



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI Web Editörü Temel Araçları

ÜNİTE NO 1

YAZAR Dr. Öğr. Üyesi SERKAN YILDIRIM

Giriş

Web sayfalarına erişimde web adresleri kullanılmaktadır. Örneğin; Atatürk Üniversitesi'nin öğrencileri üniversitenin yapmış olduğu duyuruları, sınav sonuçlarını, üniversitede gerçekleştirilen sosyal etkinlikleri vb. birçok bilgiyi üniversitenin web sayfasından öğrenebilirler. Bunun için internetteki web sayfalarına erişim imkânı sağlayan herhangi bir internet tarayıcısının arama çubuğuna www.atauni.edu.tr adresini yazmaları ve ilgili bağlantıları kullanmaları yeterli olmaktadır. Böylece istedikleri bilgiye ulaşmak mümkün olmaktadır.

İnternet ortamında kullanılan web sayfalarını tasarlamak için “Web Editörü” olarak isimlendirilen programlar kullanılmaktadır. Çok farklı amaçlara hizmet eden farklı özelliklere ve yeteneklere sahip web editörleri bulunmaktadır. Bu dersin kapsamında internet ortamında hizmet verecek web sayfalarını tasarlamak için tasarımcılar tarafından en çok tercih edilen web editörlerinden biri olan Adobe Dreamweaver CS6 anlatılacaktır.

Web Editörü

Web editörleri internet ortamında hizmet veren web sayfalarının tasarlanması, geliştirilmesi ve organize edilmesinde kullanılan yazılımlardır. Web sayfaları, tasarımcının yazdığı çeşitli ifadelerden oluşmaktadır. Yazılan bu ifadeler, web tarayıcıları veya sunucular tarafından derlenmekte ve kullanıcılar istedikleri sayfaları tarayıcılar üzerinden görüntülemektedir. İçerisinde çeşitli şairlerin şiirlerinin yer aldığı basit bir sayfadan binlerce kullanıcının ziyaret ettiği devasa boyutlu portallar web editörlerinin ürünler arasında yer alabilir.

Genel olarak web editörleri, internet ortamında web sayfası oluşturmada kullanılan html, css, php, javascript vb. birçok dilin aynı anda kullanımına imkan veren bir yapıya sahiptirler. Örneğin; tasarımcı web editörlerini kullanarak web sayfasındaki metinlerin görsel organizasyonunu sağlayabileceği (renk, boyut, yazı tipi vb.) gibi kullanıcıların bilgilerini veri tabanı vasıtasıyla saklayan bir formu da oluşturabilir.

Karşılama Ekranı

Dreamweaver CS6 programı çalıştırıldığı zaman program penceresi aktif olmadan önce karşılama ekranı görüntülenmektedir. Karşılama ekranı; son öğelerden birini aç, yeni oluştur, en popüler ve yardım konuları olmak üzere dört temel bölümden meydana gelmektedir. Bu pencereden Dreamweaver ile tasarlanabilecek belgeleri hızlı bir şekilde oluşturmak, daha önceden hazırlanmış projeleri açmak, çeşitli yardım konularına ve bilgilendirmelere erişmek mümkündür. Karşılama ekranında görüntülenemeyen popüler bilgilendirmeler veya oluşturulabilecek diğer belgelere ulaşabilmek için listelerin altında yer alan “Daha Fazla ...” seçeneği kullanılabilir.

Çalışma Alanı

Dreamweaver CS6 programının menü bileşenlerinin, tasarım yapılan alanların, çeşitli tasarım panellerinin ve tasarım araçlarının yer aldığı pencere gruplarının tamamı “Çalışma Alanı” olarak isimlendirilir.

1- Menü Çubuğu

Dreamweaver CS6 programının en sık kullanılan araçlarından biri menü çubuğudur. Menü çubuğu Dreamweaver CS6 programının özelliklerini kullanmayı sağlayacak tüm araçları üzerinde barındıracak şekilde kategorize edilmiştir. Herhangi bir menü içerisinde yer alan bir bileşen farenin sol tuşu yardımı ile kullanılabilir. Yine fare işaretçisi kullanılarak menüler arasında geçiş yapılabilir. Menü çubuğunda; dosya, düzen, görünüm, ekle, değiştir, format, komutlar, site, pencere ve yardım menülerinin yer almaktadır.

2- Uygulama Çubuğu

Uygulama çubuğu Dreamweaver CS6 programında sıklıkla kullanılan araçların yer aldığı çubuklar arasında yer almaktadır. Uygulama çubuğu, 3 bileşenden meydana gelmektedir. Yönetimsel bileşenleri

barındıran bu çubuk menü çubuğunun yanında konumlandırılmıştır.

3- Çalışma Alanı Menüsü: Bu menü çalışma alanının görsel organizasyonunun yapılmasını sağlar. Her bir menü bileşeni, Dreamweaver CS6 programındaki menü bileşenleri, çalışma alanı, paneller vb. bölümlerin farklı şekilde yerleştirilmesini sağlamaktadır. Bu menü bileşenleri sayesinde kullanıcılar istedikleri şekilde çalışma alanını, menüleri ve panellerin yerleşimini değiştirebilmektedirler.

4- Doküman Sekmesi

Dreamweaver CS6 programı üzerinde oluşturulan belgenin görüntülediği bölümdür. Bu sekmede hazırlanan web sayfalarının kodlarını veya tasarımını görmek mümkündür. Dreamweaver CS6 programında geçerli belge görüntülenirken sekme yapısı oluşur. Sekme yapısı birden fazla belgenin aynı anda görüntülenmesini sağlar. Böylece aktif sekmedeki belge görüntülenir, belgeler arası geçişler sağlanabilir ve istenirse kapatma düğmesi kullanılarak belge kapatılır. Doküman sekmesi, geçerli belgenin gösterimi için farklı görüntüleme seçeneklerine sahiptir. Bu seçenekler tasarımcıların ihtiyaçlarını karşılamak için geliştirilmiştir.

5- Doküman Araç Çubuğu

Doküman araç çubuğu, doküman sekmesinin görünümünü organize edecek seçenekleri ve Dreamweaver CS6 üzerinde hazırlanan belgelerin web tarayıcılarında görüntülenmesini sağlayacak seçenekleri barındırmaktadır. Doküman araç çubuğu, temelde geçerli belgenin farklı görünümleri arasında hızlı geçişler yapılmasına olanak sağlamaktadır.

6-Kodlama Araç Çubuğu

Kodlama araç çubuğu, web sayfalarının kodlanması esnasında kullanılan bazı araçları barındırmaktadır. Bu araç çubuğunda yer alan bileşenler ile kod blokları daha rahat bir şekilde idare edilebilmekte ve hiyerarşik kod yerleşimleri yapılabilmektedir. Kodlama araç çubuğu sabit bir yapıya sahiptir. Taşınmaması mümkün olmayan bu araç çubuğu istenirse gizlenebilmektedir.

7- Kod Ekranı

Kod ekranı geçerli belgenin kod yapısının görüntülenmesini sağlar. Bu ekrandan kodlama araç çubuğunu kullanarak mevcut kodlar organize edilebilir. Ayrıca ekle gibi çeşitli panellerde yer alan araçları kullanarak belgenin kodlanması bu pencere üzerinden gerçekleştirilmektedir.

8- Tasarım Ekranı

Dreamweaver CS6 programının sunmuş olduğu görsel tasarım araçları ile belgenin oluşturulduğu ekrandır. Bu ekranda görsel tasarım yapılabilir. Tasarım ekranında geçerli belgenin tasarımında kullanılan bileşenler ve bilgiler yer almaktadır. Bununla birlikte bu ekran, belgenin tarayıcılarda nasıl görüntüleneceği hakkında net bir bilgi verememektedir. Kısacası tasarım ekranında belgenin görsel tasarımında kullanılacak araçlarla çalışmak mümkün olurken, belgenin web tarayıcılarında görüntülenecek halini görmek veya belgedeki bağlantıları kullanmak mümkün olmamaktadır.

9- Ekle Paneli

Web tasarımı gerçekleştirilirken birçok görsel bileşen, sayfayı oluşturan belgelerde yerini almaktadır. Temel olarak bu bileşenleri web sayfasının tasarlandığı dil ile kodlamak mümkün olmaktadır. Bununla birlikte Dreamweaver CS6 programı tasarımcıların işini kolaylaştırmak amacıyla bu tür görsel bileşenleri çeşitli araçlar altında toplamış ve kullanıma sunmuştur. Dreamweaver CS6 programında belgeler üzerinde bu tür araçları kullanarak tasarım yapmak için ekle panelinden faydalanılabilir.

Ekle paneli belge içerisine çeşitli nesnelerin eklenmesinde kullanılmaktadır. Web sayfalarının yapısal özelliklerini oluşturan bileşenlerden, form bileşenlerine kadar birçok farklı özellikteki bileşeni kullanmayı sağlayan araçlar bu panelde yer almaktadır. Ekle panelde yer alan araçları, çift tıklama veya sürükleyip bırak yöntemini kullanarak belgelere eklemek mümkündür.

10- CSS Stilleri Paneli

CSS stilleri paneli geçerli belgenin CSS kodlamalarını görmek, sayfa tasarımı için gerekli görülen yeni CSS kurallarını oluşturmak veya mevcut CSS kurallarını değiştirmek için kullanılmaktadır. Bu panelde iki farklı mod bulunmaktadır. Bunlar; Tümü ve Geçerli olarak isimlendirilmektedir. Tümü bölümü, belgedeki bütün CSS kurallarının görüntülenmesini sağlarken geçerli bölümü geçerli belge üzerinde seçilen bölümün CSS kurallarını ve özelliklerinin görüntülenmesini sağlamaktadır.

11- Dosyalar Paneli

Dosyalar paneli Dreamweaver CS6 üzerinden hazırlanan belgenin, üzerinde çalışma yapılan sitenin dosyalarının yer aldığı disk alanına erişimi sağlamaktadır. Ayrıca bu bileşen üzerinden disk üzerindeki diğer tüm dosyalara erişmek mümkün olmaktadır. Bu panel dosya yönetim işlemleri ve site dosyalarını hızlı bir şekilde erişim için oldukça etkilidir.

