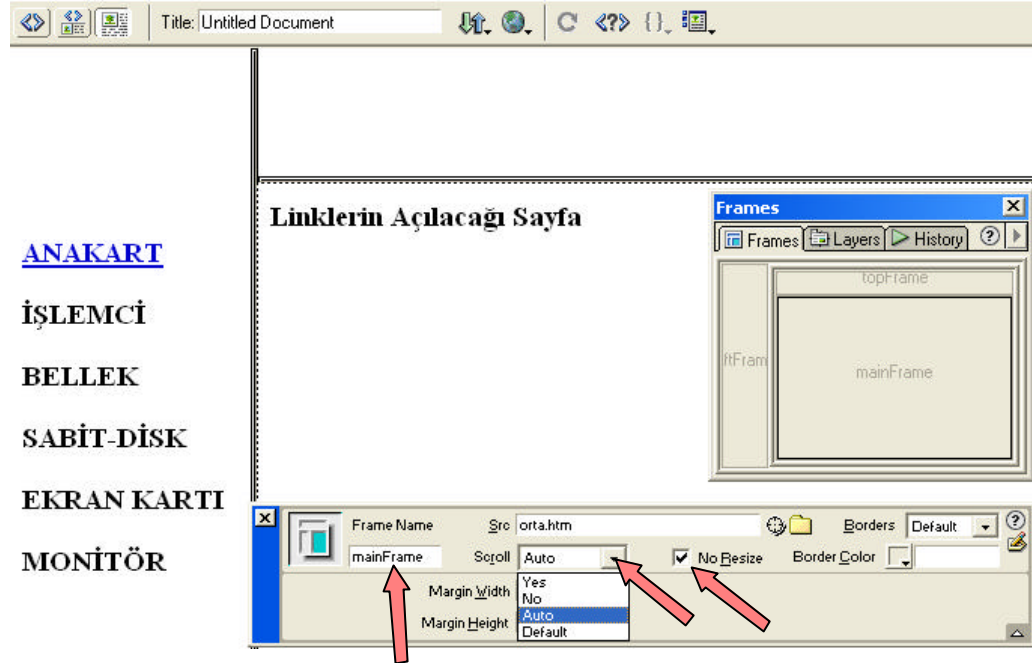
Bir Web sayfasında kullanılan her çerçevenin diğerlerinden farklı bir adı vardır. Çerçeve içeriğine işaret etmek için bu isim kullanılacağı için her çerçevenin adını akılda kalıcı bir şekilde belirleyebilirsiniz. Adını değiştirmek istediğiniz çerçevenin üzerine tıkladığınızda özellikler diyalog kutusunun sol alt tarafında **FRAME NAME** adında bir bölüm göreceksiniz. Buradan çerçevenin ismini belirleyebilirsiniz. Her çerçevenin ilk başta ismi bellidir. Ancak siz bunları değiştirip, üst, sol, sağ gibi isimler verebilirsiniz. Burada da dikkatinizi çekeyim, çerçeve ismi olarak boşluk ve Türkçe karakterler kullanmayın. Çerçevelerin ismini değiştirdiğinizde temsili çerçeve penceresindeki çerçevelerin içinde de bu isimleri göreceksiniz.

Bu arada, çerçevelerin içerisine alınan Web sayfaları ile çerçevelerin boyutlarının aynı olması mümkün değil elbette. Bu tür bir durum söz konusu olduğunda, Web sayfasının içeriği çerçeve sınırının dışına taşığında sayfa içeriğini görmek için çerçevelerin yanında kaydırma çubukları çıkmak zorundadır. Bazı durumlarda bu çerçevelerin çıkmasını istemeyebilirsiniz, veya sadece gerekli olduğunda görüntülenmesini tercih edebilirsiniz. Bu ayarı yapmak için temsili çerçeve penceresinden ayarını yapmak istediğiniz çerçeveyi seçerek, özellikler diyalog kutusu içerisinden de **SCROLL** seçeneğini kullanacaksınız. Buradaki seçenekler şöyle:

**NO** :Web sayfası tassa bile çerçevede kaydırma çubukları görüntülenmeyecek

**YES** :Web sayfası tassa da tasmasa da kaydırma çubukları görüntülenecek

**AUTO** :Normalde kaydırma çubukları görüntülenmeyecek, Web sayfası tasarsa görüntülenecek



Resim.9. 54

Web sayfanızda nasıl bir tasarım kullandığınıza bağlı olarak bu araç çubuklarını görüntüleme veya görüntülenememe seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu arada, çerçevelerin boyutlarının internet kullanıcısı tarafından değiştirilmesini isteyip istemediğinize bağlı olarak da bazı kısıtlamalar koyabilirsiniz. Bunun için ilgili çerçeveyi seçili duruma getirin, özellikler araç çubuğundan **NORESIZE** seçeneğini kullanın. Eğer bu seçeneği aktif hale getirirseniz internet kullanıcısı çerçevelerin boyutlarını değiştiremez, eğer açık bırakırsanız isteyen çerçeveyi istediği gibi değiştirebilir.

Bir çerçeveyi kaldırmak istediğinizde bütün yapacağınız çerçeve sınırını fare ile sürükleyip Web tasarım penceresinin sol veya üst taraflarına dayamanız yeterlidir. Çerçeve anında silinecektir. Bunun dışında çerçevenin boyutlarını sayfayı düzenlerken fare imleci ile sürükleyip bırakarak istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

## 9.14.Web Sayfasında Tasarım Kolaylıkları

### 9.14.1.Sablon Oluşturma

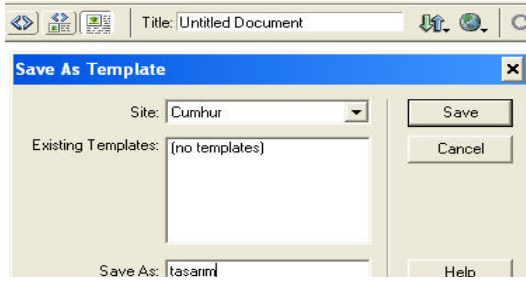
Bir Web sitesindeki sayfaların temel tasarım özelliklerinin birbirine benzemesi geçerlidir. Böylece Web sitesini gezen bir internet kullanıcısı ziyareti esnasında sürekli olarak aynı Web sitesi içerisinde dolasmakta olduğunun bilincinde olur, bir sayfadan diğerine geçtiğinde tasarıma yabancı olmadığı için aradığı bilgiyi

kolayca bulabilir, içerisinde birbirinden farklı tasarımlar kullanılmış onlarca Web sayfasından oluşan Web siteleri ziyaretçileri tarafından çok fazla başarılı bulunmamaktadır.

Bu arada, bazı sayfalarda çok tekrar ettiğiniz kodlar da olacaktır elbette. Örneğin en basit bölümlerde bahsettiğimiz Türkçe karakter setini aktif hale getirmek için kullanılan **<META>** takisi ayarlarını, Web sitenizde oluşturduğunuz bütün sayfalarda kullanmanız şarttır. Web sitenizdeki bütün sayfalarda aynı arka plan rengini veya desenini kullanacaksınız diyelim. Bu durumda oluşturduğunuz bütün sayfalarda, tek tek özellikler diyalog kutusunu açıp arka plan resmini belirlemek sıkıntı yaratacaktır.

Dreamweaver, standart bir Web sayfası hazırlamanıza ve bu sayfayı Web sitenize sablon olarak kaydetmenize imkan veriyor. Böylece, çok standart sayfalardan oluşan bir Web sayfasında boş sayfaları bu şablondan yola çıkarak hazırlayıp pek çok zahmetten kurtulmuş oluyorsunuz.

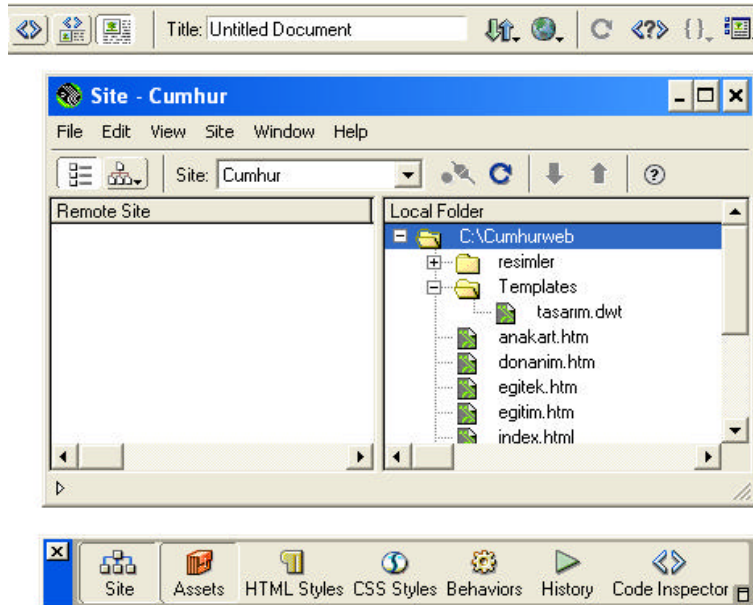
Örnek bir sablon hazırlayalım.



Resim.9. 55

Sablonumuzu bu boş alanda adım adım oluşturacağız. Önce **FILE** menüsünden **Save As Template** komutunu çalıştırın.

