

Tutorial

Spry in der Praxis - Teil 1 Spry Menüs

Über die Verwendung und das Customizing von Frameworkelementen.

Dieses Tutorial zeigt die Anwendung und das Customizing eines Spry Menü am praktischen Beispiel unserer Website <http://www.webzopp.de>

Es erklärt das Einbinden des Menüs und die Anpassung des Codes sowie des CSS.

Benötigt

Adobe Dreamweaver (DW) CS3 oder anderer Webeditor mit Spry Framework ab Version 1.0

Hinweis: Zum Zeitpunkt des Erscheinens dieses Tutorials gibt es bereits die Version 1.6 beta des Frameworks zum Download auf Adobe Labs.



<http://labs.adobe.com/technologies/spry/>

Schwierigkeitsstufe

Mittel bis Hoch. Detailkenntnisse in XHTML und CSS, sowie der Bedienung von DW werden vorausgesetzt.

Ziel

Unsere Aufgabe ist es ein Spry Menü stilvoll in das Design einer Website zu integrieren. Farben, Formen und Navigation sollen an die Vorgaben angepasst werden.

Dieses Tutorial zeigt die Anwendung und das Customizing eines Spry Menü am praktischen Beispiel unserer Website (<http://www.webzopp.de>)



Das Framework

Zusammen mit DW CS3 wird ein in DW integriertes Framework geliefert. Mit wenigen Klicks und geringen Anpassungen des Codes soll eine perfekte Integration in eigene Projekte möglich sein. Außerdem sorgt das Framework für höchstmögliche Kompatibilität mit den unterschiedlichen Browserplattformen. Dennoch sind keine aufwendigen Programmierungen notwendig.

Die Idee zur Verwendung eines Frameworks ist es, dass nicht jeder Programmierer das Rad (oder die gleiche Funktionalität) noch einmal erfinden muss.

Ein Framework ist eine Sammlung von standardisierten Codebausteinen, deren Verwendung durch Module einfach aber höchst funktional ist. Der Aufruf einzelner Funktionen geschieht mit einfachen Befehlen, die Anpassung des Codes sollte durch die Modularität ebenfalls recht einfach, vor allem aber funktionsunabhängig sein.

Spry ist ein Framework auf Basis von CSS und JavaScript. Es ist OpenSource und wird von einer Entwicklercommunity vorangetrieben.

Ein Teil der Module unterstützt XML Integration, worauf in anderen Teilen dieser Tutorial-Folge eingegangen wird. Die Bezeichnung AJAX-Framework ist also für das Spry Framework nicht ganz zutreffend. Diverse Module, wie auch die Menüs lassen sich sinnvoller synchron einsetzen und haben keinerlei XML Anbindung.

Spry ohne DW.

Die Verwendung von Spry in anderen Webeditoren als DW CS3 ist zwar möglich, aber es müssen die notwendigen Module und Funktionsaufrufe manuell integriert werden. DW CS3 erleichtert zum einen die Integration durch bereits bestehende Menübefehle, zum anderen aber durch den direkten und ebenfalls integrierten Zugriff auf die Module und Eigenschaften. Es ist also zu empfehlen DW in der Version CS3 zu verwenden, wenn mit Spry effektiv gearbeitet werden soll.

Updates.

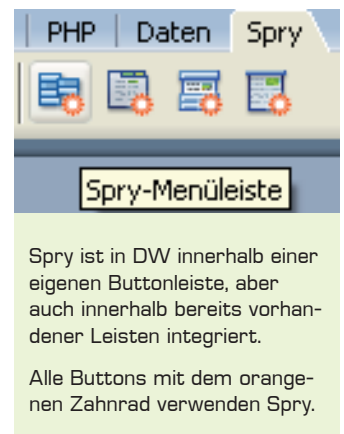
Mit Veröffentlichung dieses Tutorials besteht das Framework bereits in der Version 1.6. Einige Bugs sind behoben, einige wenige Funktionen dazu gekommen, vor allem aber detailliertere Aufrufe von Subfunktionen möglich. (Das Tutorial über Verwendung der Spry Effekte wird sich damit befassen.)

Ein Update des Frameworks geschieht durch Download einer DW Extension von der Adobe Labs Website. <http://labs.adobe.com/technologies/spry/>

Nach dem Start des Updaters können die verwendeten Spry Assets in jedem Projekt einzeln aktualisiert werden. Dies geschieht über das Menü „Site | Spry Updater...“. Es ist sinnvoll, die aktuellste Version zu verwenden und das Update vor Beginn der Verwendung durchzuführen, da sonst bereits durchgeführte Codeänderungen von Hand an den neuen Dateien nachgezogen werden müssen. (Die alten Dateien bleiben allerdings als Backup erhalten.)