12- Özellikler Denetçisi

Özellik denetçisi dinamik bir bileşendir. Web sayfaların tasarımında kullanılan her bir nesnenin (resim, ses, video, tablo, vb.) çeşitli özellikleri bulunmaktadır ve bu özellikler her bir nesne için farklılık göstermektedir. Özellik denetleyicisi, geçerli belge üzerinde seçilen nesnenin özelliklerini görüntülemekte kullanılır. Ayrıca seçilen nesnenin özelliklerini değiştirmek mümkündür.

13- Durum Çubuğu

Durum çubuğu çalışma alanının altında yer almaktadır. Geçerli belge hakkındaki bilgilere bu çubuğu kullanarak erişmek mümkündür.

14- Standart Araç Çubuğu

Standart araç çubuğu Dreamweaver CS6 programında en çok kullanılan araç çubukları arasında yer almaktadır. Bu araç çubuğu vasıtasıyla kes, kopyala, yapıştır gibi belge üzerinde en sık yapılan işlemleri gerçekleştirmek mümkündür.

Dosya işlemleri

Dreamweaver CS6 programı farklı dilleri desteklemekte ve bu dillerin ihtiyaç duyduğu dosya sistemlerini kullanabilmektedir. Dreamweaver CS6 programının desteklediği dosya türleri; Html, CSS, XML, ASP Javascript, ASP VBScript, ASP.NET C#, ASP.NET VB, PHP, Javascript şeklinde sıralanabilir.

Dosya oluşturulması

Dreamweaver CS6 programında yeni bir dosya oluşturmak oldukça kolaydır. Yeni bir dosya oluşturmak için izlenebilecek yollar şu şekilde sıralanabilir;

1. Dosya menüsü → Yeni seçeneği
2. Standart araç çubuğu → Yeni düğmesi
3. Ctrl + N klavye kısa yolu

Bu üç yol ile yeni bir dosya oluşturmak için görüntülenen Yeni Belge penceresi aktif hale gelmektedir. Yeni penceresinden Dreamweaver CS6 programının desteklediği tüm dosya türleri oluşturulabilmektedir. Ayrıca Dreamweaver CS6, çeşitli mizanpaj tercihlerini sunarak tasarımcıların daha kolay yeni belge oluşturmasını sağlamaktadır.

4. Yeni belge oluşturma işlemi belgenin özelliklerinin belirlenmesinin ardından oluştur düğmesinin kullanımıyla gerçekleşmektedir.

Oluşturulan belge çalışma alanında görüntülenmektedir. Yeni bir belge oluşturulduğu zaman bu belge aktif hale gelir ve doküman sekmesinde görüntülenen diğer belgeler pasif olur.



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI Metin İşlemleri

ÜNİTE NO 2

YAZAR Prof. Dr. MUHAMMET DURSUN KAYA

Metin biçimlendirme

Biçimlendirme işlemi Özellikler (Properties) panelinde yapılır. Metin parçasını seçtiğinizde Özellikler çubuğu HTML ve CSS olmak üzere iki kısımdan oluşur. Sol taraftan HTML düğmesine tıklatınca HTML özellikleri, CSS düğmesine tıklatınca CSS özellikleri görüntülenir.

Aşağıda HTML düğmesinin tıklanması ile görüntülenen Özellikler paneli yer almaktadır.

Özellikler paneldeki bazı öğeler aşağıdaki gibidir;

Format: Daha önce WEB Tasarımının Temelleri dersinde anlatılan HTML biçimleri olarak Heading, Paragraph... kısımlarına denk gelmektedir.

Bağ: Bu ise seçili durumdaki metin veya metin grubuna bir link atamaya yarar. Buraya direk adres veya dosya ismi yazarak ya da yanındaki klasör simgesine tıklayarak (Dosyaya Gözet) link ile bağlanacak dosya seçilebilir. Bu kısmı doldurduktan sonra yanındaki Hedef alanı da aktif hale gelecektir. Hedef ise Çerçeveler ile çalışan tasarımcılar için bağlanan linkin hangi çerçeve içinde açılacağını belirtmeye yarayan "hedef" kısmıdır. (Ekle / Etiket)

Sırasız Liste: Madde işaretleri kullanarak liste oluşturmaya yarar. Basılan her Enter da yeni bir liste ögesi oluşturulur (Format / Liste / Sıralanmamış Liste).

Sıralı Liste: Numaralandırma yaparak liste oluşturmaya yarar. Basılan her Enter da yeni bir liste ögesi oluşturulur (Format / Liste / Sıralanmış Liste).

Kalın: Kalın yazmak için kullanılır. (Format / Stil / Kalın (Ctrl+B)).

İtalik: Eğik yazmak için kullanılır. (Format / Stil / İtalik (Ctrl+I)).

Dreamweaver hizalama seçeneklerinin yanı sıra sayfa içerisinde yer alan metinlerin belli bir düzen içerisinde yerleşmesini sağlamak için paragraf seçeneklerini kullanır. Sayfa içeriğine eklediğiniz bir metnin paragraf girintileri içermesi için Indent (Girinti) seçeneğini tıklayın. Outdent (Çıkıntı) seçeneği ise metni dışa doğru çeker.

Dreamweaver kullanmak istediğiniz yazı fontlarını seçme imkânı sağlar. Bu şekilde sadece seçtiğiniz fontların kullanılmasını sağlamış olur. Diğer yazı fontları ihtiyaç halinde font listesine eklenebilir. Sayfa içerisine yazılan metnin yazı tipini değiştirmek için Değiştir > Sayfa Özellikleri seçeneği tıklanarak Sayfa Özellikleri penceresinde de Sayfa Fontu alanından bir font grubu seçilebilir.

Metinler içinde bulunan karakterlerin boyutunu değiştirmek için (CSS düğmesi seçilmesi halinde) fare ile seçim yapıldıktan sonra özellikler penceresindeki boyut seçeneğini kullanmak yeterlidir.

Ayrıca Değiştir paneli altında yer alan "Font Aileleri" sekmesinden de ilave fontlar eklemek mümkündür.

Mevcut bir font grubunu değiştirmek ya da yeni bir font grubu oluşturmak için Font Listesini Düzenle... seçeneği tıklanabilir.

Açılan Font Listesini Düzenle iletişim kutusunda yeni font listesi oluşturulabilir. Font Listesini Düzenle bölümünde yer alan + işareti tıklanarak her font için farklı bir liste alanı tanımlanabilir.

Sistem fontlarından seçilen bir fontu listeye eklemek için Ekle (<) düğmesi tıklanmalıdır. Eğer listeden

kaldırmak istediğiniz bir font var ise, fontu seçerek Kaldır (>) düğmesi tıklanabilir.

Sayfaya WEB Fontları Ekleme

Web sayfalarında kullanılan metinler tanımlandığında sistem fontları ile gösterilir. Başka bir ifadeyle, siteyi ziyaret eden kişinin sisteminde tanımlı olan ve yaygın olarak kullanılan fontlar kullanılarak metinlerin gösterimi sağlanır. Bunun yanı sıra web sayfalarında farklı fontlar kullanarak metinler görüntülenebilir.

Sistemde tanımlı ancak ziyaretçinin sisteminde olmayan fontlar için metinler standart yazı tipleri ile görüntülenir. Bunun önüne geçmek için site içerisinde yerleşik olarak kullanılabilen web fontları tanımlanabilir.

Metne Paragraf / Başlık Stili Uygulama

Sayfa içerisindeki paragraflara ve başlıklara ortak bir standart getirmek mümkündür. Sayfa içerisindeki paragraf metinleri ve başlıklar için tanımlanan biçim özellikler seçilerek hızlıca metinlere

uygulanabilir.

Metnin Rengini Ayarlama

Hazırlanacak WEB sayfasındaki metnin rengi değiştirilebilir. Dreamweaver, metnin rengini değiştirmek için sisteme ait renk paletini kullanır. Palet içerisinde bir renk seçilerek metne uygulanabilir.

Metnin Stilini Belirleme

Normal bir metin editöründe metne verilen kalın, italik, altı çizgili, üstü çizgili gibi metin stilleri ve daha birçok stil özelliği sayfa içerisindeki metinlere kazandırılabilir. Dreamweaver editörü aracılığıyla oluşturulan sayfalar içinde bulunan metinler yine editör menüleri aracılığıyla düzenlenebilmektedir. Oluşturulan sayfa içinde metinler yazılıp Enter tuşuna basıldığında bir alt satır geniş bir boşluktan sonra başlamaktadır. Bu boşluğa paragraf boşluğu adı verilir. Satır boşluğu bırakmak için ise satır sonu oluşturulmalıdır.

Metni Listeleme

Sayfa içindeki metinler sıralı, sırasız şekilde listelenebilir, tercihe göre tanım listeleri oluşturulabilir. Metni listeli bir şekilde göstermek için, sıralı sayılar kullanılabileceği gibi özel karakter ya da isimler de kullanılabilir.

Sıralı listeler

Sıralı listeler birbirini takip eden sayısal veya alfabetik olarak sıralanmış elemanlardan oluşmaktadır (i-ii-iii; 1-2-3; a-b-c ...). Latin ya da Romen rakamları veya BÜYÜK ya da küçük harfler kullanılabilir.

Sırasız listeler

Sırasız listeler madde imli listeler olarak da adlandırılırlar. Her liste elemanının önünde bir madde imi bulunmaktadır (*,-, · ...).

Tanım (Açıklama) listeleri

Tanım listeleri, terimlerden ve bunlara ait tanımlardan oluşmaktadır. Tanımlanacak terim sola hizalıdır, tanım ise girintili olarak bir sonraki satırda bulunur. Sıralı veya sırasız listelerdeki gibi, ifadeden önce herhangi bir işaret bulunmaz.

İç İçe Listeler Oluşturma

Dreamweaver editöründe çalıştığımız sayfa içinde iç içe listeler oluşturmak için liste elemanlarının üzerinde sağ tuşa tıklayarak açılan menülerden Liste seçeneğinin içinde bulunan Girinti / Çıkıntı seçeneklerini işaretlemek yeterli olacaktır. Bunun dışında çok düzeyli liste oluşturmak istenildiğinde listede yer alan satırları seçip özellikler panelindeki Çıkıntı / Girinti düğmelerinden duruma göre uygun olanını seçmek gerekir.