Bu komutu çalıştırdığınızda ekrana o anda Web siteniz için tanımlanmış olan şablonların görüntülediği bir diyalog kutusu görüntülenecektir. Su anda herhangi bir şablon olmadığı için bu diyalog kutusu içerisindeki liste boştur. Diyalog kutusu içerisinde **SAVE AS** bölümüne gelin ve şablonunuzun ismini belirleyin. Aşağıdaki örnek resimde şablon ismi olarak "tasarim" kullanılmıştır.



Resim.9. 56

Her zaman olduğu gibi şablon isimlerinde de Türkçe karakter ve boşluk kullanmıyoruz. Sablonumuzu kaydettikten sonra **FILE** menüsünden **Close** komutunu çalıştırın ve Web tasarım penceresini kapatın. Hızlı erişim çubuğundan **SITE** düğmesine basın ve site haritasını ekrana getirin, site haritası içerisinde **TEMPLATES** adında yeni bir klasörün yaratıldığını göreceksiniz. Bu klasörü açtığınızda da şablon dosyanızın buraya kaydedilmiş olduğunu göreceksiniz.

Soyadı DWT olan şablon dosyalarını istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Bunun için üzerine çift tıklamanız yeterli olacaktır. Dosyanın üzerine çift tıkladığınızda şablon dosyası Web tasarım editörünün içerisinde açılacaktır. Şimdi gerekli değişiklikleri yapmaya başlayabiliriz.

Üzerinde çalışacak olduğunuz şablon dosyasını Web tasarım editörü ile açtıktan sonra standart sayfa tasarımınızı bu sayfaya ekleyebilirsiniz. Örneğin, sayfa özelliklerinden sayfanın arka plan rengini ve başlığını belirleyebilirsiniz. Bir şablonun içerisinde bu şablonu temel alarak üretilen sayfalarda hangi alanların değiştirilebileceğine, hangilerinin sabit kalacağına karar verebilirsiniz. Normalde, bir Macromedia

Dreamweaver sablonunun içerisinde hiç bir alan değiştirilebilir durumda değildir. Ancak istediğiniz yerlere değiştirilebilecek alanlar ekleyebilirsiniz. Örneğin tüm sayfaların üst tarafında sabit bir logo görüntülenmesini, gerekli linklerin bulunmasını sağlayabilirsiniz. Sayfanın diğer kısımlarında ise yazılar, tablolar, resimler ve yazılar değiştirilebilir.

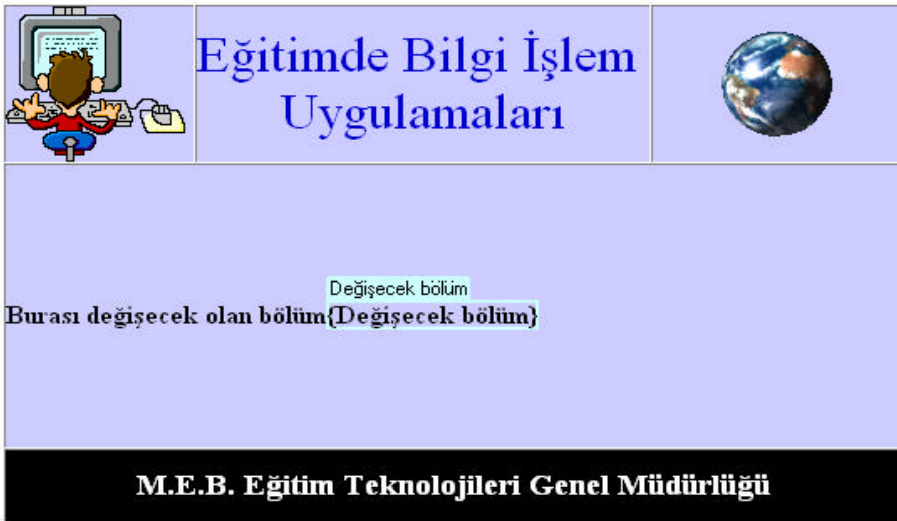
Şimdi bu örnek tabloyu inceleyelim. 500 piksel genişliğinde olan bu tablonun üst sağ ve sol tarafında bir resim, ve sayfanın başlığı yer alıyor. Tablonun alt satırına ise siyah bir bant şeklinde değişmeyecek olan M.E.B. yazısı yazılmış.

Bu sayfada, sadece arada "Burasi degisecek olan bölüm" ibaresi ile belirlenmiş olan alanın değiştirilebilmesine izin vermek istiyoruz. Bu sablonu temel alan bir Web sayfası hazırlanırken sadece bu hücrenin içerisine bir şeyler yazılabilecek, sayfanın diğer öğeleri ise sabit kalacak. Şimdi siz de buna benzer bir sablon oluşturun ve imleci değiştirilmesini istediğiniz alana getirin. İmleci getirdikten sonra **MODIFY** menüsünden **TEMPLATES \* NEW EDITABLE REGION...**komutunu çalıştırın. Böylece Dreamweaver'a içeriği değiştirilebilir yeni bir alan tanımlamakta olduğumuzu bildiriyoruz. Bu komutu çalıştırdığınızda ekranda aşağıdaki gibi bir diyalog kutusu göreceksiniz. **New Editable Region** başlığını taşıyan bu diyalog kutusu içerisinde **NAME** bölümüne bu alanı tanımlayacak bir bilgi girin.



Resim.9. 57

"Burasi degisecek olan bölüm" alanına "Değişecek bölüm" gibi bir isim verebilirsiniz, ismi belirleyip **OK** düğmesine basınca diyalog kutusu kapatılacak ve ayarlanmış olduğunuz alan içerisinde mesajınız kıvrık parantezler arasında görüntülenecektir. Örnek için aşağıdaki resme bakabilirsiniz.



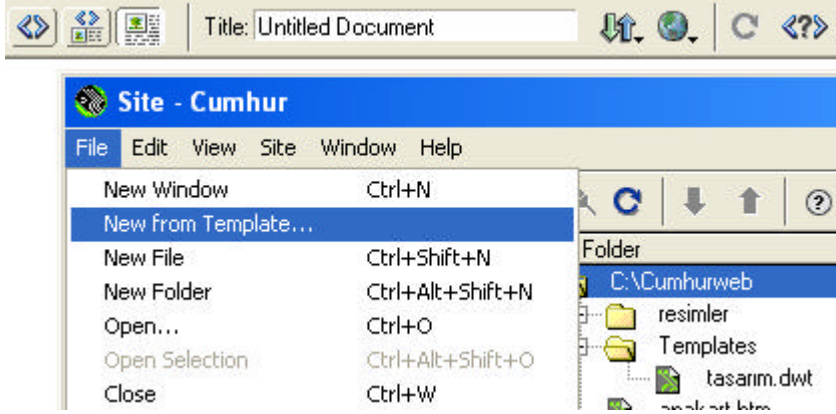
Resim.9. 58

Bu bölümü belirledikten sonra buraya girilecek olan metinlerin fontunu, rengini ve boyutunu ayarlayın. Burada standart metin formatlama seçeneklerini özellikler diyalog kutusunu kullanarak uygulayabilirsiniz. Gerekli ayarları yaptıktan sonra **FILE** menüsünden **CLOSE** komutunu çalıştırın. Ekranı gelecekte olan ve size "dosyayı

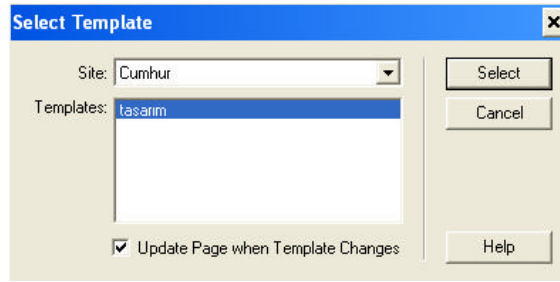
kaydetmek istiyor musunuz?" sorusunu soran diyalog kutusuna **EVET** cevabini verin.

#### 9.14.2.Sablon Kullanarak Sayfa Oluşturma

Artık standart sablonunuz kullanıma hazırdır. Şimdi bu sablonu temel alan bir web sayfası hazırlayalım. Önce site haritası görüntüsünü açın (hızlı araç çubuğundan **SITE** düğmesine basarak), ağaç yapısında yeni sayfayı oluşturmak istediğiniz klasörü seçili duruma getirin. Ekrandaki site haritası penceresinin **FILE** menüsünden **New From Template** komutunu çalıştırın. Bu komutu çalıştırdığınızda ekrana bir diyalog kutusu gelecek ve bu diyalog kutusu içerisinde Dreamweaver içerisinde tanımlı olan sablonların bir listesi görüntülenecektir. Burada yaratmış olduğunuz sablonun adını seçili duruma getirin ve **Select** düğmesine basın.



Resim.9.59



Resim.9.60

Bu düğmeye bastığınızda Dreamweaver Web tasarım penceresinin içerisinde sablonunuzu temel almış boş bir Web sayfası açılacaktır. Bu Web sayfası içerisinde değiştirilmesine izin verilmeyen alanlar sarı renk ile işaretlenmiştir. Değiştirme imkânı verilmiş olan alanlar ise kıvrık parantezler arasında belirtilmiştir.



Resim.9. 61

Artık sayfanızda değişecek olan bölümde eklemelerinizi yaparak yeni dosyanızı kaydedebilirsiniz.