Verwendung innerhalb einer Site

DW verwaltet Links und Dateien innerhalb von Sites. Gerade bei der Verwendung von Spry ist es ratsam gleich im Rahmen einer Site zu entwickeln, da so der Code besser von DW kontrolliert werden kann und besser fehlerfrei bleibt.



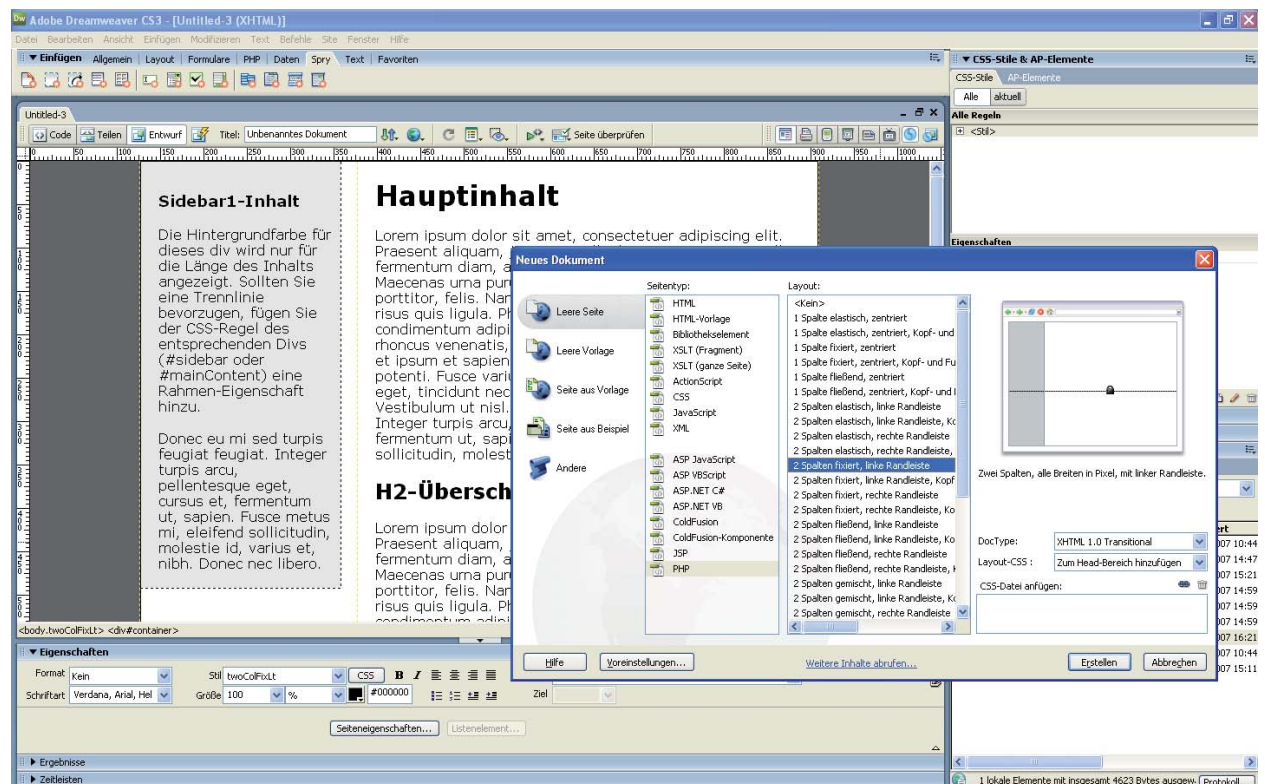
Die Verwendung von Sites wird in meiner DW Trainings-DVD bei Galileo-Press ausführlich erklärt.

Legen Sie also ggf. eine Site an und erzeugen Sie darin einige Dateien mit unterschiedlichem Inhalt, um Linkziele für das Menü zu haben. Die Unterseiten können später durch funktionale Seiten ersetzt werden. (Siehe unten „Templates verwenden“.)

Adobe Dreamweaver
Spry - Teil 1:
Menüs sinnvoll einsetzen

Verwendung innerhalb der Vorlagen aus DW CS3

Natürlich können alle Module aus DW miteinander kombiniert werden. Wir verwenden der Einfachheit halber eine mit DW CS3 mitgelieferte CSS Vorlagendatei. Dies erlaubt uns später sehr einfach Templates zu erzeugen und die Site homogen zu halten. (Natürlich ist das Spry Menü aber auch in allen anderen Dateien anwendbar)



Erstellen Sie eine neue Seite („Datei | Neu...“) und verwenden Sie z.B. „Leere Vorlage | 2 Spalten fixiert“). Dabei ist es gleich, welchen Vorlagentyp Sie verwenden, denn Spry lässt sich sowohl ohne serverseitigem Code verwenden, als auch mit PHP etc. kombinieren.