Liste özelliklerini değiştirme

Bir liste oluşturduktan sonra, listenin özelliklerini değiştirmek mümkündür. Liste özelliklerini değiştirmek için Liste Özellikleri iletişim kutusu kullanılır. Liste Özellikleri iletişim kutusunu açmak için aşağıdaki yöntemlerden herhangi biri uygulanabilir:

Metot 1: Öncelikle özelliği değiştirilmesi istenen liste elemanlarından biri tıklanır. Daha sonra Özellikler panelinin alt tarafındaki düğmesine tıklanır,

Metot 2: Format menüsünden Liste komutunu seçip Özellikler... komutunu tıklanır,

Metot 3: Çalışma alanında fare sağ tuşuna tıklanıp gelen kısayol menüsünden Liste komutunu seçip Özellikler... komutunu tıklanır,

Metin girintisi ayarlama

Metin girintisini artırmak veya azaltmak için de Özellikler panelindeki Girinti / Çıkıntı düğmelerinden faydalanılabilir. Metin girinti işlemi ile paragrafları içerden başlatabilirsiniz. Bunun için girintilerini ayarlamanız gerekir. Paragraf girintilerini ayarlamak için Indent (Girinti) ve Outdent (Çıkıntı) komutları kullanılır.

WEB Sayfasına Özel Karakter Ekleme

WEB sayfasına normal karakterlerin dışında özel karakterleri de eklemek mümkündür. Dreamweaver editörü ile oluşturulan sayfalar içinde özel karakterler kullanmak için Ekle araç çubuğu içindeki Ortak menü grubunda yer alan karakter seçeneği aktif hale getirilmelidir.

Sayfaya Yatay Çizgi Ekleme

Yatay çizgi, sayfa içeriğini bölümler halinde ayırmaya yardımcı olan bir araçtır. Diğer bir ifade ile yatay

çizgi, sayfa boyunca yer alan bir çizgidir ve içeriğin bölümlerini görsel olarak ayırmaya yarar. Ekleme noktasını şekil 2.16'daki telif hakkı satırının önüne yerleştirip, Ekle araç çubuğu içindeki Ortak menü grubunda yer alan Yatay Çizgi seçeneği aktif hale getirilmelidir.

Tarih ve Saat Ekleme

Bazen geliştirilen WEB sayfalarından birine ait son değişiklik tarihini takip etmek gerekebilir ya da ziyaretçilerin sayfadaki bilgilerin en son ne zaman güncellendiğini görebilmesi istenebilir. Dreamweaver bu bilgilerin izlenebilmesi için sayfaya tarih ve saat eklemeyi mümkün kılar. Her kaydedilişte Dreamweaver tarihi ve saati otomatik olarak güncelleyebilir, böylece bu işlemi elle yapmak zorunda kalınmaz.



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI Tablo İşlemleri

ÜNİTE NO 3

YAZAR Prof. Dr. MUHAMMET DURSUN KAYA

Tablo oluşturma

Tablo eklemek için Tablo iletişim kutusu kullanılır. Tablo iletişim kutusunu açmak için aşağıdaki yöntemlerden herhangi biri uygulanmalıdır:

Ekle menüsünden Tablo komutu tıklattılır.

Klavyeden Ctrl+Alt+T kısayol tuş bileşenine basılır.

Ekle panelinin Ortak kategorisinde Tablo düğmesi tıklattılır.

Satırlar: Tablo satırlarının sayısını belirler. Bu alana girilen değer, tabloya ait yatay sıra sayısını belirler.

Sütunlar: Tablo sütunlarının sayısını belirler. Bu alanda girilen değer, tabloya ait dikey sıra sayısını belirler.

Tablo Genişliği: Tablonun genişliğini piksel olarak ya da tarayıcı penceresinin genişliğinin yüzdesi olarak belirtir. Burada birim olarak iki seçenek mevcuttur. İlki kurulum ile standart olarak işaretli olarak gelen yüzde diğeri ise pikseldir. Yüzde adından da anlaşılacağı üzere tablonun sayfanın % olarak ne kadarını kaplayacağını belirtir. Yüzde seçilirse kullanıcının çözünürlüğü her ne olursa olsun tablo, sayfanın belirlenen yüzde kısmını kaplayacaktır (%100 tüm sayfayı kaplar.). Piksel ise sayfanın piksel cinsinden sabit genişliğini belirlemede kullanılır. Bu tercihte çözünürlük değişmez (Yüzde olarak girilen genişliklerde dikkat edilmesi gereken nokta; eğer bu tablo başka bir tablonun içerisinde ise dıştaki tablonun genişliğinin yüzdesi üzerinden yeni tablo boyutlandırılacaktır.).

Hücre Dolgusu: Hücrenin kenarlığı ve içeriği arasındaki piksel sayısını belirler.

Hücre Boşluğu: Bitişik tablo hücrelerinin arasındaki piksel sayısını belirler. 0 girildiği takdirde resim, yazı gibi içerik hücre duvarlarına bitişik bir durumda görünür.

Üstbilgi: Tablo içerisinde hangi alanlarda başlığın kullanılacağını belirtir.

Tablonun sol sütununun, üst satırının, sol sütun ve üst satırının başlık olması için seçenekler mevcuttur.

Başlık bölümlerinin içerdiği metinler koyu yazılır. Diğer alanlar normal metinleri içerir. Tablo ekleme iletişim kutusunda yer alan üstbilgi seçenekleri arasında yok, sol, üst ve her ikisi seçenekleri vardır;

Tablo özelliklerini düzenleme

Tablo içerisine yeni sütun ya da satır eklemek/kaldırmak, sütun ya da satırların düzenlenmesi, hücreler içerisinde yer alan verilerin hizalanması gibi birçok işlem Özellikler paneli kullanılarak yapılabilir. Sayfaya eklenen standart tablo genişletilebilir, tercih edilen özel tablo biçimleri oluşturulabilir. Oluşturulan tablo sayfadan seçilerek Özellikler panelinden tablo özelliklerine ulaşılabilir.

Özellikler panelinden tablo özelliklerine ulaşmak için bütün tabloyu seçmek gerekir. Tablonun tümünü seçmek için tablo köşelerinden biri üzerine göstergiyi konumlandırmak gerekir. Göstergenin altında tablo simgesi belirdiğinde tablo üzerine tıklanarak bütün tablo seçilir. Seçilen tablo an Özellikler panelinde gösterilir.

Tabloyu sayfaya ekledikten sonra Özellikler paneli aracılığı ile tabloya yönelik ayarları aşağıda izah edilmiştir

Tablo: Tabloyu sayfada tanımlamak için bu metin alanına bir isim yazılır.

Sayfa İçerisinde birden fazla tablo kullanılıyorsa; verilen bu isim yardımı ile tabloyu denetlemek mümkün olur. Ayrıca bu isim yardımı ile tablonun JavaScript ile kontrol edilmesi de sağlanabilir.

Satır ve Sütun: Tablonun içerdiği satır ve sütun sayısını gösterir. Bu alanlara girilecek yeni satır ve sütun sayısı değerleri ile tabloya satır ve sütun ekleyip çıkarmak mümkündür.

Gen: Tabloya ait genişlik değerini içerir. Tanımlanan yüzde (%) veya piksel (nokta ölçek) birimine göre girilen değerler doğrultusunda tablo boyutu belirlenir. Bunun yanı sıra tabloya ait çerçeveleri sürükleyerek de tablo boyutu belirlenebilir.

Hizala: Tabloyu sayfa içerisinde hizalar. Sol, Sağ, Orta seçeneklerinden biri seçilerek tablo sayfa içerisinde hizalanabilir.

Kenarlık: Tabloya ait kenarlık kalınlığını deęiřtirme imkânı sağlar. Kenarlık kalınlığını 0 yaparak tablo çizgileri gizlenebilir.

Sütun Geniřlięini Temizle: Tablo için tanımlanan sütun geniřlik deęerlerini sıfırlar. Bařka bir ifadeyle Geniřlik için tanımlanan deęerleri siler. Tabloya ait sütun geniřlięi hücre ierisindeki nesnenin büyüklüęüne göre yeniden ayarlanır.

Satır Yükseklięini Temizle: Tablo için tanımlanan satır yükseklik deęerlerini sıfırlar. Dięer bir ifadeyle Yükseklik için tanımlanan deęerleri siler. Tabloya ait satır yükseklięi hücre ierisindeki nesnenin büyüklüęüne göre yeniden ayarlanır.

Tablo Geniřliklerini Nokta Öleęine Çevir: Tablo için seilen yüzdelerik ölek birimini noktaya çevirir. Bu şekilde bir çevirme iřlemindeki asıl ama, hazırlanan sayfadaki tablonun bu öleęi destekleyen tarayıcı ile uyumlu alıřmasını saęlamak ve piksel ölüsüne göre öleklenmeyi gözden geçirmektir.

Tablo Geniřliklerini Yüzde Öleęine Çevir: Tablo için seilen nokta ölek birimini yüzdeye çevirir. Bu şekilde bir çevirme iřlemindeki asıl ama, hazırladığınız sayfadaki tablonun bu öleęi destekleyen tarayıcı ile uyumlu alıřmasını saęlamak ve yüzde deęerine göre öleklemeyi saęlamaktır.

Tablo Hücresine İerik Ekleme

Tabloların anlam kazanması için hücrelerine ierik eklemek gerekir.

Hücrelere; metin, görüntü dosyaları ve dięer öğeler eklenebilir. Tablonun bir hücresini bir web sayfası gibi düşünmek mümkündür.

Tablo İerisinde Dolařma

Tabloya metin, görüntü dosyası vb. öğeleri eklemeyden önce tablo ierisindeki hücreler arasında dolařmayı bilmek gerekir. Tablo iindeki hücreler arasında dolařmak için ařaęıdaki yöntemler uygulanabilir:

Ulařmak istenilen hücreye fare ile tıklattılır.

Bir sonraki (aktif hücrenin saęındaki hücre) hücreye ulařmak için Tab tuřuna basılır. En son hücrede Tab tuřuna basarak tabloya yeni bir satır eklenir.

Bir önceki (aktif hücrenin solundaki hücre) hücreye gitmek için

Shift+Tab tuř bileřenine basılır.