Zaman zaman sablonları temel alarak ürettiğiniz Web sayfalarından bazılarını sablonun koymuş olduğu belli kuralları bozarak değişik bir şekilde düzenlemek istersiniz. Bu tür esneklikler değişik türde sayfalar kullanıldığında ise yarayacaktır. Sablona bağlanmış olan bir Web sayfasının bağlı olduğu sablonla ilgili bütün bağlarını kesmek ve onu istediğiniz gibi düzenlenebilir hale getirmek için belgenin üzerine çift tıklayın Dreamweaver Web editörü ile açın.



Resim.9. 62

Belge açıldığında **MODIFY** menüsünden **TEMPLATES \* Detach From Template** komutunu çalıştırın. Bundan böyle bu belge üzerinde istediğiniz değişiklikleri yapabilecek, sayfanın görünümünü istediğiniz gibi değiştirebileceksiniz.

### 9.14.3.Kütüphane ile Çalışmak

Dreamweaver web sayfalarını standartlaştırmak isteyen web tasarımcılarına sablonlara ek olarak bir de kütüphaneler kullanma seçeneği veriyor. Kütüphaneleri açıklamak için basitçe şu örneği verebiliriz. Bütün web sayfalarınızda kullanmakta olduğunuz bir resim var diyelim. Sayfalarda sablon kullanmak istemiyor ancak bu resmi değiştireceğini tahmin ediyorsanız, bu durumda bu öğeleri bir kütüphane haline dönüştürüp web sayfalarınıza ekleyebilirsiniz. Bu durumda, ileride değişiklik yapmak istediğinizde, sadece kütüphanedeki tanımını değiştirmeniz yeterli olacaktır. Yaptığınız değişiklik bu kütüphaneyi kullanan bütün Web sayfalarına otomatik olarak uygulanacak. Böylece sayfaları tek tek açıp değişiklik yapmak zorunda olmayacaksınız.

Kütüphaneler bir bakıma sablonlara benzer, ancak daha esnek web tasarımları söz konusu olduğunda kullanılır. Sablonlar bir sayfanın genel görünümüne müdahale etmek istediğiniz zamanlarda oldukça kullanışlıdır. Ancak değişik tasarımlı sayfalarda ortak alanlar kullanmanız söz konusu olduğunda, bu alanları kütüphanelerden çekerek kendinize daha verimli bir çalışma ortamı hazırlayabilirsiniz.

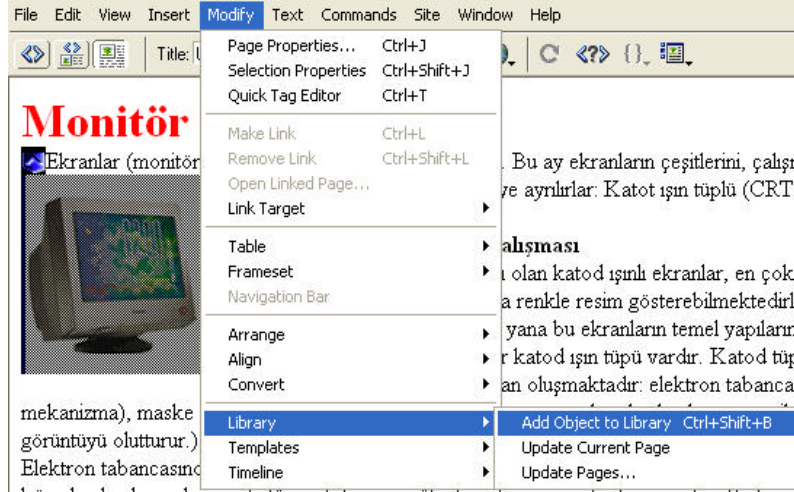
Bir kütüphaneden bir elemanı bir Dreamweaver belgesine eklediğinizde Dreamweaver HTML kodunda değişiklik yaparak bu elemanın görüntülediği yere özel kodlar ekler. Bu kodlar içerisinde orijinal kütüphaneye bir referans yer alır. Böylece, kütüphane elemanını değiştirdiğinizde Dreamweaver dosyaları teker teker açıp referanslarını kontrol ederek dosyaları yeni tasarıma göre güncelleyebilir.

Eğer bir Web sitesinde kütüphaneler kullanılıyorsa, Dreamweaver web sitesinin klasörünün içerisinde **LIBRARY** adında bir klasör oluşturur ve kütüphane tanımlarını içeren sayfaları bu klasörün içerisine kaydeder.

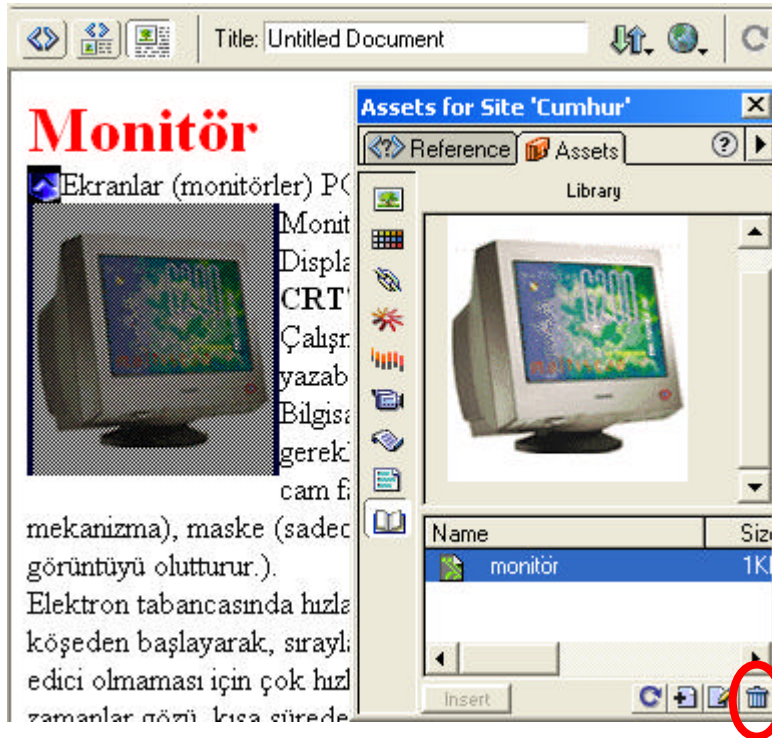
Her kütüphane elemanini ayrı ayrı tanımlayabilir, adını değiştirebilir veya üzerine çift tıklayarak düzenleyebilirsiniz.

Bir web sayfası içerisindeki tasarım parçalarından resim, metin, tablo vs... herhangi birini bir kütüphane elemanı haline dönüştürebilir ve diğer Web sayfalarınızda kullanabilirsiniz. Kütüphane elemanı olarak kullanmak istediğiniz nesneyi boş bir Dreamweaver web düzenleme penceresinde yazın, çizin ve seçili duruma getirin.

Bu nesne artık kütüphane elemanı olmaya hazırdır. Bunun için **MODIFY** menüsünden **LIBRARY** \* **Add Object To Library** komutunu çalıştırın. Bu komutu çalıştırdığınızda ekranın sağında Dreamweaver'ın kütüphane penceresi açılacak ve seçmiş olduğunuz alan bir kütüphane elemanı olarak bu pencereye eklenecektir. Aşağıdaki örnek resimde bir resim ve metin içeren bir tablonun tamamı kütüphane elemanı olarak tanımlanmıştır.



Resim.9. 63



Resim.9. 64

Bu yöntemi kullanarak değişik içerikleri olan ve değişik amaçlara hizmet eden istediğiniz kadar farklı kütüphane elemanı tanımlayabilirsiniz. Unutmanız gereken bir nokta var. Kütüphane elemanlarının isimlerini seçerken dikkatli olmak ve kafanızı karıştırmamak için isimleri akılda kalıcı ve içeriğinin ne olduğunu gösterici isimleri tercih etmemiz gerekir.

Herhangi bir kütüphane elemanından memnun degilseniz, veya artık isinize yaramiyorsa, hemen silebilirsiniz. Silme islemini gerçeklestirmek için kütüphane penceresini açın, ilgili kütüphane elemanini seçili duruma getirin ve pencerenin sag alt tarafındaki üzerinde çöp tenekesi simgesi olan düğmeye basin. Ekrana gelecek olan ve silme islemini onaylamanizi isteyen diyalog kutusuna **EVET** cevabini verdiginizde kütüphane elemani tarihin karanlik raflarina kaldırilacaktır.

Simdi sitenizin içerisindeki herhangi bir web sayfasinin üzerine çift tiklayın ve düzenleme penceresinde açın. Amacimiz bu sayfanin içerisine kütüphaneden tasarlamis oldugumuz parçayi alip koymak olacak. Bunun için Web sayfası açıldıktan sonra **WINDOW** menüsünden **LIBRARY** komutunu çalıştırın ve kütüphane penceresini ekrana getirin. Kütüphane penceresinden sayfa içerisinde kullanmak istediginiz kütüphane elemanini bulun, fare imleci ile sürükleyin ve sayfanin içerisinde kullanmak istediginiz alana birakin. Kütüphane elemaninin içeriği sayfanin içerisine yapıştırılacak ve farklı bir arka plân ile gösterilecektir.



Resim.9. 65

#### 9.14.4.Kütüphane Elemanlarını Değiştirmek

Web sayfalarında kullanmış olduğunuz kütüphane elemanlarını değiştirmeniz gerekebilir. Örneğin kütüphane elemanı olarak seçtiğimiz bir tablonun içerisindeki metne ekleme yapmak isteyebiliriz. Dreamweaver ile bu değişiklikleri sadece kütüphane elemanının üzerinde gerçekleştirip diğer bütün Web sayfalarında otomatik olarak gerekli güncellemelerin yapılmasını sağlayabiliriz.