Übrigens verwenden wir auf unserer Website WebZopp.de ein modifiziertes dreispaltiges Layout, welches mit weiteren Elementen für das Menü und dynamischen Code kombiniert wurde. Dies geschieht anfänglich in der Entwurfsansicht, später immer mehr in der Codeansicht. Ein Webdesigner muss also heute auch programmieren können.

Spry-Menü einfügen

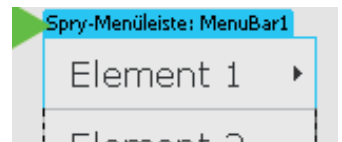
Als Erstes markieren Sie den kompletten Text innerhalb der „Sidebar1-Inhalt“. Achtung: Markieren Sie ausschließlich den Text, wählen Sie nicht das `div#sidibar1` selbst aus. Dieses muss erhalten bleiben.

Nun fügen Sie ein Spry Menü ein. Dies geschieht durch „Einfügen | Spry | Spry-Menüleiste“ oder durch den Button in der Werkzeugleiste „Layout“.

Wir wollen hier ein vertikales Menü verwenden, prinzipiell ist dies aber Ihre freie Entscheidung, die Elemente verhalten sich äquivalent.

Sie erhalten nun ein einfaches, schlichtes Menü, umrandet mit einer türkisfarbenen Linie.

Prinzipiell ist das Menü nach dem Speichern der Seite (und der automatisch generierten CSS und JS Dateien) einsatzbereit.



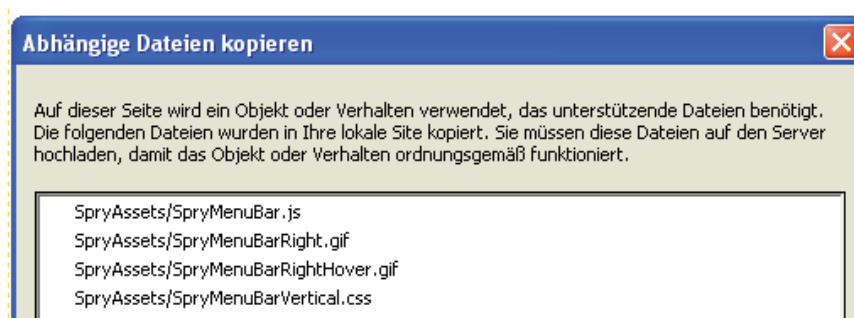
Sobald das Menü abgewählt ist, also der Cursor sich an anderer Stelle in der Site befindet verschwindet dieser Rahmen. Fahren Sie zur Auswahl über das Menü und klicken Sie auf die türkisfarbene Bezeichnung des Spry-Bereiches, sonst bearbeiten Sie den Quelltext an falscher Stelle.

Der Code dahinter

Wechseln Sie auf die Codeansicht, so stellen Sie sicher verblüfft fest, wie einfach das Menü eigentlich aufgebaut ist. Es besteht nämlich im Grunde nur aus kaskadierten Listen, welche die Menüeinträge und Links beherbergen. Dies ist die konsequente Trennung von Inhalt (hier im XHTML-Code untergebracht), der Funktionalität, welche mithilfe der im Spry Framework gelieferten JavaScript-Funktionen realisiert wird, und des Designs, natürlich in entsprechenden CSS Dateien beherbergt.

Eine ausführliche Behandlung des sog. 3-Tier-Modells findet man in der DW Trainings-DVD von Galileo Press, Kapitel 2.7

Die bereits mitgespeicherten Hilfsdateien beherbergen die Funktionen in Form von Javascript und CSS. Wir werden später mögliche Funktionsaufrufe ansprechen und das Design direkt in den CSS-Einträgen bearbeiten.



Prinzipiell wäre es nun möglich durch Ändern / Zufügen der Listeneinträge das Menü mit Inhalt zu füllen. Komfortabler geht dies jedoch mit der Eigenschaftspalette des Menüs.

Menü mit Inhalt füllen

Zurück in der Entwurfsansicht markieren Sie das Spry-Menü durch Klick auf den Titel des Menüs. Im Eigenschaftsinspektor können nun die Einträge bearbeitet werden.