Aktif hücrenin saęındaki hücreye gitmek için saę, solundaki hücreye gitmek için sol yön tuřuna basılır.

Aktif hücrenin bir üstündeki hücreye gitmek için yukarı, ařaęısındaki hücreye gitmek için ařaęı yön tuřuna basın (Bu durum boş hücrelerde veya imlecin, ařaęı gitmek için eklenmiř öğenin saęında; sola gitmek için imlecin, eklenmiř öğenin solunda olması durumunda geçerlidir.).

Tablo Hücresine Metin Ekleme

Tablodaki hücrelere, bir web sayfasına eklendięi gibi metin eklenebilir.

Yazılan metin saęa doęru hareket eder. Metinler sütun geniřlięini ařtıęında bir alt satırdan devam eder. Eęer alt satıra gemesi istenilmiyorsa Özellikler ubuęundan Sarma yok onay kutusunu iřaretleyin. Sarma yok onay kutusu iřaretlenirse yazının uzunluęu kadar sütunun geniřlięi ayarlanır. Bir hücreye birden fazla satır ve paragraf yazılabilir.

Tablo Hücresine Görüntü Ekleme

oęu zaman tablo hücrelerine görüntü eklemek kaçınılmaz olacaktır. Tablo hücresine resim eklemek: Öncelikle eklenmek istenen hücre tıklanır. Daha sonra Ekle panelinin Ortak kategorisinde Görüntüler: Görüntü düęmesi tıklattılır. Eklenen görüntü ile alıřmak bir Web sayfasındaki görüntü ile alıřmakla aynıdır.

Tabloyu Seme

Dreamweaver editöründe, tablolar ile ilgili yapılacak tüm iřlemler için tablonun seilmesi gerekir. Tabloyu semek için fare, seilecek tablonun dıřında bulunan bir noktaya getirilir. Ardından sol tuř basılı tutularak tabloya doęru sürüklenir. Bu durumda, tablo seilmiř olur.

Tabloyu oluřturan hücreler üzerinde iřlemler yaparak, sıra dıřı tablo biçimleri oluřturmamak mümkündür.

Oluřturulan tablolar her zaman düz satır ve sütunların kesiřiminden olmayabilir. Bazı hücreler geniř, bazıları dar ya da bazılarının birbirlerine daha yakın ya da uzak olması gerekebilir.

Tabloya Satır / Sütun Ekleme

Tabloya satır ya da sütun eklemek istenildięinde yapılması gereken eklemek istenilen satır ya da sütun iinde bir hücre tıklandıktan sonra Deęiřtir > Tablo > Satır veya Sütun Ekle... seeneęi tıklanmalıdır.

Tablodan Satır / Sütun Silme

Tablodan satır ya da sütun seildikten sonra klavyeden sil düęmesine basarak ya da menüden Deęiřtir > Tablo > Satır Sil ya da Sütun Sil seeneęi seilerek silme iřlemi gerekleřtirilir.

Hücre İçeriğini Hizalama

Tablo içerisinde yer alan veriler hizalanabilir. Hücre içerisinde seçilen veriyi, hücreye göre varsayılan, sağ, sol ya da orta seçeneklerine göre hizalamak mümkündür. Tabloya has özel yerleşim seçenekleri de kullanılabilir.

Hücre içerisindeki veriyi yatay konumda hizalamak için:

Hizalanacak verinin yer aldığı hücreleri seçin,

Özellikler panelindeki Yatay açılır menüsünü tıklayın,

Bir hizalama seçeneğini (varsayılan, sağ, sol, orta) seçin.

Veri Dosyasını Tablo Olarak Transfer Etme

Sekme, boşluk, virgül ya da özel bazı bir karakterle ayrılmış içeriğe sahip bir metin dosyasını tablo hale getirerek sayfaya eklemek mümkündür.

Tablo İçeriğini Sıralama

Çok uzun ve düzenli tablolar yapmak gerektiği durumlarda tablo içeriğini sıraya koymak gerekebilir. Bu da daha önce düzensiz bir sırayla eklenen içerik için zor bir durum ortaya çıkarır. Tabloda yer alan verileri çeşitli kriterlere göre sıralamak mümkündür.

Hücreyi Biçimlendirme

Dreamweaver kullanarak tablo içerisinde yer alan bir hücrenin bazı özellikleri değiştirilebilir. Bu değişiklikler bazı durumlarda sadece hedef alınan hücreyi, bazı durumlarda ise hedef alınan hücre ile birlikte (dikey veya yatay) aynı hizada bulunan diğer hücreleri de etkilemektedir.

Hücreyi biçimlendirmek için kullanılacak araçlar herhangi bir hücre seçildiği anda "Özellikler" penceresinde görülebilmektedir.

Tabloları İç İçe Yerleştirme

Bir tabloda yer alan hücreleri bölerek veya birleştirerek istenilen hücre sayısı elde edilebilecek olsa da bu işlemlerin sonucunda diğer hücrelerin boyutlandırılmaları bozulabilir. Bu nedenle büyük bir hücreyi bölerek başka hücreler elde etmek yerine; büyük hücre içerisine başka bir tablo yerleştirilir. Yerleştirilen tablonun hücreleri üzerinde yapılan değişiklikler diğer bir üst tabloyu etkilemeyeceği için tasarım daha kontrollü olacaktır.

Bir hücre içerisine başka bir tablo eklemek için bir öncekinden farklı bir yöntem izlemeye gerek yoktur.



DERS ADI Web Editörü
ÜNİTE ADI Çoklu Ortam İşlemleri
ÜNİTE NO 4
YAZAR Öğr. Gör. ÖZGÜR FIRAT ÖZPOLAT

İnternet bağlantıları günümüzde ev kullanıcıları tarafından her ne kadar hızlı kabul edilmese de; çevirmeli bağlantıdan, DSL bağlantıya geçiş internet teknolojisini de beraberinde daha ileri bir seviyeye taşımıştır. Geçmişte yavaş internet bağlantıları nedeniyle geliştiricilerin görsel öğeleri internet sitelerinde kullanamamaları yine DSL teknolojisi ile birlikte tarihin tozlu sayfalarında yerini almıştır.

Günümüzde HTML5'in video ve ses dosyalarının herhangi bir eklenti olmaksızın tarayıcılarda görüntülenebilmesine imkân tanınması da sahip olunan teknik imkanları özetler niteliktedir.

İnternet sayfalarını resimler olmadan sadece metinler kullanarak geliştirmek hem geliştirici için hem de ziyaretçi için sıkıcı olmaktadır. Bunun yerine ziyaretçilerin ilgi odaklarını istenilen noktalara resimlerle çekmek önemlidir.

Resimler HTML dilinde `` etiketi kullanılarak sayfalara eklenebilmektedir. Söz konusu `` etiketi kendi içinde kapanmaktadır. Yani `` kullanımı yanlış; `` kullanımı doğrudur.

IMG elementinin parametrelerinden sadece "src" için değer tanımlanmış olması sayfada görselin görüntülenmesi için yeterlidir. Ancak; W3 Konsorsiyumu, "alt" parametresinin de tanımlanmış olmasını zorunlu tutmaktadır; aksi durumda W3 tarafından doğrulanmalarda başarısız sonuçlar elde edilir.

İstenildiği takdirde geliştirilen internet sayfasının arka planına bir resim eklenebilir. Arka plana resim eklemek için üst panelde bulunan "Değiştir" menüsünden "Sayfa Özellikleri" tıklanarak veya Ctrl+J tuş kombinasyonu ile açılan pencereden yararlanılır.

Açılan pencereden sayfaya ait genel tasarım özellikleri değiştirilebilir. Arka plan görüntüsünü değiştirmek için, "Arka plan görüntüsü" etiketinin sağındaki kutucuğa görselin fiziksel konumu yazılabileceği gibi; "Gözet" düğmesi tıklanarak da bilgisayardan görsel seçilebilir.

Ayrıca; "Arka plan rengi" etiketi kullanılarak görselin bittiği noktadan sonraki arka plan rengi değiştirilebilir. Bu şekilde arka plan görseli dışında kalan bütün alanlarda seçilen renk hâkim olacaktır. Bu tanımlama özellikle "gradyent" kullanılan arka planlarda yararlı olmaktadır.

Yine aynı ekranda yer alan "Yinele" etiketinin alabileceği değerleri kullanarak, arka plan görselinin, sayfa içinde dikey veya yatay tekrar yapması sağlanabilir.

Dreamweaver yardımıyla HTML sayfalarına resim ekleyebilmek için birçok metot kullanılabilir. Örneğin; üst panelde yer alan "Ekle" menüsünden; "Görüntü" alt menüsüne geçilerek "Görüntü" seçeneğine tıklanabilir.

Ayrıca; Ctrl+Alt+I tuş kombinasyonları ile de aynı işlemi yapmak mümkündür. Bu işlemlerden sonra açılan pencereden istenilen resmi seçerek "Tamam" düğmesine tıklanması sonucunda Dreamweaver, sayfaya resmi ekleyecektir.

Sayfaya resim eklemek için bir diğer metot da ise; sağ panelde yer alan "Ekle" menüsünden "Ekle" düğmesine tıklanmalıdır. Daha sonra açılan pencerede yer alan yapı elemanlarından "Ortak" (Varsayılan durumda "Form" seçilidir.) seçilmeli ve "Görüntü" düğmesine tıklanmalıdır.

Dreamweaver ayrıca sürükle-bırak yöntemi ile sayfaya resim eklemeye müsaade etmektedir. Bunun için bilgisayardaki istenilen bir resmin fare imleci ile basılı tutularak uygulama içine bırakılması yeterli olacaktır.

Geliştirilen HTML dokümanına bir resim ekledikten sonra; resim seçildiğinde “Özellikler” penceresinde (alt panel), resme ait parametre değerleri değiştirilebilir.

Özellikler penceresinde yer alan parametreler ve açıklamaları ise aşağıdaki gibi listelenebilir.