Bunun için önce **SITE** düğmesine basıp site haritasını ekrana getirmek gerekiyor. Site haritası ekrana gelince, değiştirmek istediğimiz kütüphane elemanını bulacak ve üzerine çift tıklayacağız. Kütüphane elemanı boş bir web düzenleme penceresinin içerisinde açılacaktır. Bu pencere içerisinde istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz.

Bu değişiklikleri gerçekleştirdikten sonra **FILE** menüsünden **CLOSE** komutunu çalıştırıp düzenlemeyi bitirebilirsiniz. Bu komutu çalıştırdığınızda ekrana gelecek ve size "dosyayı kaydetmek istiyor musunuz?" sorusunu soracak olan diyalog kutusuna **EVET** cevabını verin. Dosyadaki güncellemeler kaydedilecektir. Kayıt işlemi bittikten sonra ekrana bir diyalog kutusu gelecek ve bu diyalog kutusu içerisinde bu kütüphane elemanını kullanan Web sayfalarının bir listesi görülecektir. Bu listedeki Web sayfalarını seçili duruma getirin ve **UPDATE** düğmesine basın. Bütün güncellemeler yapılacaktır.

#### 9.15.Menü Oluşturmak

Dreamweaver ile bu tür link'ler içeren bir aktif menü oluşturmak için önce menüyü içerecek olan web sayfasını web sayfası düzenleme penceresi içerisinde açın. Web sayfasını açtıktan sonra içerisinde menüyü yerleştireceğiniz alanı hazırlayın.

Dört elemanı olan bu menüde iki adet sitenin içerisine, iki adet de sitenin dışına link bulunuyor. Şimdi sırada bu link'lere gitmemizi sağlayacak olan menüyü oluşturmak var. İlk is olarak **INSERT** menüsünden **FORM OBJECT \* JUMP MENU** komutunu çalıştırın. Bu komutu çalıştırdığınızda ekranda aşağıdaki gibi bir diyalog kutusu ile karşılaşacaksınız.

Bu diyalog kutusu içerisindeki seçenekleri kullanarak menü elemanlarını adım adım

tanımlayabilirsiniz. Birinci eleman **TEXT** bölümünde "unnamed1" olarak karsımızda duruyor. Bu bölüme gelin ve ilk elemanın adını yazın, bizim örnekte "Anakart" yazıyoruz. Buraya yazdığınız metin menünün içerisinde görülecektir. Simdi, menüde bu eleman seçildiğinde gidilecek olan Web sayfasını belirlemek için hemen alttaki **WHEN SELECTED GOTO URL** isimli metin kutusuna gelin. Burada, eger Web sitesinin içerisindeki bir sayfaya link vermek istiyorsanız **BROWSE** düğmesine basıp ekrana gelecek olan diyalog kutusunu kullanarak gitmek istediğiniz web sayfasını belirleyebilirsiniz.

Bu ayarı yaptıktan sonra diyalog kutusunun sol üst tarafında, üzerinde + isareti olan düğmeye basın. Menü seçeneklerinin arasına bos bir seçenek daha eklenecektir. Yine bir önceki tekniği kullanarak bu menü elemanının da adını ve adresini belirleyebilirsiniz. Bu yöntemi kullanarak menü elemanlarını teker teker belirleyin. Yeni menü elemanı ekledikçe diğer elemanlar diyalog kutusunun üst tarafındaki listede isim -> adres şeklinde listelenecektir.

Linkleri hazırladıktan sonra yukarıdaki listenin sağ üst tarafındaki yukarı ve aşağı okları kullanarak bir elemanın liste içerisindeki yerini değiştirebilir, yanlış girdiğiniz bir elemanı sol üst tarafta üzerinde - isareti olan düğmeye basarak silebilirsiniz.

Normalde, bir internet kullanıcısı bu menüden bir elemanı seçtiğinde link'in isaret ettiği Web sayfasına otomatik olarak yönlendirilecektir. Ama menünün yanında bir de **GIT** düğmesi görüntülemek istiyorsanız, bu diyalog kutusu içerisindeki **INSERT GO BUTTON AFTER MENU** seçeneğini aktif hale getirin. Bunu yapınca sağ tarafında üzerinde **GO** yazan bir düğme görüntülenecektir. Bu düğmenin üzerinde yazan yazıyı da üzerine tıklayıp özellikler diyalog kutusu içerisinde değiştirebilir **"GIT"**, şeklinde koyabilirsiniz.

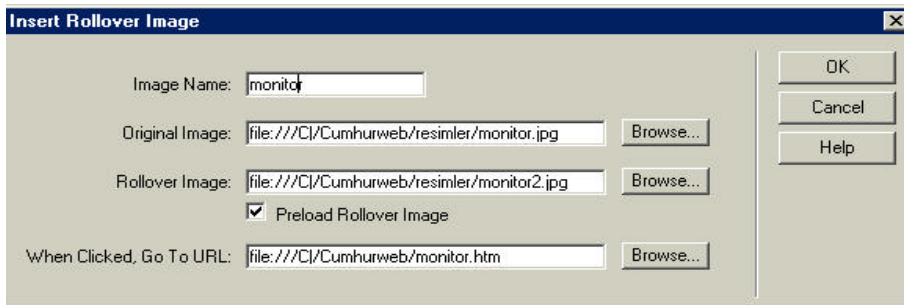
## 9.16. Sayfalarında Etkileşimli Düğmeler

Öncelikle düğme dediğimizde neyi ifade etmeye çalıştığımızı açıklayalım. Bir düğme aslında iki adet resimden oluşur, GIF veya JPEG formatında olabilir. Bu iki resimden birincisi web sayfası yüklendiğinde ekranda görünür, ikincisi ise HTML kodunda gizli olarak bekler. Sayfayı ziyaret etmekte olan internet kullanıcısı fare imleci ile düğme olarak ayarlanmış olduğunuz resmin üzerine gelince bu resim silinir, yerine arka planda beklemekte olan ikinci düğme resmi görüntülenir. Örneğin orijinal düğme resmi mavi ise, fare imleci üzerine getirildiğinde aynı düğmenin kırmızı renkli bir versiyonu gösterilir. Böylece resmin bir orijinal hali olur, bir de fare imleci üzerine geldiğinde gösterilen hali. Renk ve şekil değiştirilen düğmeler ile kullanıcıları etkileyen çok hoş tasarımlı Web sayfaları hazırlamak mümkündür.

Elbette, düğmelerin tasarımı ve şekli tamamen sizin resim çizme veya internette resim seçebilme yeteneğinize bağlı. Bu arada, düğmeleri sadece link'ler olarak da düşünmelisiniz. Örneğin iki fotoğrafı bu şekilde ayarlayarak fare imleci üzerine geldiğinde değişen fotoğraflar da elde edebilirsiniz.

İse başlamadan önce düğme olarak kullanacağınız resimleri hazırlamanız gerekir.

Resimleri hazırladıktan sonra şimdi içinde düğme oluşturmak istediğiniz Web sayfasını açın. Resmin (daha doğrusu düğmenin) görüntülenmesini istediğiniz yere imleci getirin, imleci getirdikten sonra dosyayı kaydedin. Hemen arkasından **INSERT** menüsünden **ROL-LOVER IMAGE** komutunu çalıştırın. Bu komutu çalıştırdığınızda ekranda aşağıdaki gibi bir diyalog kutusu ile karşılaşacaksınız.



Resim.9. 66

Bu diyalog kutusu içerisinde **Image Name** bölümünde düğmeye bir isim verin. Macromedia



Dreamweaver default olarak buraya bir isim verecektir. Isterseniz aynen bırakabilir, isterseniz de değiştirebilirsiniz. Bundan sonra **Original Image**, ekrana gelecek olan diyalog kutusunu kullanarak Web sayfası açıldığında ilk olarak görüntülenecek olan resmi seçin. Resmi seçtikten sonra **SELECT** düğmesine basın ve tekrar bu diyalog kutusuna geri dönün. Resmin adresi metin kutusunun içerisine alınacaktır.

Simdi bir alt bölüme inin ve **Rollover Image** bölümüne gelip **BROWSE** düğmesine basın. Burada da resmin ikinci halini bulup **SELECT** düğmesine basın. Düğmenin ikinci halini, yani fare imleci üzerine geldiği sırada gösterilecek olan resim dosyasını da belirlemiş oldunuz.

Resimleri belirledikten sonra diyalog kutusunun bir alt bölümündeki **Preload Rollover Image** seçeneğinin aktif olmasına dikkat edin. Bu seçenek aktifken Web sayfası yüklendiğinde resmin ikinci hali de Web tarayıcısı tarafından yüklenir ve fare imleci üzerine geldiğinde bu resim anında gösterilir. Aksi takdirde fare imleci üzerine geldiğinde kullanıcı bu resmin yüklenmesini beklemek zorunda kalacaktır.

Bu ayarı da kontrol ettikten sonra diyalog kutusunun en altına gelin ve burada **Go To Url** bölümünde **BROWSE** düğmesine basarak bu düğmeye tıklandığında ekrana getirilecek olan Web sayfasını ayarlayın. Eger buradan başka bir Web sitesine link vereceksiniz. Bu link'in adresini bu metin kutusunun içerisine direkt olarak girebilirsiniz. (Ancak;basına http:// eklemeyi unutmayın).

Ayarlarımız tamam, artık Ok düğmesine basıp bu diyalog kutusunu kapatabiliriz.