Zuerst geben Sie die einzelnen Bezeichnungen der Menüpunkte und der dazugehörigen Links an. Mit Hilfe der +/- Icons fügen Sie Einträge hinzu oder löschen den aktivierten Eintrag. Ebenso kann die Reihenfolge der Einträge mit den Pfeiltasten verändert werden.

Markieren Sie im Eigenschaftsinspektor das entsprechende Element in der entsprechenden Ebene und geben Sie Link und Beschriftung in den Feldern „Text“ und „Hyperlink“ ein.

Ein Klick auf den Button „Stile deaktivieren“ im Eigenschaftsinspektor zeigt die Listenstruktur deutlich und bearbeitbar an.



Anpassungen des CSS

Nun wird etwas aufwendiger: Jedes Element hat bestimmte CSS-Eigenschaften, welche mithilfe der JavaScriptfunktionen bei Mausektionen ausgewechselt werden. Diese Eigenschaften beschreiben nicht nur das Aussehen der Menüblöcke, sondern auch deren Position.

Allgemeiner Überblick

Schauen wir uns erst einmal die CSS-Datei an, welche alle Eigenschaften zusammenfasst.

Die Datei „SpryMenuBarVertical.css“ befindet sich im Verzeichnis SpryAssets.

Doppelte Einträge

Interessant ist, dass man sich entschieden hat einige Einträge doppelt zu führen. Einmal werden diese im oberen Bereich „Layout Information“ und einmal im Bereich „Design Information“. Damit soll eine weitere Gliederung zwischen Funktion (z.B. Positionierung) und Aussehen (z.B. Farbe) hergestellt werden.

Meines Erachtens nach verwirrt dies etwas, wenn man direkt in den CSS-

Dateien arbeitet. Daher rate ich dazu, die Einträge zusammenzufassen. Das vermeidet unter anderem doppelte Deklarationen. (Sollte technisch etwas dagegen sprechen, so lasse ich mich gerne belehren.)

Mein Rat also: Fassen Sie die Abschnitte zusammen.

So entsteht aus

```
ul.MenuBarVertical
{
    margin: 0;
    padding: 0;
    list-style-type: none;
    font-size: 100%;
    cursor: default;
    width: 8em;
}
```

Und weiter unten

```
ul.MenuBarVertical
{
    border: 1px solid #CCC;
}
```

Gemeinsam

```
ul.MenuBarVertical
{
    margin: 0;
    padding: 0;
    list-style-type: none;
    font-size: 100%;
    cursor: default;
    width: 8em;
    border: 1px solid #CCC;
}
```

Solch eine „Teilung“ gibt es auch bei `ul.MenuBarVertical` `ul`, diese sollte ggf. auch entfernt werden.

Farben anpassen

Um die Farben des Menüs an unsere Gestaltung anzupassen, müssen wir eine ganze Menge verändern. Denn es gibt natürlich Farben für Schrift, Links, Hintergründe und das Ganze noch für den Zustand „normal“, „hover“ (= MouseOver) und „aktiv“. Dennoch geht das eigentlich ganz einfach.

Die Schriften benötigen die Stileigenschaften „color“ (und ggf. Angaben zur Größe und Schnitt etc.) Diese finden wir in den Abschnitten

```
ul.MenuBarVertical a
ul.MenuBarVertical a:hover
ul.MenuBarVertical a:focus
ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemHover
ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenuHover
ul.MenuBarVertical a.MenuBarSubmenuVisible
```

Adobe Dreamweaver
Spry - Teil 1:
Menüs sinnvoll einsetzen

Am besten legt man sich die RGB Werte zurecht, welche man z.B. aus dem Design aus Photoshop oder Fireworks entnommen hat und setzt diese entsprechend ein. Je simpler die Farbgestaltung, um so wirkungsvoller ist das Menü. In diesen Klassen werden übrigens auch die Hintergrundfarben der einzelnen Elemente bestimmt.