- Kaynak: Resme ait “src” parametresidir. Fiziksel olarak resmin konumunu ifade etmek için kullanılır.
- Class: Resmin stil sınıfı değeridir. Parametre adı olarak “class” değişkenini düzenlemeye yardım eder. Stil sınıfları yardımıyla resimlerin birçok görünüm özelliği değiştirilebilmektedir.
- W: Resmin genişliğidir. Parametre olarak “width” değişkenini ifade eder.
- H: Resmin yüksekliğidir. Parametre olarak “height” değişkenini ifade eder.
- Kimlik: Resmin “ID” parametresini değiştirmek için kullanılır. Bu parametre döküman içerisinde yalnızca bir kere kullanılan değerleri alır.
- Bağ: Ziyaretçinin resme tıkladığı anda yönlendirileceği hedef adresi tanımlamaktadır. Bu değer değiştirildiği anda; resmi ifade eden etiketi, bağlantıyı ifade eden bir <a> etiketi ile çevrelenir. Bağlar hakkında detaylı bilgi için bir sonraki üniteyi okuyabilirsiniz.
- Düzenle: Resmi, bağlantıyı ve birçok farklı durumu güncellemek için kullanılır.

Dreamweaver kullanarak sayfaya eklenmiş resimleri boyutlandırmanın yöntemlerinden ilki, resim seçili durumdayken sağ alt köşede ve yanındaki iki kenarda beliren işaretlerden yararlanmaktır.

Dreamweaver ile resmi boyutlandırma işlemi; resim seçildiği anda “Özellikler” penceresinden de yapılabilir. Bir resim seçildiği anda alt panelde yer alan “W” ve “H” parametreleri değiştirilerek resim boyutlandırılabilir. Ayrıca bu iki etiketin sağında yer alan kilit işareti tılanarak oranlama kilitlenebilir.

HTML5 sürümüne kadar bir resmin sahip olabileceği parametreler arasında “border” da bulunmaktaydı. Bu parametre yardımıyla resmin kenarlık değeri değiştirilebilmekteydi. Güncel HTML sürümünde söz edilen parametre kaldırıldığı için Dreamweaver uygulaması da bu özelliğin doğrudan yönetilmesini de uygulama içine eklememektedir.

Ancak; etiketinden “border” parametresinin kaldırılması ile resimler için kenarlık verme imkânı bitirilmiş değildir. Günümüzde W3 Konsorsiyumu bu özelliklerin CSS ile değiştirilmesini zorlamaktadır.

Dreamweaver ile bir elementin sahip olacağı CSS özellikleri kolayca yönetilebilmektedir. Bu nedenle konunun devamında anlatılacak yöntem ile sadece resimlerin değil bütün elementlerin kenarlık değerleri değiştirilebilir.

Öncelikle kenarlık eklenecek resim sağ tıklanmalı ve açılan menüden “CSS Stilleri” alt menüsüne geçilerek “Yeni” düğmesi tıklanmalıdır. Daha sonra açılan pencerede “Seçici Adı” olarak; boşluk ve Türkçe karakter içermeyen bir stil sınıfı adı verilmelidir.

Yeni CSS kuralı tanımlamaları için açılan pencerede stil sınıfına ait bütün görsel yönetim enstrümanları yer almaktadır. Örneğimizde sadece kenarlık tanımlaması yapılacağı için sol listede yer alan “Kenarlık” seçeneğine tıklanmalıdır.

Kenarlık ayarlarının tanımlanması için açılan pencerede 3 sütun yer almaktadır. Bu sütunlardan ilki olan “style”, kenarlığın stilini tanımlamak için kullanılır. Kenarlık stili olarak düz çizgi verilebileceği gibi nokta-nokta stili de verilebilir. İkinci sütunda yer alan “width” tanımlamaları ise çizginin kalınlığını ifade eder. Son sütun olan “color” ise kenarlığın rengini tanımlamak için kullanılmaktadır.

Açılan penceredeki ikinci satırda yer alan “Tümü için aynı” onay kutucuğu ile resmin sağ-sol-üst-alt kenarlarının tamamında aynı tanımlamaların geçerli olması sağlanabilir. Buradan yola çıkarak her bir kenar için ayrı stil değerlerine sahip kenarlıklar oluşturulabileceği görülebilir. W3 Konsorsiyumunun elementinden “border” parametresinin kaldırılmasının temelinde yatan sebep de budur. Çünkü; “border” parametresi tekdüze çerçeve tanımlamaları yapılabilmesine imkân sağlamaktaydı.

Tanımlamaların örnek görsel üzerindeki etkisini görebilmek için “Tamam” düğmesine tıklanabilir. Tıklama sonrasında stil sınıfı oluşturulmuş olacaktır. Ancak; beklendiği üzere Dreamweaver oluşturulan stil sınıfını sağ tıklanan resme atamamaktadır. Resme atama yapabilmek için; resim seçili durumdayken, “Özellikler” penceresinden (alt panelden) “Class” etiketinin sağındaki kutucuktan “cerceveliResim” stil

sınıfı seçilmelidir.

Dreamweaver uygulaması ile bir resmin etrafındaki boşluk değeri yapılandırılabilir. Bu işlem için bir önceki konuda anlatıldığı gibi, yeni bir stil sınıfı tanımlaması yapılarak açılan pencereden “Kutu” kategorisi seçilir.

Kenar boşluğu ayarlamaları için “padding” değeri tanımlamak tarayıcılar arası uyumda daha başarılı bir yöntemdir.

Kutu penceresinde yer alan “padding” ve “margin” değerlerinin ikisi de resim için mesafe verebilmektedir. Ancak; padding değeri iç açıklık olduğu için, eğer resme kenarlık verilmişse, kenarlıklar da belirtilen mesafe kadar resimden uzakta olacaktır.



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI Bağlantılar

ÜNİTE NO 5

YAZAR Öğr. Gör. ÖZGÜR FIRAT ÖZPOLAT

İnternet siteleri hazırlanırken ziyaretçilere aktarılmak istenen bütün bilgilerin tek bir sayfa içerisinde verilmesi hem sayfa içerisindeki bilginin doğru aktarılamamasına hem de farklı kategorilerde yer alan bilgilerin beraber aktarılmaya çalışılmasından kaynaklanan algı bütünlüğünün bozulmasına neden olabilir. Bu durumun üstesinden gelebilmek adına geliştiriciler, bir site hazırlarken birden fazla sayfa oluşturur ve sayfaları birbirine “bağlantılar (hyperlinks)” kullanarak bağlarlar.

Dreamweaver geliştiricilere sayfalarına bağlantılar ekleyebilmeleri için bazı araçlar sunmaktadır. Bu ünite de söz konusu araçların nerelerden ve nasıl kullanılabileceğine ilişkin bilgiler anlatılmaya çalışılacaktır. Bağlantıların doğru kullanılması Google, Yandex, Bing gibi arama motorlarında üst sıralarda yer alabilmek için önemlidir. Bütün arama motorları internetteki siteleri bağlantılar yardımıyla dizinlerler.

İnternet sitenize bağlantılar ekleyebilmek için Dreamweaver geliştiricilere beş farklı yöntem sunmaktadır. Bağlantı oluşturma yönteminin fazla olmasının nedeni kullanım sıklığı ile alakalıdır. İnternet sitelerinde bağlantılar en yoğun kullanılan html etiketlerinden biridir ve <a> notasyonu ile gösterilir.

Bir bağlantı eklemek için; uygulamanın “Ekle” menüsüne tıklayarak “Hyperlink” düğmesine tıklanmalıdır. Bir sonraki adımda açılacak pencerede yer alan değerleri ünitenin ilerleyen konularında öğrenebilirsiniz. Sağ panelde yer alan “Ekle” menüsünü kullanarak bir bağlantı eklemek için öncelikle panelde yer alan “Ekle” düğmesine tıklanmalıdır. Daha sonra açılan pencerede yer alan yapı elemanlarından “Ortak” (Varsayılan durumda “Form” seçilidir.) seçilmeli ve “Hyperlink” düğmesine tıklanmalıdır.

Daha sonra açılacak pencere ise bir önceki ile aynı olacaktır. Bağ oluşturma farklı bir metodu ise Dreamweaver’ın “Tasarım“ veya “Kod” penceresinde yer alan bir metni seçtikten sonra alt panelde (Özellikler penceresi) yer alan “Bağ” kutucuğunun kullanılmasıdır.

Kod penceresini kullanarak bağ eklemek için Kod penceresinde yer alan bir metnin öncesine etiketi; sonrasına ise etiketi yazılabilir. Sonuçta elde edilecek görüntü Şekil 5.2’den çok farklı olmayacaktır.

Dreamweaver ile bağlantı oluşturmada kullanılan en yaygın yöntem, bir metin, resim veya herhangi bir elemente sağ tıklayarak “Bağ” düğmesine tıklamaktır.

Sayfaya eklenen bağlantıların sahip olduğu parametrelerin bazıları diğer elementlerden farklıdır. Bu parametreleri kullanarak bağlantının hedef penceresi, engelli insanların okuyabileceği metinler gibi değerler değiştirilebilir.

Bir sayfadan bağlanarak farklı bir hedefe yönlendirme durumlarında hedeflenen içerik internet sitesi, dosya (resim, doküman vb. gibi), e-posta hesabı veya aynı sayfa içerisinde farklı bir nokta olabilir. Her bir durum için değişken sadece “href” parametresidir. Örneğin, “Bağ (href)” parametresinin değeri olarak “http://www.ataaof.edu.tr” verildiğinde türü “web dosyasına bağlantı” olurken; değer olarak “#baslik2” verildiğinde türü “sayfanın bir bölümüne dallanma” olacaktır.

Geliştirilen sitelerde genellikle birden fazla internet sayfası yer almaktadır (Örneğin index.html, iletisim.html vb. gibi). Ziyaretçi tarafından gezinilen sayfada yer alan bir elemente tıkladığında farklı bir sayfaya yönelmesi için kullanılan bağlantı türüne “web dosyasına bağlantı” adı verilmektedir.

İçerisinde “iletisim.html” adında bir sayfa bulunan projede “index.html” sayfasından bu sayfaya bağlantı verilebilir.

Dreamweaver ile web sayfalarına bağlantı verilebileceği gibi harici dosyalara da bağlantı verilebilir. Bağlantı ekleme yöntemi olarak bir önceki konu ile bir farkı olmasa da; ziyaretçi tarafından izlendiğinde fark ortaya çıkacaktır. Web sayfası bağlantısına tıklayan bir ziyaretçinin tarayıcısı hedef sayfayı açarken; dosya bağlantısına tıklayan bir ziyaretçinin tarayıcısı, dosyanın ziyaretçi bilgisayarına kaydedilebilmesi için “Farklı Kaydet” penceresi çıkaracaktır.