Diyalog kutusu kapatıldığında ekranda düğmenin birinci halini göreceksiniz. Dreamweaver penceresinde fare imlecini değiştirilmesini izleyemezsiniz. Bunun için **CTRL + S** tuslarına basın ve dosyayı kaydedin. Daha sonra **F12** tusuna basarak Web sayfasını Web tarayıcınız içerisinde görüntüleyin. Düğmelerinizin çalışmakta olduğunu göreceksiniz. Düğmeleri çerçeveli sayfalarda kullanırken, link'leri ayarladıktan sonra Web sayfasının içerisinde üzerine tıklayın ve özellikler penceresinin alt bölümündeki **TARGET** seçeneğini kullanarak işaret edilen Web sayfasının hangi çerçeve içerisinde açılacağını belirlemeyi unutmayın.

## 9.17. Katmanlar (Layers)

İleri seviye web tasarımları için en fazla kullanılan seçeneklerden biri olan katmanlar (layers) yeni nesil web sayfalarında birbirinden güzel tasarım imkanları sağlıyor. Katmanlar sayesinde hazırladığınız web sayfasındaki istediğiniz elemanı istediğiniz konuma yerleştirebiliyorsunuz. Tablolarda bulunan sınırlamaların katmanlarda bulunmaması, her katmanın ayrı ayrı biçimlendirilebilmesi ve katmanlara DHTML efektlerini uygulama olanının olması pek çok tasarım öğesini web sayfalarında pek pratik bir şekilde uygulayabilme imkanı veriyor. İlk bakışta uygulanması biraz karışık görünen katmanları web sayfalarının üzerinde istediğiniz gibi yerleştirebileceğiniz küçük kutucuklar olarak düşünebilirsiniz. Yerleşimini serbest olarak ayarlayabileceğiniz bu kutucuların içerisinde metin, resim, animasyon gibi her şeyi yerleştirebilirsiniz. Her kutucuğu ayrı bir Web sayfası olarak da yorumlamak mümkündür.

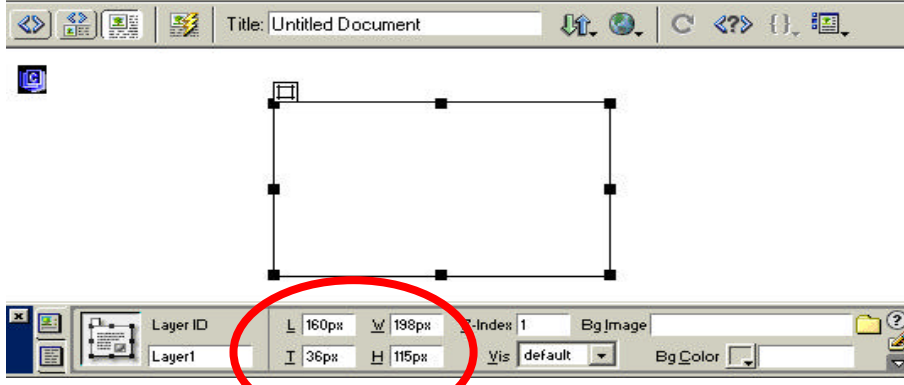
Bir web sayfasının içerisine koyabileceğiniz her türlü nesne bu Web sayfasının içerisindeki bir katmanın içerisine ne konabilir. Katmanlar sayesinde bir Web sayfasına koymak istediğiniz, öğenin; piksel cinsinden yerini belirleyebilirsiniz. Böylece tasarım ayarlarınızı tam bir keskinlikle uygulama imkanınız olur. Bu arada katmanları üst üste de yerleştirebilir ve hangi katmanın üstte, hangisinin altta olduğunu belirleyebilir, hatta istediğiniz katmanları görünmez hale bile getirebilirsiniz.

Katmanlar iki ayrı standartta göre işlenirler. Bu standartlardan birincisinin adı "CSS layers", diğerinin adı ise "Netscape layers" olarak belirlenmiştir. Web tasarımında bu iki standart da kabul görmeye beraber işleyiş farklıdır. CSS Layer seçenekleri kullanıldığında Web sayfasının içerisindeki elemanlar stil sayfaları tanımları ile ayarlanırlar. "Netscape layers" standardı kullanıldığında ise katmanların yerleşimi Netscape'in LAYER ve ILAYER takıları ile gösterilirler.

CSS standardında hazırlanan sayfalar hem internet Explorer 4.0 hem de Netscape Navigator 4.0 ve bu programların yukarı sürümleri tarafından destekleniyor. Diğer standart ise sadece Netscape Navigator tarafından destekleniyor.

Sayfaya bir katman eklemek için **INSERT** menüsünden **Layer** komutunu çalıştırın. Her katmanın sol üst köşesinde küçük bir kutucuk vardır. Adı geçen bu kutucuğa tıkladığınızda katman seçili duruma gelecek ve katman çerçevelerinde küçük tutmaçlar görüntülenecektir. Katmanın boyutlarını bu tutmaçları kullanarak değiştirebilirsiniz. Katmanın sayfa içerisindeki konumunu değiştirmek için de bu küçük kutucuktan tutup sürüklemeniz gereklidir. Siz katmanları tutup sürüklerken ekranın alt tarafındaki özellikler diyalog kutusu içerisinde katmanın web ekranındaki yerleşim ve boyut koordinatları ekranda görünecektir.

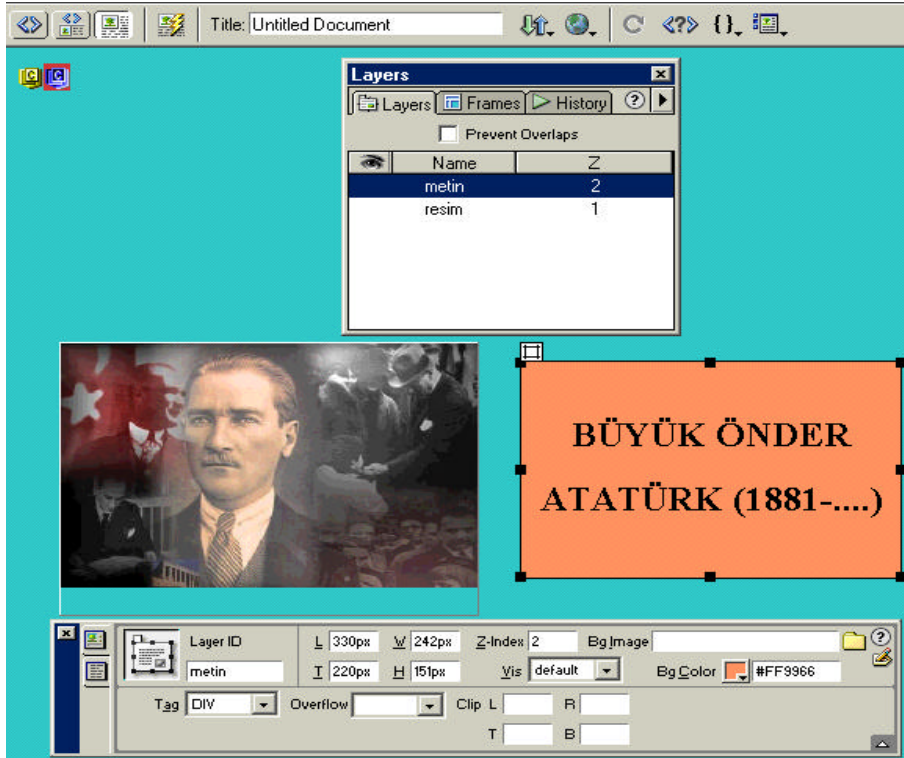
Katmanları ekranda dolastırmak için sadece fareye mahkum değilsiniz. Zaten düzenli, sabit boyutlu parçalardan oluşan web sayfalarında bu tür ayarlar kesin pikseller hesabı ile yapılır. Bu özellikler penceresinin içerisindeki alanları kullanarak katmanları istediğiniz yere tam olarak yerleştirebilir, genişlik ve yüksekliklerini tam olarak ayarlayabilirsiniz. Aşağıdaki örnek resmi inceleyelim.



Resim.9.67

Bu web sayfasında bir adet katman bulunuyor. Bu katman ekranın solundan 160 piksel, üstünden 36 piksel uzaklığından başlıyor. Genişliği 198, yüksekliği ise 115 piksel. Bu sayıları resimde yuvarlak içerisinde açılmış olan bölümden görebiliyoruz ve değiştirebiliyoruz.

Bu bölümde, katmanların görsel olarak değiştirebileceğimiz özelliklerinden bahsedeceğiz. Öncelikle, bir Web sayfasında birden fazla katman varsa, bunlardan hangisini nasıl seçeceğinize bakalım. Katmanların üzerine tıklayarak seçebiliriz, ancak bunun daha kolay bir yolu daha var. Bunun için katmanlı web sayfası açık durumdayken **WINDOW** menüsünü açın ve **LAYERS** komutunu çalıştırın. Ekranda sağ tarafta küçük bir pencere içerisinde o anda web sayfasının içerisinde çizilmiş olan katmanların isimlerini göreceksiniz. Buradaki isimlerin üzerine tıklayarak istediğiniz katmanı seçili duruma getirebilirsiniz.



Resim.9.68

Şimdi her katmanın hangi özelliklerinin olduğunu ve özelliklerin nasıl değiştirileceğine bir göz atalım. Katmanların görsel özelliklerini sayfanın alt tarafındaki özellikler penceresinden görüyoruz ve değiştiriyoruz. Bu pencereden yola çıkarak, soldan sağa değiştirebileceğimiz seçeneklere göz atacağız.