Dies sind nun einige der fertigen Einträge, wie sie auf unserer Website angewendet werden.

```
ul.MenuBarVertical
{
    margin: 0; /*kein Abstand zu den anderen Menüpunkten */
    padding: 0px; /* GIFs gehen bis an den Rand */
    width: 32px; /*da unsere GIFs so breit sind */
    border: 0px solid #CCC; /*keine sichtbar, aber nicht entfernen! */
    list-style-type: none;
    font-size: 100%;
    cursor: default;
}

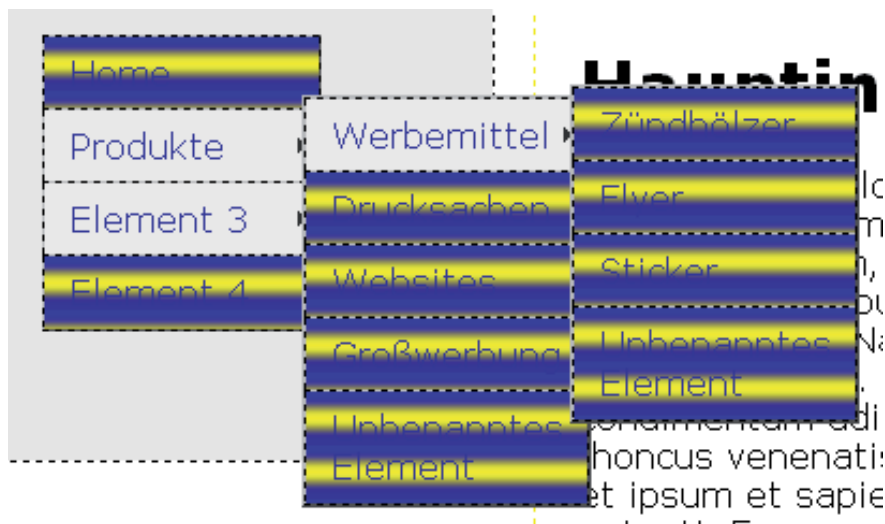
ul.MenuBarVertical li
{
    margin: 0; /*kein Abstand zu den anderen Menüpunkten */
    padding: 0px; /* GIFs gehen bis an den Rand */
    width: 32px; /*da unsere GIFs so breit sind */
    list-style-type: none;
    font-size: 100%;
    position: relative;
    text-align: left;
    cursor: pointer;
}

ul.MenuBarVertical a:hover, ul.MenuBarVertical a:focus
{
    background-color: #68b500; /* spezielles Grün */
    padding: 0px;
    color: #3e6d00; /*dunklere Schrift */
}
```

Hier verhalten sich übrigens der IE und Mozilla leider etwas unterschiedlich in der Anzeige, dennoch ganz akzeptabel denke ich.

Hintergrundbilder verwenden

Natürlich ist es auch möglich, Bilder in den Hintergrund jedes Blocks zu legen. Bekannt sind hier zarte Verläufe.



Nicht gerade „zart“, aber Deutlich ist dieser Verlauf. Es ist ein GIF mit einer Breite von 1px. Allerdings habe ich hier nur die halbe Arbeit erledigt und den Hintergrund nur bei `ul.MenuBarVertical a` eingefügt. Gut zu sehen ist, dass weitere Einträge nötig sind.

Notwendig sind dazu Einträge in den Klassen `ul.MenuBarVertical a` (dies betrifft die Menüeinträge ohne Untermenüs) und `ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenu` sowie `ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenuHover`. Bei letzteren ist allerdings das Problem, dass die bereits hinterlegte Grafik (ein kleiner Pfeil nach rechts) mitsamt der Positionierung entfernt werden muss. Korrekt sieht das dann so aus:

```
ul.MenuBarVertical a
{
    display: block;
    cursor: pointer;
    background-color: #EEE;
    padding: 0.5em 0.75em;
    color: #0000aa;
    text-decoration: none;
    background-image:url(../images/menu_bg.gif)
}

ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenu
{
    background-color: #EEE;
    background-image:url(../images/menu_bg.gif)
}
```

```
ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenuHover
{
    background-color: #EEE;
    background-image:url(../images/menu_bg.gif)
}
```

Wichtig: Wegen eines Bug im IE muss ein Element mit Hintergrundbild auch eine Hintergrundfarbe haben!

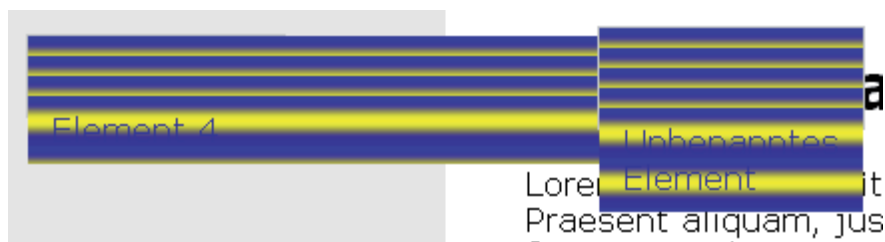
Größen anpassen

Wir werden nun die Größen der einzelnen Elemente anpassen. Das macht nicht nur Sinn bei Text, sondern auch (und vor allem) wenn wir später Bilder als Inhalte verwenden wollen.