Dosya bağlantıları geliştiriciler tarafından bir dosyayı paylaşmak amacıyla kullanılmaktadır. Bu durumlarda bağlantının “href” parametresine paylaşılacak istenen dosyanın adı ve uzantısı yazılır.

Günümüzde pek yaygın olarak kullanılsa da; geliştiriciler, ziyaretçiye bir e-posta oluşturabilmesi için kolaylık sağlayan “e-posta bağlantıları” oluşturabilmektedir. Bu tür bağlantıya tıklayan ziyaretçinin bilgisayarında yapılandırılmış e-posta uygulaması (örneğin Outlook) çalışarak; yeni bir e-posta iletisi oluşturur ve gönderici olarak, geliştiricinin “href” parametresine tanımladığı değeri verir. Yani bu tür bağlantılarda amaç ziyaretçinin kendi eliyle uygulamayı çalıştırıp yeni ileti oluşturmasını ortadan kaldırıp kolaylık sağlamaktır.

Dreamweaver ile bir metne e-posta bağlantısı oluşturmak için; bağlantı verilecek kelime veya element seçildikten sonra “Bağ” etikeni değeri olarak, hedef e-posta hesabının adresini –önüne “mailto:” kelimesi ile– vermektir. Bu tür bağlantılar alt panelde yer alan “Özellikler” penceresi yardımıyla verilebilir.

Geliştiriciler bu tür bağlantıları kullanmaktan genellikle kaçınılmaktadırlar. Bu durumun en önemli nedeni ziyaretçinin bilgisayarında bir e-posta istemci uygulamasının kurulmamış olma ihtimalidir. Ayrıca; günümüzde iletişim formlarını kullanarak ziyaretçilerden bilgi toplama daha ergonomik, kolay ve dizinlenebilirdir.

Sayfa içeriklerinin uzun olması hâlinde genellikle dallanmalar kullanılmaktadır. Bu tür bağlantılara “çapa” adı verilmektedir. Çapalar iki kısımdan oluşmaktadır. İlk olarak sayfa içerisinde hedef olarak belirlenen noktadaki bir elemente “ID” parametresi tanımlanır. Bu parametre, sayfa içerisinde tek kullanımlık, benzersiz bir değere sahip olmalıdır. Daha sonra bağlantı verilecek element seçilerek; hedef adres kısmına –önüne diaz (#) işareti konarak– daha önce belirtilen “name” parametresinin değeri verilir.

Dreamweaver ile sayfa içerisinde yer alan bir resme bağlantı vererek ziyaretçilerin tıklaması anında istenilen adrese yönlenebilir. Bunun için üst panelde yer alan “Ekle” menüsüne tıklanarak “Görüntü” alt menüsündeki “Görüntü” seçeneğine tıklanmalıdır. Daha sonra açılacak pencereden görüntü dosyası seçilerek “Tamam” düğmesine tıklanmalıdır. Bir sonraki adımda “Tasarım” penceresinde eklenen resim görülecektir. Bu resme sağ tıklanarak “Bağ Oluştur” düğmesi seçilmelidir.

Açıklanacak ekrandan siteye ait bir başka sayfanın dosyası seçilerek bağlantı verilebilir. Bağlantı verildikten sonra Dreamweaver’in “Tasarım” penceresinde herhangi bir değişiklik olmaz.

Özellikle metinden yapılan bağlantılarda bağlantıya ait görünüm özellikleri sıkça özelleştirilir. Örneğin bağlantıların varsayılan rengi yeşil, tıklama sonrası rengi kırmızı yapılabilir. Bu özellikler üst panelde bulunan “Değiştir” menüsünden “Sayfa Özellikleri” tıklanarak veya Ctrl+J tuş kombinasyonu ile açılan pencereden yapılmaktadır.

Bu pencereden sayfaya ait genel tasarım özellikleri ayarlanabilmektedir. Ancak; ilgilendiğimiz konu “Bağlantılar” olduğu için; pencerenin sol kısmında listelenen seçeneklerden “Bağlar (CSS)” satırına tıklanmalıdır.

Bu ekranda sayfa da kullanılan bütün <a> elementlerini etkileyecek CSS tanımlamaları yapılabilmektedir. Örneğin; “Bağ fontu” etiketinin sağında yer alan kutucuklar kullanılarak, sayfada yer alan bütün bağlantıların yazı tipleri ve/veya boyutları değiştirilebilir.

Yayınlanan sayfayı ilk defa ziyaret eden bir kişinin bağlantıları hangi renkte göreceği bu tanımlama ile değiştirilebilir. Varsayılan olarak mavi renge sahip olan bağlantılar genellikle daha açık mavi tonları ile değiştirilmektedir. Bağlantılar için mavi renkten ayrılmama durumunun temel nedeni ziyaretçilerin sahip olduğu alışkanlıktır.

Bağlantıların rengini deęiřtirmek için “Sayfa Özellikleri” penceresinde yer alan “Baę rengi” etiketinin saę tarafındaki renk kutucuęu düęmesine () tıklanabilir veya hemen saęındaki alana rengin RGB deęeri yazılabilir. İlerleyen konularda yer alan örnekleri test edebilmek için sayfa içerisinde baęlantı olmasına özen gösterilmelidir.



DERS ADI Web Editörü
ÜNİTE ADI Şablonlar
ÜNİTE NO 6
YAZAR Dr. Öğr. Üyesi MEHMET CEM BÖLEN

Birçok sayfadan oluşan büyük bir web sitesi ya da ortak bir tasarım kullanan birden fazla web sayfası üzerinde çalışıyorsanız şablon kullanımı, geliştirme sürecini çok hızlandırıp geliştirici üzerindeki iş yükünü azaltacaktır. Şablon kullanımı sayesinde onlarca sayfayı etkileyen bir değişiklik bütün sayfalara saniyeler içinde yansır. Özetle bir şablon temel alınarak geliştirilen sayfalarda aynı yerleşim düzeni ve tasarımın kullanılması sağlanır ve bu da geliştiricilere büyük kolaylık sağlar.

Dreamweaver programı HTML, XHTML, CSS, Javascript gibi dilleri desteklemesinden ötürü geliştiricilerin şablon oluşturma sürecinde çeşitli programlama veya scripting dillerinden yararlanmasına imkân verir. Grafik, tablo, metin ve çeşitli görsel öğeler Dreamweaver şablonlarına eklenebilir ve böylece şablonlar görsel olarak zenginleştirilebilir. İşte bu avantajlardan ötürü günümüzde şablon kullanımı özellikle web tasarımcıları tarafından sıkça tercih edilmektedir.

Şablon oluştururken uygulanacak ilk adım, sayfa tasarımının hazırlanmasıdır. Hazırlanacak sayfada belge yapısı, yerleşim düzeni ve bağlantı özellikleri ön planda olmalıdır. Sayfa içeriği dışındaki tüm özellikler, şablon içinde tanımlanmalıdır. Şablon oluşturmak için şablon olarak kaydedeceğimiz sayfa açıldıktan sonra Dosya menüsü altında bulunan Şablon Olarak Kaydet seçeneği tıklanmalıdır. Kaydet düğmesine tıkladığımızda şablonumuz “dwt” uzantısıyla Templates klasörüne kaydedilecektir. Templates klasörü oluşturulmamışsa, kayıt sırasında otomatik oluşturulur.

Şablon dosyalarda genellikle ana şablon dosyası haricinde içeriğin sunulduğu dinamik yapıya sahip içerik sayfaları da bulunmaktadır. İçerik sayfaları dinamik yapıda oldukları için bu sayfadaki metinsel ifadeler veya kontroller sayfaya göre özelleştirilerek farklı kaydet seçeneği ile kaydedilir ve yeni isimler verilir. Böylece içerik sayfaları ana tasarıma sadık kalınarak bir şablon formunda oluşturulur.

Şablon olarak oluşturulan sayfalarda dört önemli öge vardır. Bunlar Kilitli Bölge (Locked Region), Düzenlenebilir Bölge (Editable Region), İsteğe Bağlı Bölge (Optional Region) ve Tekrarlanan Bölge (Repeating Region)' dir.

Şablon olarak ayarlanan sayfalarda her sayfada görülmenecek ve değişmeyecek olan nesnelere yer aldığı alanlar Kilitli Bölge (Locked Region) olarak adlandırılır. Kilitli Bölgeler, web sayfasında statik olarak yer alan ve her sayfada görülmene istenen nesnelere barındırır. Kilitli bölge orijinal şablon sayfasında düzenlenebilmesine rağmen, ana şablondan türetilen sayfalarda kilitli durumdadır.

Bir şablonun oluşturulmasında ikinci adım, bu şablonu temel alarak oluşturulan belgelerde düzenlenebilir durumda olması gereken alanları tanımlamaktır. Düzenlenebilir bölgeler, belgenin şablon temel alınarak oluşturulan sayfalardaki değiştirilebilir bölümleridir. Bir şablonun işe yaraması için en az bir tane düzenlenebilir bölge içermesi gerekir; aksi hâlde o şablonu esas alan sayfalar düzenlenemez.

Birçok web sitesinde içerik alanları, düzenlenebilir alanlardır. Bu yüzden şablon yazarı bir şablonun herhangi bir yerini düzenlenebilir olarak tanımlayabilir. Kısaca birden fazla sayıda sayfası oluşan ve şablon temel alınarak geliştirilen web sitelerinde “düzenlenebilir bölge” ler sıkça kullanılır. Bundan dolayı Dreamweaver şablonlarını etkin kullanmak için düzenlenebilir alanların nasıl eklenip kaldırılacağını bilmek önemlidir.