- 1. LAYER ID (katmanın adı):** Bir Web sayfasının içerisinde tanımlanmış olan her katmanın bir adı vardır. Katmanlara akılda kalıcı isimler vererek çalışmalarınızı kolaylaştırabilirsiniz.
- 2. LEFT (soldan uzaklık):** Bir katmanın içinde görüldüğü Web tarayıcısı penceresinin sol çerçevesinden piksel cinsinden uzaklığı bu bölümden ayarlanır.
- 3. TOP (üstten uzaklık):** Bir katmanın içinde görüldüğü Web tarayıcısı penceresinin üst çerçevesinden piksel cinsinden uzaklığı bu bölümden ayarlanır.

4. **WIDTH (genislik):** Katmanın genişliği (piksel cinsinden).
5. **HEIGHT (yükseklik):** Katmanın yüksekliği (piksel cinsinden).
6. **Z-INDEX:** Katmanın öncelik sırası
7. **VISIBILITY:** Katmanın görüntülenme seçeneği (HIDDEN seçeneğini aktif yaparsanız katman ekranda görüntülenmez).
8. **BG IMAGE:** Katmanın arka planına duvar kağıdı olarak bir resim döşenmesini istiyorsanız resmi buradan belirleyebilirsiniz.
9. **BG COLOR:** Katmanın arka plan rengini buraya tıklayarak seçebilirsiniz.
10. **TAG:** Katmanın hangi dil standardına göre görüntüleneceğini belirler. **DIV** olarak bırakabilirsiniz.
11. **OVERFLOW:** Eger katmanın içerisindeki metin veya resimlerin boyutu katmanın dışına çıkarsa ne olacak? **VISIBLE** seçeneğini kullanırsanız içerik görüntülenir, **SCROLL** seçeneğini kullanırsanız katmanın kenarlarında kaydırma çubukları görüntülenir. Eger **HIDDEN** seçeneğini kullanırsanız katman sınırlarından sonraki bölümler kırıdır.

## 9.18. Sunucuya Dosya Gönderme

Bilgisayarınızın sabit diskinde hazırladığınız web sayfaları içeren bir web sitesini, internet üzerinden diğer internet kullanıcıları ile paylaşmak tek amacınız değil mi? Bunun için internet üzerinde herhangi bir şekilde bir web alanı elde ettikten sonra (ücretli veya ücretsiz, fark etmez) bilgisayarınızdaki dosyaları internet üzerinden bu alana yönlendirip diğer internet kullanıcılarının kullanımına açabilirsiniz.

Genelde bu tür "dosya gönderme" işlemlerinde FTP protokolü kullanılır. FTP, internet üzerinden bir bilgisayardan diğerine dosya göndermek üzere kullanılan bir protokoldür. Kendi bilgisayarınızdaki dosyaları karşı taraftaki bilgisayara gönderebilmek için bir FTP programı kullanabilirsiniz. Bu programlar arasında CuteFTP en çok olarak kullanılanıdır. Ancak Dreamweaver ile artık bu tür programları kullanmanıza gerek kalmıyor. Çünkü, Dreamweaver içerisinde FTP ile karşı tarafa dosya göndermek, dosyaları senkronize etmek ve bunun gibi bir dizi transfer işlemini gerçekleştirmek için kullanılacak seçenekler geliyor. Bu bölümümüzde bu konuya derinlemesine gireceğiz.

İster Dreamweaver olsun ister başka herhangi bir FTP programı olsun, size ayrılmış olan alana internet üzerinden Web sayfalarınızı göndermek için elinizde üç ana öğenin bulunması gerekiyor.

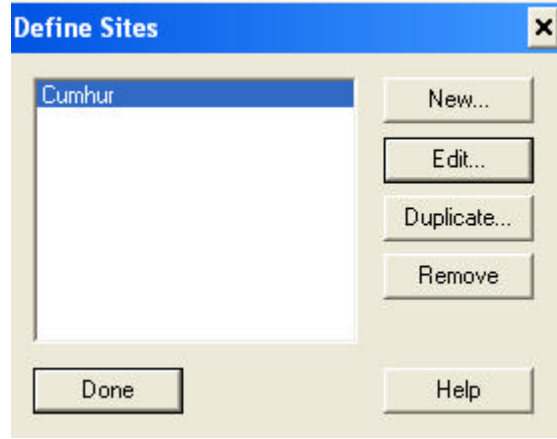
1. Karşı taraftaki bilgisayarın FTP adresi
2. Bu FTP alanına bağlanmak için gerekli olan kullanıcı adı
3. Bu kullanıcı adı ile beraber kullanılacak olan şifre ister bedava ister paralı olsun, bir web sunucusundan alan aldığınızda, bu üç bilgi size mutlaka verilir. Eger kullanıcı adınızı ve şifrenizi biliyor da FTP adresini bilmiyorsanız bunu da o web servisinin yardım veya destek bölümlerine bakarak bulabilirsiniz. (Bkz. "Ücretsiz Web Alanı Alma" konusu)

Bu bilgileri aldıktan sonra Web sitenizi Dreamweaver ile aynen karşı tarafa transfer edebilirsiniz. Bu iş için sitenizin harita görünümünü kullanacaksınız. Birazdan anlatacağımız örnekte "Ücretsiz Web Alanı Alma" konusunu işlerken **www.geocities.com** adresinden olduğum hesabı kullanacağım.

### 9.18.1. Dosya Gönderme Ayarlarınızı Yapın

Dreamweaver uygulamasını çalıştırın ve **SITE** menüsünden **Open Site** komutunu çalıştırıp göndermek istediğiniz Web sitesini aktif hale getirin. Eger Dreamweaver ile sadece tek bir site üzerinde çalışıyorsanız bunu yapmanıza gerek yoktur çünkü gerekli site otomatik olarak açılacaktır. Sitenizi açtıktan sonra hızlı erişim araç çubuğundan **SITE** düğmesine basın ve site haritasını ekrana getirin. Site haritası ekrana geldiğinde bu pencerenin **SITE** menüsünden **Define Sites** komutunu çalıştırın.

Bu komutunu çalıştırdığınızda, ekranda bir diyalog kutusu görüntülenecek ve Macromedia Dreamweaver içerisinde tanımlamış olduğunuz Web sitelerinin bir listesini göreceksiniz. Buradan, dosya göndermek ayarlarını yapmak istediğiniz web sitesini seçin ve **EDIT** düğmesine basın.

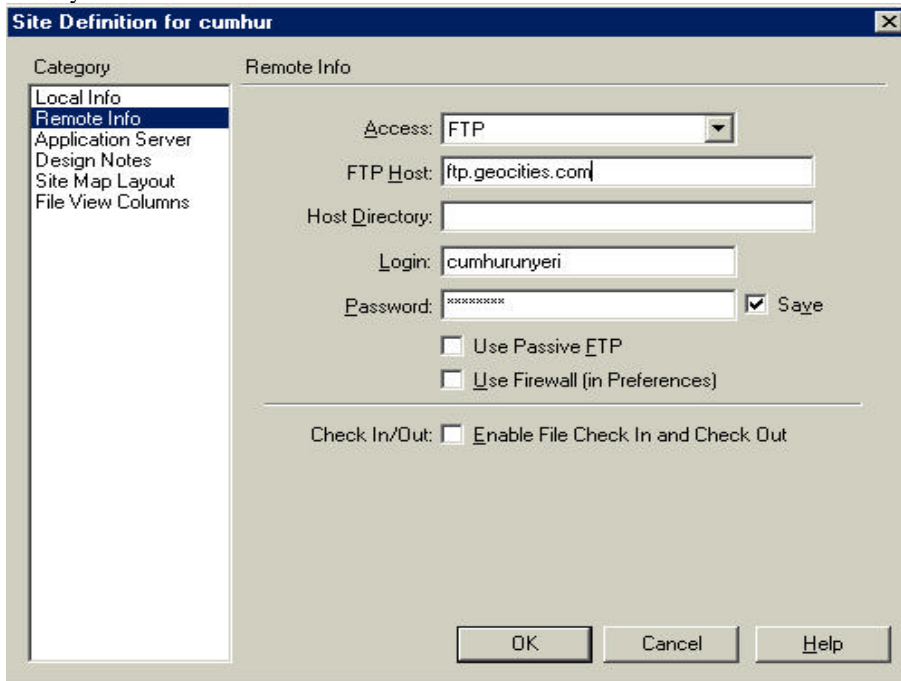


**Resim.9. 69**

Bu düğmeye bastığınızda ekranda Web sitesinin o anki ayarlarının görüntülediği bir diyalog kutusu göreceksiniz, bu diyalog kutusunun sol tarafındaki listeden **Remote Info** üzerine tıklayın. Sol taraftaki alanın değiştiğini göreceksiniz. Burada, **Access** kısmını FTP olacak şekilde ayarlayın. Alt taraftaki ayarları da aşağıdaki bilgiler ışığında doldurun.

**FTP HOST** Dosya göndermek için kullanacağınız FTP adresi.

**HOST DIRECTORY** Bağlanılacak olan FTP sunucusunda gidilecek olan klasör. Eğer özel bir klasörünüz yoksa / olarak bırakabilirsiniz.