Die erste Ebene beeinflussen wir mit den Eintrag bei
ul.MenuBarVertical li

Hier experimentieren wir einfach einmal mit dem Eintrag `width` und fügen den Eintrag `height` hinzu; jeweils mit Angaben z.B. in Pixeln (sinnvoll bei Bildern).

```
ul.MenuBarVertical li
{
    margin: 0;
    padding: 0;
    list-style-type: none;
    font-size: 100%;
    position: relative;
    text-align: left;
    cursor: pointer;
    width: 300px;
    height: 10px;
}
```



Vorsicht bei kleinen Höhen, IE und Mozilla rendern unterschiedlich. Während Mozilla die Elemente tatsächlich so klein darstellt und somit Inhalte verdeckt lässt der IE die Texteingänge die Mindesthöhe bestimmen.

Für die untergeordneten Elemente ist nun noch an folgender Stelle ein Eintrag nötig:

```
ul.MenuBarVertical ul li
{
width: 250px;
height: 30px;
}
```

Die Angaben der Höhe und Breite sind hier nur Beispielwerte, um die Anzeige deutlich zu verändern. Natürlich verwenden Sie in Ihren Dateien sinnvolle Werte für Ihr Design.

Bilder statt Text

Für das Menü auf unserer Site wollen wir die Beschriftung der einzelnen Elemente in der ersten Ebene um 90° gedreht laufen lassen. Das ist allerdings in XHTML nicht möglich. Eine Abhilfe schafft hier nur die Verwendung von Bildern, auf denen die Menüpunkte zu sehen sind – erstellt in PS.

Die Verwendung von Bildern statt markierbarem Text ist immer kritisch zu sehen, doch geht hier Design vor Funktion.

```
<div id="container">
  <div id="sidebar1">
    <ul id="MenuBar1" class="MenuBarVertical">
      <li><a href="schulung.htm" title="alles
zum Thema Schulung">
        
      </a></li>
```



Diese Bilder ersetzen wir am besten direkt im Quellcode. Hierzu werden in den LI der Hauptnavigation die IMG-Tags direkt eingesetzt. Das Zuordnen der ALT und vor allem TITLE Attribute ist nicht nur für die Suchmaschinen zu empfehlen, sondern auch aus Usabilitygründen. Bilder werden langsamer übertragen, könnten deaktiviert werden und sind ohne diese Attribute nicht barrierefrei.

Wir verwenden drei GIF Bilder für die Zustände normal, hover und aktiv.

Sind alle Bilder eingesetzt, fallen die bleibenden Rahmen und Randabstände (Padding) der Menüpunkte auf, die störend sind. Zur Beseitigung sind wieder Änderungen am CSS notwendig.

Das äußerste Element ist das UL Element, dessen breite auf die Bildbreite angepasst wird und deren Ränder sowie Außen- und Innenabstände auf 0 gesetzt werden müssen. So bleibt genau der Raum übrig, den die Bilder benötigen.

```
ul.MenuBarVertical
{
    margin: 0;
    padding: 0;
    list-style-type: none;
    font-size: 100%;
    cursor: default;
    width: 32px;
}
```

Mouseover für Bilder

Das ganze Spielchen kann man natürlich noch beliebig weiter treiben. So ist es leicht möglich, einem Bild ein Mouseover oder gar einen Spry-Effekt zuzuordnen.

Wir wollen hier einmal eine „alte“ Technologie anwenden: das Austauschen eines Bildes bei Überfahren, also ein MouseOver-Effekt.

Markieren Sie dazu einfach eines der Bilder im Menü und weisen Sie diesem Bild eine Aktion zu. Im Tag-Inspektor gibt es den Reiter „Verhalten“.

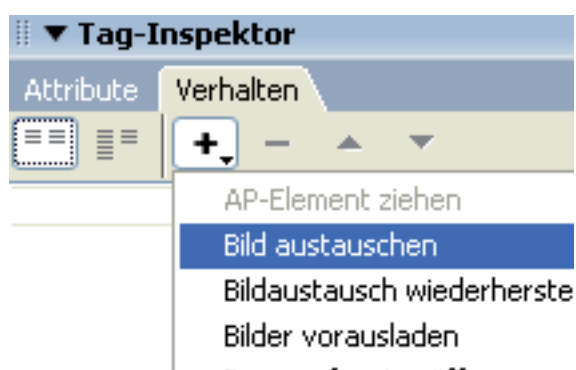
Wenn das Bild aktiviert ist, klicken sie im Inspektor auf das + Zeichen und wählen „Bild austauschen“. Hier könnte übrigens auch ein Spry-Effekt angewählt werden.

Nach Auswahl des Bildes für den Hover-Zustand wird der nötige JavaScript-Code von DW automatisch in die Seite integriert.