İsteğe bağlı bölgeler şablon içerisinde düzenlenemez olarak belirlediğimiz, düzenlenebilir alanlar dışındaki bölgelere bir miktar esneklik sağlayarak bazı koşullara göre belli alanların gösterilip bazılarının gösterilmemesini sağlamaktadır. İsteğe bağlı alanların oluşturulmasının amacı şablonu temel alan sayfalarda yer alan içeriğin gizliliğinin veya görünürlüğüne belirlenmesine yardımcı olmaktır. İsteğe bağlı alanların kullanım alanının daha net anlaşılması için şöyle bir örnek verebiliriz. Dreamweaver’da site ana menüleri oluşturulurken genelde kilitli alan yani değiştirilemez alan olarak tasarlanır. Fakat bazı durumlarda bu alanlara müdahale etmek gerekebilir. Mesela ziyaretçi sitedeki yardım bölümünü gezerken bu bölüme ait ana menü linkinin tıklanabilir olmasına gerek yoktur. Bunu sağlamak için Dreamweaver’da bulunan isteğe bağlı bölge özelliğinden faydalanırız. Bu şekilde site tasarımına özel, isteğe bağlı bölgeler oluşturarak tasarımda büyük kolaylıklar sağlayabilirsiniz.

Sayfada bir veya daha fazla kez kopyalanması gereken yerler için kullanılan Tekrarlanan Bölgeler (Repeating Region), şablon temel alınarak geliştirilen sayfalarda birden fazla tekrar eden giriş yapılması gereken durumlarda çok yararlı olabilir. Tekrarlanan bölge her ne kadar genellikle tablolar için kullanılsa da başka sayfa öğeleri için de kullanılabilir. Tekrarlanan bölge oluşturmak için Ekle menüsünün altındaki Şablonlar açılır listesinde bulunan Tekrarlanan Bölge komutuna tıklamak gerekmektedir.

Bir şablonda aynı bölge ismi birden fazla yerde kullanılamaz. Orijinal şablondan türetilen yeni sayfalarda sadece şablonda düzenlenebilir olarak tanımlanmış kısımlar değiştirilebilir. Önceden oluşturulmuş düzenlenebilir alanın ismini değiştirmek için alan ismi üzerine bir kez tıklayıp özellikler panelinden ilgili değişikliği yapabilirsiniz.



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI Çerçeve İşlemleri

ÜNİTE NO 7

YAZAR Dr. Öğr. Üyesi ABDULLATİF KABAN

GİRİŞ

Web sitesi oluştururken her sayfada görünmesi gereken logo, sitenin başlığı ve diğer sayfalara ulaşım sağlayan menü gibi öğelerin tek tek bütün sayfalara yerleştirilmesi oldukça güçtür. Bunun yerine HTML'nin çerçeve özelliği kullanılarak aynı sonuç elde edilebilir. Çerçeveler bir HTML sayfasını birbirinden bağımsız alanlara ayırarak sadece ihtiyaç duyulan alanı değiştirmeye imkân verir. Çerçevesi bir HTML sayfası oluşturmak için ilk önce çerçeve yapısını iyice kavramak gerekir.

ÇERÇEVE GRUBU (FRAMESET) OLUŞTURMA

Farklı HTML dosyaları şeklinde tasarlanan üst bilgi, menü bölgesi ve ana sayfa dosyalarını çerçeveler şeklinde tek bir sayfada birleştiren HTML sayfasına çerçeve grubu denir. Birden fazla HTML sayfasını çerçeve yapısı ile bir araya getirmek için ilk önce bu sayfaları bir arada tutan bir çerçeve grubu oluşturmak gerekir. Çerçeve grubu sayfanın tablo yapısına benzer şekilde satırlara veya sütunlara bölünmesiyle elde edilir. Tek bir çerçeve grubu ile satır sayısı x sütun sayısı kadar çerçeve elde edilebilir.

Aşağıdaki adımlar takip edilerek bir çerçeve grubu oluşturulabilir:

- Yeni bir HTML dosyası oluşturun.
- Ekle > HTML > Çerçeveler > Üst Yuvarlanmış Sol yolunu izleyin.
- Sırasıyla mainFrame için 'Ana Sayfa', leftFrame için 'Menü Sayfası' ve topFrame için 'Üst Bilgi Sayfası' değerlerini girip Tamam düğmesini tıklayın.

Böylece üç çerçevesi bir çerçeve grubu oluşturmuş oldunuz.

ÇERÇEVE GRUBUNU KAYDETME

Çerçeve grubu oluşturduğunuzda aslında her bir çerçeve ve çerçeve grubu için ayrı ayrı HTML dosyaları oluşturmuş olursunuz. Dolayısıyla bu dosyaların teker teker isimlendirilerek kaydedilmesi gerekmektedir.

- Dosya > Tümünü Kaydet komutunu verin.
- İlk önce çerçeve grubunu kaydetmek için Cerceve.html ismini vererek Kaydet düğmesini tıklayın.
- Orta sayfa için AnaSayfa.html ismini vererek Kaydet düğmesini tıklayın.

Üst ve sol tarafı kaydetmek için ayrıca seçip kaydetmek gerekir.

- Üst çerçeveye tıklayarak seçin.
- Dosya > Çerçeveyi Kaydet komutunu verin.
- Açılan Farklı Kaydet diyalog penceresinde üst çerçeve için UstBilgi.html ismini verdikten sonra Kaydet düğmesine tıklayarak kaydedin.

- Sol çerçeveye tıklayarak seçin.
- Tekrar Dosya > Çerçeveyi Kaydet komutunu verin.
- Açılan Farklı Kaydet diyalog penceresinde sol çerçeve için Menu.html ismini verdikten sonra Kaydet düğmesine tıklayarak kaydedin.

Böylece bir çerçeve grubunu kaydetmiş oldunuz.

ÇERÇEVE GRUBU İÇİNDEKİ ÇERÇEVELERİ YENİDEN BOYUTLANDIRMA

Çerçeveleri yeniden boyutlandırmanın en kolay yolu tasarım ekranında çerçeveleri ayıran çizgileri fare ile sürüklemektir. Aşağıdaki adımları izleyerek de çerçeveleri yeniden boyutlandırabilirsiniz.

- Eğer açık değilse Böl düğmesine tıklayarak bölünmüş ekran görüntüsüne geçin.
- Tasarım ekranında çerçeve çizgilerinden birine tıklayın.
- Dış çerçeve grubunun rows özelliğini 100,* şeklinde değiştirin.
- İç çerçevenin cols özelliğini 120,* şeklinde değiştirin.
- Tasarım ekranını tıklayarak sonucu gözlemleyin.

Burada vereceğiniz farklı değerlerle farklı sonuçlar elde edebilirsiniz. Üst ve sol çerçevede oluşturduğunuz nesnelere boyutlarına bağlı olarak vereceğiniz değerler değişebilir.

ÇERÇEVE ÖZELLİKLERİNİ AYARLAMA

Çerçeve özelliklerini farklı şekillerde ayarlayarak farklı görünümde ve işlevsellikte sayfalar elde edebilirsiniz. Örneğin; çerçeve çizgilerini gizleyerek sayfayı bir bütünmüş gibi göstermek mümkün iken, bazı çerçevelere kaydırma çubuğu ekleyerek ekrana sığmayan kısımlarının görüntülenmesi sağlanabilmektedir.

Bir çerçeve grubunda aşağıdaki özellikler değiştirilebilir.

- Kenarlıklar (frameborder)
- Kenarlık genişliği (border)
- Kenarlık rengi (bordercolor)
- Satır (rows)
- Sütun (cols)

Bir çerçevede aşağıdaki özellikler değiştirilebilir.

- Çerçeve adı (name)
- Kaynak (src)
- Kaydır (scrolling)
- Yeniden boyutlandırma yok (noresize)

ÇERÇEVE İÇERİĞİNİ OLUŞTURMA VE DÜZENLEME

Çerçevelerin her biri ayrı birer HTML dosyaları olduğu için bunlar birbirinden bağımsız bir şekilde tasarlanır. Ancak bir araya geldiklerinde bir bütün oluştururlar. Daha önce oluşturulan Cerceve.html dosyasını açılarak içerisine istediğiniz yazı, resim veya grafikleri yerleştirerek bu çerçevenin içeriği oluşturulabilir.

ÇERÇEVE İÇERİĞİNİ YÖNLENDİRME

Menu.html sayfası içerisinde web sitenizdeki sayfalara ulaşacak köprüleri barındırıp, bu köprülere tıklayınca açılacak olan sayfaları AnaSayfa.html dosyasının bulunduğu mainFrame çerçevesinde açılmasını sağlayabilirsiniz. Hakkimizda.html isimli yeni bir sayfa oluşturup bu sayfanın çerçeve içerisinde açılmasını sağlamak için Menu.html sayfası içerisine bir link oluşturup bu linkin Bağ (href) alanına Hakkimizda.html değerini yazıp, Hedef (target) alanında açılan listeden mainFrame değerini seçebilirsiniz.



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI Stil Sayfaları Geliştirme

ÜNİTE NO 8

YAZAR Dr. Öğr. Üyesi ABDULLATİF KABAN

GİRİŞ

CSS, HTML'ye ek olarak metin veya nesnelere topluca veya bireysel olarak yazı tipi, kenarlık, renk, boyut gibi biçimlendirme özelliklerinin tanımlandığı stil dosyalarıdır. CSS, Cascading Style Sheets kelimesinin kısaltılmış halidir. Kullanımdaki esnekliği sayesinde bütün biçimlendirme özellikleri ayrı bir sayfada tutularak, bütün sayfalarda ortak bir görünüm elde edilebildiği gibi, sayfa içerisindeki herhangi bir nesne için özel biçimlendirmeler kodlanabilir.

HTML VE CSS BİÇİMLENDİRME FARKI

Bir web sayfası içerisinde yer alan bütün başlıkların aynı görünüme sahip olmaları için bütün başlık etiketlerinin teker teker biçimlendirilmeleri gerekir. Bunun yerine CSS ile yapılan bir biçimlendirme ile bütün başlıklar aynı görünüme kavuşabilir. Bunun için sadece başlık etiketinin özelliğinin tanımlanması yeterli olmaktadır.

HTML biçimlendirme ile bütün etiketleri teker teker biçimlendirmek gerekir. Daha sonra fikir değiştiğinde bu güncellemeyi her bir etiket için yapmak gerekir. Ancak CSS biçimlendirme ile sadece kod içerisinde yaptığınız bir güncelleme o koda bağlı bütün metin ve nesnelere değıştirmektedir.