**Resim.9. 70**

**LOGIN FTP** Sunucusuna bağlanmak için gerekli olan kullanıcı adı.

**PASSWORD** Kullanıcı adı ile birlikte kullanılacak olan şifre.

Dreamweaver'in şifreyi aklında tutmasını ve her seferinde size sormamasını istiyorsanız bu diyalog kutusu içerisinde **SAVE** seçeneğini aktif hale getirin. Eğer bir ofisten Internet'e bağlanıyorsanız bu durumda **USE FIREWALL** seçeneğini aktif hale getirmeniz gerekebilir. Bu durumda **FIREWALL** bilgilerini ofisinizin sistem yöneticisinden almalısınız. Ayrıca, bazı FTP sunucularına bağlanırken **PASSIVE FTP** adı verilen bir transfer modu kullanmanız gerekebilir.

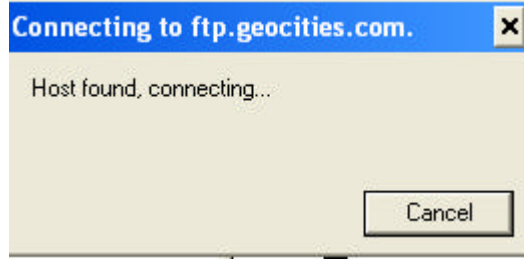
Bu bilgiler ışığında ayarlarınızı yaptıktan sonra OK düğmesine basın ve diyalog kutusunu kapatın. Artık bu diyalog kutusu ile işiniz kalmadı, çünkü dosya transfer ayarlarınızı yaptınız. **DONE** düğmesine basın ve ekradaki diyalog kutusunu da kapatın. Bundan sonra sıra dosyaları göndermeye geldi.

### 9.18.2. Dosya Gönderme İşlemi

Dreamweaver kullanarak bir FTP sitesine web sayfalarınızı göndermek için ilk önce ayarları düzgün

olarak yapmanız gerekli. Ayarlarda bir sorun yoksa artık site haritası penceresine geçebiliriz. Burada en son üst kösedeki düğmeye basın ve karşı taraftaki FTP alanının içeriğini gösterme seçeneğini de aktif hale getirin.

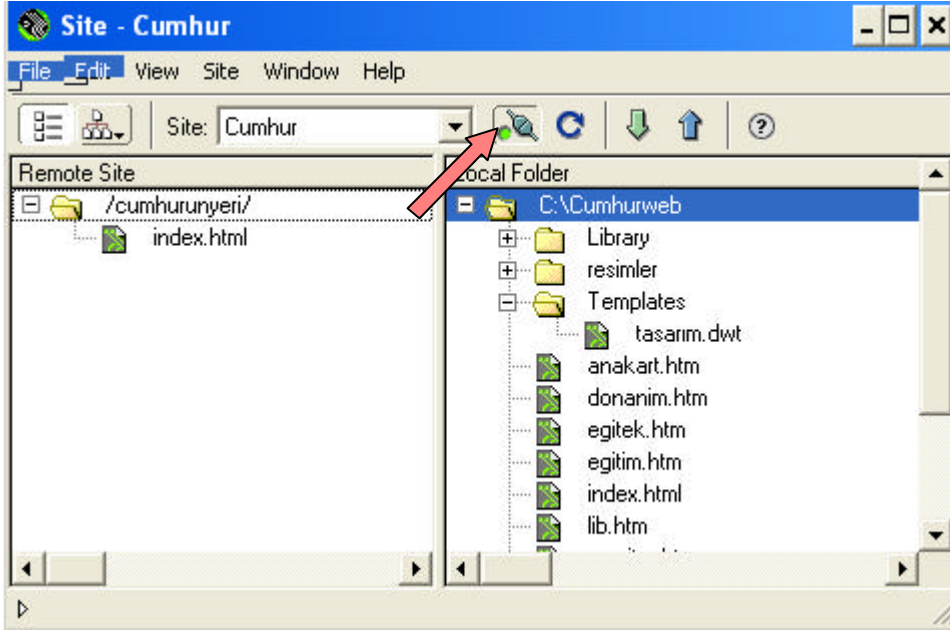
Bu düğmeye bastığınızda site haritasının sağ bölümünde Web sitenizin içerisindeki dosyalar ve klasörler, sol taraftaki bölümünde ise karşı taraftaki FTP sunucusunun içeriği görüntülenecektir. Şu anda sol taraf boştur, çünkü henüz **FTP** sunucusu ile bağlantı yapılmamıştır. Site haritası penceresindeki **CONNECT** düğmesine basın ve bağlantının sağlanmasını bekleyin.



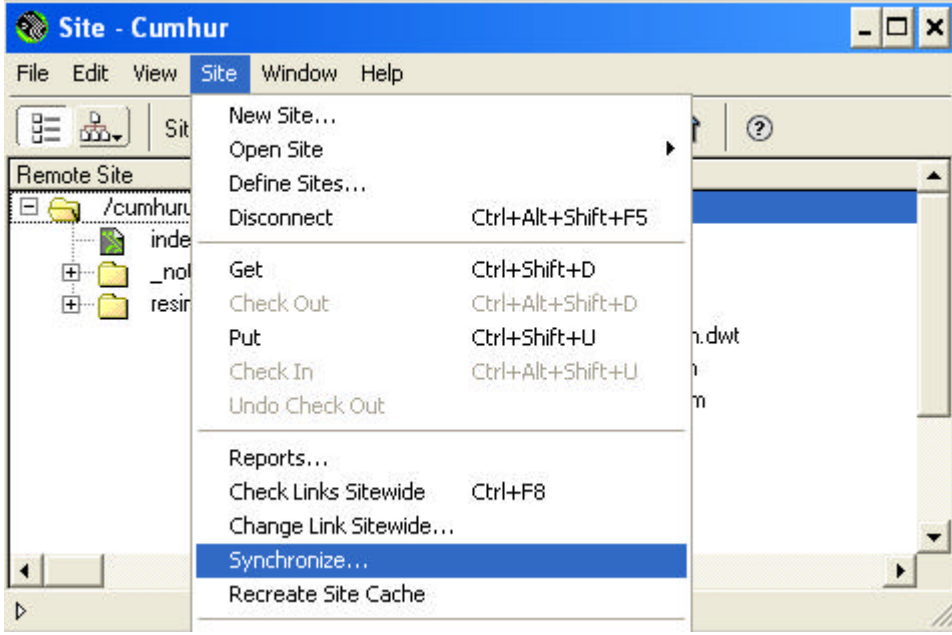
Resim.9. 71

Eğer bir sorun çıkmaz ve bağlantı sağlanırsa, bağlantı sağlandıktan sonra site haritası penceresinin sol bölümünde bağlanmış olduğunuz FTP sunucusunun içeriğini göreceksiniz.

Şimdi Web sitemizi karşı tarafa rahatlıkla içerisinde gönderebiliriz. Bunun için **SITE** menüsünden **SYNCHRONIZE** komutunu çalıştırın. Bu komutu çalıştırdığınızda ekranda senkronizasyon işlemi başlamadan önce yapabileceğiniz senkronizasyon ayarlarını görebilirsiniz. Şimdi bu seçeneklere bakalım:



Resim.9. 72



Resim.9. 73

**Entire Site** Bilgisayarınızdaki bütün Web sayfalarını, resimleri ve klasörleri karşı tarafa gönderir. Eğer karşı tarafta daha eski dosyalar varsa bu dosyalar yenileri ile değiştirilir.

**Selected Remote Files** Karşı taraftaki FTP alanında sadece belli dosyaları seçili duruma getirip bu seçeneği kullanarak sadece bu dosyalarının sizin bilgisayarınızdaki en yeni halleri ile değiştirilmesini sağlayabilirsiniz.

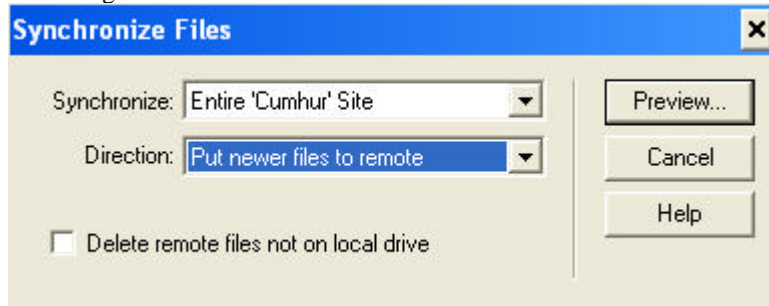
**Put Newer Files To Remote** Sizin bilgisayarınızda daha güncel dosyalar varsa, bunlar FTP sitesine gönderilir.

**Get Newer Files From Remote** Eğer FTP sunucusunda daha yeni dosyalar varsa, bu dosyalar sizin bilgisayarınıza transfer edilir.