Dies ist nun für jedes Bild des Menüs einzeln durchzuführen, doch nutzt DW immer den gleichen Code, an welchen er lediglich unterschiedliche Attribute übergibt.

Im Quelltext sehen wir nun in den Links um die Bilder den onMouseOver-Eventhandler, der dafür sorgt, dass die zugehörige JavaScript-Funktion das Bild austauscht.

Kümmern wir uns an dieser Stelle nicht weiter um diesen Code. Zu zeigen war, dass jedes Element im Spry-Menü selbst unabhängig von den anderen angesprochen und gestaltet werden kann, so lange der Spry Code davon unberührt bleibt.



Tip:

Experimentieren Sie hier mit unterschiedlichen Verhalten, also auch den Spry Effekten, aber vergessen Sie nicht vorher jedes Mal das andere Verhalten zu entfernen.

Der Code für das Verhalten kann natürlich später auch in eine externe Datei verschoben werden.

Verwendung im Template

DW ist in der Lage, Seiten kaskadiert modular zu gestalten und auf Templates basieren zu lassen. Dies wenden wir in unsere Site ebenfalls an.

Zuerst erstellen wir aus der Seite ein Template. Dies geschieht ganz einfach durch Anwendung des Befehls „Datei | Als Vorlage speichern...“ und dem Ausfüllen der ergänzenden Angaben. Dadurch wird die Datei im Verzeichnis „Templates“ innerhalb der Site gespeichert (der Dateiname erhält zusätzlich die Erweiterung .dwt) und steht dann bei Erstellung einer neuen Datei (STRG + N) im Auswahlfenster unter der Rubrik „Seite aus Vorlage“ zur Verfügung.

Bearbeitbare Bereiche

Wir fügen in der Vorlagendatei einen bearbeitbaren Bereich ein. Dies geschieht durch Markieren eines Bereiches innerhalb der Seite (markieren Sie bitte den Bereich des Inhaltes, also den kompletten Hauptinhalt). Anschließend über den Menübefehl „Einfügen | Vorlagenobjekte | Bearbeitbarer Bereich“.

Im Quelltext werden nun entsprechende HTML-Kommentare eingefügt, an denen DW die Bereiche erkennt und verwaltet.

```
<!-- InstanceBeginEditable name="Inhalt" -->
```

Speichern Sie diese Vorlage und öffnen Sie eine neue Datei aus der eben erstellten Vorlage.

DW erzeugt nun eine Kopie der Vorlage (welche ebenfalls gleich gespeichert werden sollte – und zwar als normale Datei.) Innerhalb dieser Datei gibt es nun sozusagen zwei Bereiche:

Einen Bereich, welcher den individuellen Inhalt dieser Seite enthält. Er ist innerhalb der gerade von DW zugefügten Markierung zu finden.

Der andere Bereich sind eigentlich alle anderen Bereiche außerhalb der HTML Kommentare. Sie werden von DW ausgeblendet, bzw. in der Bearbeitung gesperrt. Eine Veränderung kann nun nur noch durch eine Änderung am Template geschehen.

Seite mit Inhalt füllen

Geben Sie Text etc. im bearbeitbaren Bereich der Seite ein und speichern Sie die Seite. Das ist nun der individuelle Teil (auch Content genannt).

Sollten Sie die Inhalte der bereits erstellten Unterseiten verwenden wollen, so müssen Sie diese in die bearbeitbaren Bereiche neuer (aus der Vorlagen erzeugten) Dateien kopieren und die alten Seiten mit den Neuen ersetzen. Dies ist der einfachste Weg, um Seiten mit Funktionalitäten aus Templates

Im Reiter „Allgemein“ befindet sich auch ein Button „Vorlagen: bearbeitbarer Bereich“.

nachzurüsten und sicher zu gehen, dass Code und Links korrekt sind.

Adobe Dreamweaver
Spry - Teil 1:
Menüs sinnvoll einsetzen

Vorlage ändern

Nun wechseln Sie auf die Vorlage und ändern z.B. Text im Spry Menü oder fügen einen weiteren Menüpunkt ein. Sobald das Template gespeichert wird, aktualisiert DW (nach einer Sicherheitsabfrage) alle abhängigen Dateien, also auch die gerade offene und individuell veränderte Seite. Allerdings werden nur die Änderungen übernommen, welche außerhalb der bearbeitbaren Bereiche erfolgen.

Technisch gesehen führt DW eine mehr oder minder einfache „Suche / Ersetze“-Funktion über alle untergeordneten Seiten aus und tauscht so den „alten“ Quellcode durch den Neuen, bearbeiteten. Die Änderungen sind also in allen Dateien tatsächlich im Quelltext nachgezogen worden, sodass jede Seite für sich funktional bleibt und ohne serverseitige Integration von Codebibliotheken auskommt.