**Get And Put Newer Files** Yukarıdaki iki işlem birden yapılır, dosyaların hangi tarafta olduğu önemsenmez.

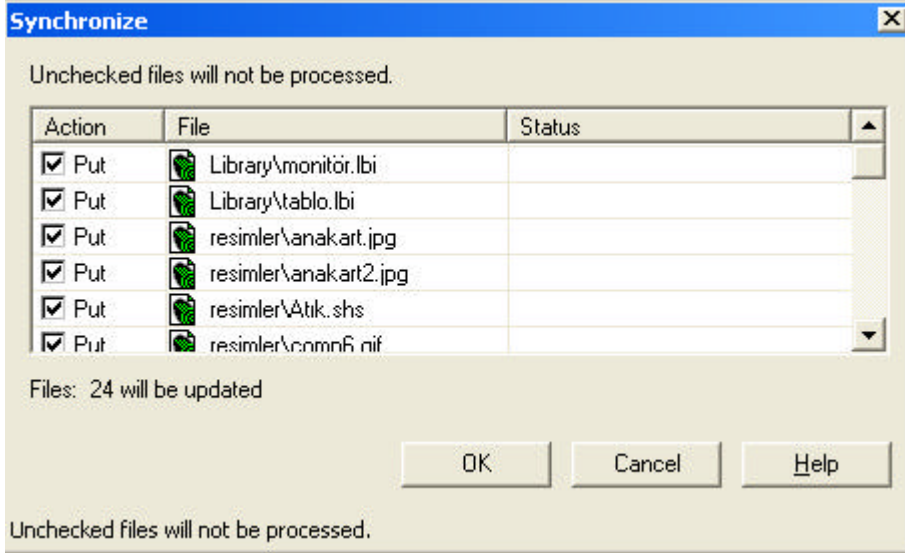
Dreamweaver senkronizasyon işlemi esnasında dosyaların son güncellenme tarih ve saatlerini göz önüne alarak bir karşılaştırma yapar. Bu yüzden bir Web sitesini bir kere FTP yolu ile gönderip yayına açtıktan sonra, üzerinde değişiklikler yapıp tekrar senkronize etmek istediğinizde bir ton dosya boş yere gönderilmez, sadece değiştirilmiş olan dosyalar gönderilir.

Eğer karşı taraftaki FTP sitesinde sizin Web klasöründe olmayan dosya veya klasörler varsa bu dosyaların otomatik olarak silinmesi için bu diyalog kutusu içerisinde **Delete Remote Files Not On Local Drive** seçeneğini aktif hale getirin.



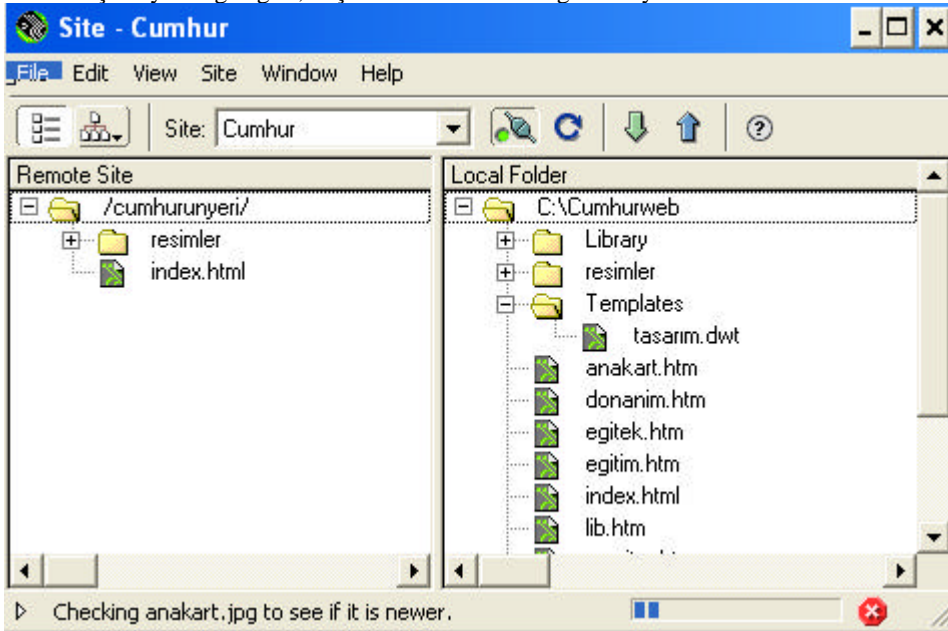
Resim.9. 74

Yukarıdaki bilgiler ışığında senkronizasyon ayarlarınızı yaptıktan sonra OK düğmesine basın ve diyalog kutusunu kapatın. Şimdi bir süre beklemeniz gerekli. Gerekli FTP işlemleri yapılmaya başlanacaktır. Ekranı gelecekteki diyalog kutusu içerisinde transfer işlemi başlayacak ve gönderilen dosyalar adım adım görüntülenecektir. Bu arada, eğer herhangi bir hata olursa (örneğin içinde Türkçe karakter olan bir dosyayı transfer etmeye çalışıyorsanız) ilgili hata ekranda görüntülenecek ve diğer dosyalar transfer edilmeye devam edilecektir.



Resim.9. 75

İşlem devam ederken dosyaların ne kadarının gittiğini ne kadarının kaldığını diyalog kutusunun sağ alt tarafındaki çubuk grafiğinde izleyebilirsiniz. İşlem bittiginde ekranda aşağıdaki gibi bir diyalog kutusu görünecektir. Bu diyalog kutusunun üst tarafında **SYNCHORIZATION COMPLETE** yazacaktır. Sol alt tarafta da kaç dosyanın gittiğini, kaç tanesinin hata verdiğini izleyebilirsiniz.



Resim.9. 76

## Ücretsiz Web Alanı Alma

Öncelikle web sayfalarımızı yayınlayabileceğimiz bir Web Server'a ihtiyacımız var. Bu hizmeti internet üzerinde, paralı ve parasız olarak veren birçok web sitesi mevcut. Şimdi kendimize [www.geocities.com](http://www.geocities.com) adresinden, sayfalarımızı yayınlayabileceğimiz bir alan hesabı alalım.

### Build your Web Site now . . .

- ▶ **Free Web Site** - Great for starting out  
 Build your personal web site at [www.geocities.com](http://www.geocities.com) and join the largest free home page community on the Web.  
[Sign up now!](#) [Learn more...](#)

tıklayın

Kullanıcı adınız. Bu alanlara Türkçe karakter girmeyiniz. Noktalama işaretleri ve boşluktan kaçınınız.

Yahoo! ID:   
(examples: "dairyman88" or "free2b...)  
 Password:   
 Re-type Password:

If you forget your password, we would identify you  
 Security Question:   
 Your Answer:   
 Birthday:  , 1982 Month Day, Year  
 Alternate Email:

Language & Content:   
 Zip/Postal Code:  Gender:   
 Occupation:   
 Industry:

Kendinize bir sifre belirleyiniz.  
 Yukari kutuda girmis oldugunuz sifrenin aynisini bu kutuya tekrar giriniz.  
 Sifrenizi unuttugunuz zaman size sorulmasini istediginiz soruyu seçiniz.  
 Sorunuzun cevabini yaziniz.  
 Dogum tarihiniz, ay, gün, yıl  
 E-mail adresinizi bu kutuya giriyorsunuz.  
 Buradan Other(digeri) seçebilirsiniz  
 Cinsiyetiniz, Male(Erkek), Female(Bayan).  
 Ok ile belirtilen yaziyi, buraya giriniz.  
 Çalışma Alanınız  
 Burayı tıklayınız

Yukarıdaki formda girdiğiniz kullanıcı adı (Yahoo ID), daha önceden bir başkası tarafından alınmış ise, web arayüzünde size uyarı mesajı çıkacaktır. Aynı şekilde formda eksik ve hatalı girdiğiniz bilgiler var ise sizden düzeltmeniz istenecektir.



## Choose a Topic

This will determine the type of advertising that appears on your web site. (This can be changed later.)  
**Note:** If you do not wish to have advertising on your pages, read about our [Premium Packages](#).

- |   |  |   |
|---|--|---|
| <input type="radio"/> Alternative Lifestyle           | <input type="radio"/> Friends          | <input type="radio"/> Religion & Beliefs  |
| <input type="radio"/> Arts & Literature               | <input type="radio"/> Games            | <input type="radio"/> Romance             |
| <input type="radio"/> Autos                           | <input type="radio"/> Health           | <input type="radio"/> Schools & Education |
| <input type="radio"/> Business & Finance              | <input type="radio"/> Hobbies & Crafts | <input type="radio"/> Science             |
| <input type="radio"/> Celebrities                     | <input type="radio"/> Home             | <input type="radio"/> Sports              |
| <input checked="" type="radio"/> Computers & Internet | <input type="radio"/> Issues & Causes  | <input type="radio"/> Travel              |
| <input type="radio"/> Family                          | <input type="radio"/> Military         | <input type="radio"/> Video               |
| <input type="radio"/> Fashion & Beauty                | <input type="radio"/> Movies           | <input type="radio"/> Weblogs             |
| <input type="radio"/> Fitness                         | <input type="radio"/> Music            | <input type="radio"/> Webmasters          |
| <input type="radio"/> Food                            | <input type="radio"/> Pets             | <input type="radio"/> Webmasters          |

Submit This Form

Ilgilendiginiz alan veya alanlari isaretledikten sonra burayi tiklayiniz.

## Congratulations, cumhuruyeri

### Welcome to Yahoo! GeoCities

We just sent you a confirmation email explaining everything you need to know to build your very own home page. Be sure to **write down your Yahoo! ID and password** for future reference.

Your Yahoo! ID and Home Page Information	
Your Yahoo! ID is:	<b>cumhuruyeri</b>
Your Alternate Email Address is:	<b>cumhurb@hotmail.com</b>
Your home page URL shortcut is:	<a href="http://www.geocities.com/cumhuruyeri">http://www.geocities.com/cumhuruyeri</a>

Karsınıza gelen bu ekran size bu işi basardığınızı söylemektedir. Geriye hazırlamış olduğunuz web sayfalarını bu adrese gönderme (upload) işlemi kalıyor.