Der Sinn dahinter

Genau so macht die Verwendung der Spry-Menüs Sinn. Denn ein Menü sollte ja auf jeder einzelnen Seite innerhalb der gesamten Site gleich aussehen und funktionieren. Wenn das Menü also im Template verwaltet wird, können Ergänzungen der Site binnen weniger Sekunden auf allen Seiten übernommen werden. Es ist so nicht mehr nötig, alle Seiten einzeln mit einem neuen Menü-Link auszustatten.

Selbstverständlich kann DW die Verlinkung auch über Unterverzeichnisse hinweg korrekt ersetzen, sofern dies im Site-Umfeld geschieht.

Frames

Es wird die Verwendung solcher Templates übrigens häufig als Argument gegen Frames angeführt. Die Argumentation „wozu Frames, wenn das Menü automatisch richtig gesetzt werden kann und das innerhalb der eigentlichen Datei untergebracht ist?“

Das ist zwar ein nettes Argument, aber Frames werden dadurch nicht überflüssig. Ganz im Gegenteil: Spry ist komplett kompatibel mit Frames. Das Feld „Ziel“ im Eigenschaftsinspektor ist dafür nur ein Indiz.

Es rentiert sich übrigens nicht, eine Site umzuarbeiten und Menü-Frames durch integrierte Spry-Menüs zu ersetzen, weil man denkt, eine Site wird dadurch suchmaschinenfreundlicher. Suchmaschinen haben keine Probleme mit Frames – wenn sie gut programmiert sind. (Aber das ist das Thema eines anderen Tutorials.)

Schulungen

Als freier Dozent biete ich Ihnen praktisches Wissen bei individuell gestalteten Firmenseminaren an. Die Inhalte umfassen die komplette Adobe Master Collection und speziellen Themen rund um Gestaltung, Grafik, Layout und Werbung.

Gerne unterbreite ich Ihnen bei Interesse ein maßgeschneidertes Angebot. (Weitere Infos auf www.webzopp.de/schulung)

Adobe Dreamweaver
Spry - Teil 1:
Menüs sinnvoll einsetzen



CERTIFIED PROFESSIONAL
Macromedia® Dreamweaver® 8
Developer



CERTIFIED INSTRUCTOR
Macromedia® Dreamweaver®

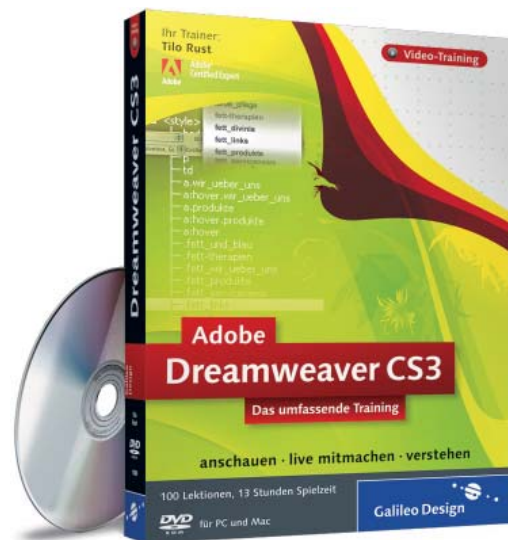
DW Trainings-DVD

In diesem Zusammenhang möchte ich auch stolz erwähnen, dass ich als Fachautor im Verlag Galileo-Press eine Trainings-DVD zum Thema Dreamweaver CS3 und der Programmierung in XHTML mit CSS erstellt habe, welche seit 24. September 2007 im Handel erhältlich ist.

<http://www.galileodesign.de/1555?GPP=rust>

Geeignet für Einsteiger und Fortgeschrittene.

Laufzeit ca. 13 Stunden in 100 kleinen Lektionen, gut sortiert und verschlagwortet.



Rechtlicher Hinweis: Wir gestatten Ihnen die Benutzung der mitgelieferten Materialien und dieses Tutorials zu eigenen Übungszwecken. Die Verwendung als Ausbildungsmaterialien für Ihre eigenen Schulungen oder Ähnlichem ist ausdrücklich untersagt. Ebenso ist die Verwertung der Materialien, auch nicht auszugsweise, für andere Zwecke als der eigenen Weiterbildung untersagt. Das Copyright des Tutorials liegt beim Autor und wird von WebZopp wahrgenommen. Alle anderen Materialien werden durch Copyright vertreten durch WebZopp geschützt.