VARSAYILAN HTML BİÇİMLERİ

Herhangi bir biçimlendirme değışikliği yapılmazsa da birçok etiket önceden tanımlanmış kendine özgü biçimsel, karakteristik ve davranış özelliklerine sahiptir. CSS ile biçimlendirmeye geçmeden önce bu özelliklerin bilinmesi ve yapısının anlaşılması gerekmektedir. Mesela bir metni Başlık 1 (<h1>) olarak etiketlediğinizde otomatik olarak kalın ve büyük bir yazı haline gelir. Font büyüklüğü başlık değeri azaldıkça küçülür. Bu yüzden bir etiket CSS ile biçimlendirilmeden önce onun sahip olduğu tanımlı ayarları bilmek gerekir.

CSS KUTU MODELİ

CSS, HTML ve tarayıcı arasında tercümanlık yaparak, sade HTML içeriklerini yeniden yorumlayıp tarayıcıya biçimlendirilmiş halini sunar. Böylece tarayıcı bir web sayfası içerisindeki HTML kodlarını okurken CSS'nin eklediği özelliklerle birlikte okur. Bunu yaparken her nesnenin bir kutu içerisinde olduğunu varsayarak bu kutuya ait her bir özelliği değıştirmeye imkân verir. Nesnelere çevreleyen bu kutuya ait özellikler şunlardır:

- Border (Kenarlık)
- Padding (Nesne ile kenarlık arasındaki mesafe)
- Margin (Nesne kenarlığının diğer nesnelere ile arasındaki mesafe)

METİN BİÇİMLENDİRME

Cümle Özellikleri

CSS ile metin biçimlendirme işlemleri yapmadan önce bir metnin sahip olduğu özellikleri incelemek gerekir. Bu özelliklere Yazı tipi, Yazı boyutu ve Yazı rengi örnek verilebilir.

Paragraf Özellikleri

Cümlelere benzer şekilde <p> etiketi bir paragrafın sahip olduğu bütün özellikleri barındırır ve bu özellikler CSS ile değıştirilebilmektedir. Bu özelliklere Satır aralığı, Paragraf öncesi boşluk, Paragraf sonrası boşluk, İlk satır boşluğu (girinti) ve Hizalama örnek olarak verilebilir.

Köprü Özellikleri

Bir metin, <a> etiketi ile köprü özelliği kazanır. Köprü özelliği olan bir metne tıklanınca bağlı olduğu sayfaya yönlendirilir. Dolayısıyla köprü özelliği taşıyan bir metin bazı etkileşimlere cevap verir. Köprü özelliği taşıyan bir metinde Link, Hover, Active ve Visited özellikleri bulunur.

NESNE BİÇİMLENDİRME

Bir web sayfasına metnin dışında resim, tablo, form elemanları ve panel gibi diğer nesnelere de ekleyerek daha görsel sunumlar elde edilebilir. Web sayfasına eklenen her bir nesnenin boyut, arka plan, diğer nesnelere arasındaki mesafe ve pozisyon gibi bazı ortak özelliklere sahiptirler ve bu özellikler benzer şekillerde ayarlanır.

Genişlik ve Yükseklik

Nesneler herhangi bir deęer verilmedięi sürece varsayılan boyutlara sahip olarak görünürler. Nesnelere ait genişlik width, yükseklik ise height özellięi ile belirlenir.

Kenarlıklar

Her bir HTML nesnesi bireysel olarak biçimlendirilebilen sol, saę, üst ve alt olmak üzere dört ayrı kenar yapısına sahiptir. Kenarlıklar bir nesneyi kutu içerisindeymiş gibi göstermesini saęlar. Her bir kenar ortak biçime sahip olabileceęi gibi her biri birbirinden bağımsız olarak biçimlendirilebilir. Her bir kenarlık renk, kalınlık ve stil olmak üzere üç farklı özelliklerle biçimlendirilir.

Arka Plan

Bir HTML sayfasının arka planı varsayılan olarak beyaz renge sahiptir. Sayfa içerisindeki nesnelere ise arka planları varsayılan olarak şeffaftır. Arka planlar CSS kodları ile deęiştirilerek sade bir renk olabileceęi gibi bir resim veya her ikisi birden olabilir.

Kenar Boşlukları

Bir web sayfasında kenar boşlukları iki farklı yer için kullanılır. Bunlar bir nesnenin dięer bir nesne ile arasındaki mesafeyi ifade eden margin özellięidir. Nesnenin kenarlıęı ile içerisindeki metin veya dięer öğeleri arasındaki mesafeye ise padding özellięi denir.

CSS KULLANIM ÇEŞİTLERİ

CSS biçimlendirme kodları yazarken kullanıcıya oldukça esnek bir kullanım yelpazesi sunulur. Tek bir etiket için bir stil tanımlanabileceęi gibi sayfa içerisinde bütün etiketlerin etkileneceęi bir stil tanımlaması yapılabilmektedir. Bunların haricinde tüm web sayfası için tek bir stil tanımlamak ta mümkündür.

Harici Bir Dosyaya Bağlantı: Her sayfada geçerli olan kurallar için tanımlanacak olan biçimlendirmelerin her sayfa için ayrı ayrı kodlanması yerine bu kuralla harici bir CSS dosyası içerisine tanımlanır ve bütün sayfalar bu stil sayfasına bağlantı kurarak kendi biçimlendirme kurallarına buradan erişirler. Harici bir CSS dosyasına bağlanmak için <head> </head> etiketi içerisine <link> etiketi ile bağlanılacak dosyaya köprü kurulur.

Sayfa İçi Tanımlama: Web sitesinin bütün sayfalarından bağımsız olarak tek bir sayfa ayrıca biçimlendirilebilir. Bunun için sayfa içi biçimlendirme yapmak gerekir. Sayfa içi CSS tanımlaması için <head> etiketi içerisine yazılacak <style> etiketi kullanılır.

Etiket İçi Tanımlama: Bir sayfada bütün etiketler için tanımlanan biçimlendirmeden bağımsız bir şekilde sayfa içindeki tek bir etikete farklı özellikler kazandırılabilir. Bunun için ilgili etiketin içine ayar (attribute) olarak style ayarından faydalanılır.

CSS YAZIM ÇEŞİTLERİ

CSS kodları yazarken farklı yazım şekillerinden yararlanılabilir. Bu yazım şekilleri şunlardır:

- Tek bir etiket için birden fazla özellik tanımlaması yapılabilir.
- Aynı özelliklere sahip etiketler virgül ile ayrılarak yazıldığında bu etiketler için ortak tanımlamalar yapılabilir.
- Bir nesnenin içerisinde yer alan dięer bir nesneye özel tanımlama yapmak için bu nesnelerin etiketleri arasına boşluk bırakılarak yazılır.
- Başına konulan nokta işareti ile yapılan tanımlamalar class özellięi ile kullanılır.
- Başına konulan diyez (#) işareti ile yapılan tanımlamalar id özellięi ile kullanılır.



DERS ADI Web Editörü
ÜNİTE ADI Varlık ve Kütüphane İşlemleri
ÜNİTE NO 9
YAZAR Dr. Öğr. Üyesi ABDULLATİF KABAN

GİRİŞ

Bir web sayfasını oluşturan resim, ses, film ve bağlantı gibi içeriklere varlıklar denir. Site içerisinde kullanılan varlıkları sayfa içerisine eklemek, bir varlığı düzenlemek veya yeniden kullanmak için bu varlıkların nasıl yönetileceğinin bilinmesi gerekir. Bu tür durumlarda bu öğeler kütüphanelerde tutularak kullanılır. Web sitesinde kullanılan varlıkların ve kütüphane öğelerinin yönetilmesi için Varlıklar paneli kullanılır. Panel açık değilse yeniden açmak için Pencere > Varlıklar yolu izlenir.

VARLIKLAR İLE ÇALIŞMA

Varlıklar panelinde resimler, renkler, köprüler, flash nesneleri, videolar, kod parçacıkları, temalar ve kütüphane gibi birçok varlık türü yer almaktadır. Varlık paneli üzerinde varlık gruplarına ulaşmak için kullanılan simgelerin bulunduğu küçük bir menü alanının dışında kalan kısım iki parçaya ayrılmıştır. Alt tarafta her bir varlık grubuna ait nesnelerin bir listesi bulunmaktadır. Üst tarafta ise bu listede yer alan varlıklardan seçili olan nesnenin ön izlemesi yapılır.

Varlıklar Panelinin Kullanımı

Varlıklar paneli kullanılarak varlık listesi güncellenebilir, varlıklar sayfa içerisine yerleştirilebilir, düzenlenebilir ve sık kullanılanlara eklenebilir. Bu işlemleri yapmak için Varlıklar panelinin altında yer alan düğmeler kullanılır.

Varlıkları Sıralama ve Seçme

Varlıklar paneli ile listelenen varlıklar çeşitli özelliklerine göre sıralanabilir ve bu varlıklar üzerinde seçme, kopyalama ve düzenleme işlemleri yapılabilir. Varlıklar panelinde listelenen varlıklar isim, ebat, dosya boyutu, dosya tipi ve yolu gibi farklı özelliklere göre sıralanabilir. Sıralanan varlıklar içerisinde bir veya birden fazla nesne seçilebilir.

Eğer nesneler alt alta ve ardışık ise ilk varlık tıklanarak seçilir, son varlığa tıklanırken klavyede bulunan Shift tuşuna basılır. Böylece ilk ve son tıklanan nesneler de dahil olmak üzere aradaki tüm varlıklar seçilmiş olur. Eğer nesneler alt alta değilse ilk nesne seçildikten sonra diğer nesneler seçilirken klavyede bulunan Ctrl tuşuna basılır.

Renkler ve Köprüler

Web sitesinde kullanılan renkler ve köprüler Varlıklar panelinin Renkler ve URL'ler gruplarında yer alır. Renkler ve köprüler diğer varlıklardan farklı olarak web sayfasında seçili bir nesne üzerine uygulanır. Yani diğer varlıklar doğrudan sayfa içerisine yerleştirilirken renklerin uygulanması için bir metin, köprülerin uygulanması için ise bir metnin veya resmin seçili olması gerekir.

Sık Kullanılan Varlıklar

Web sitesine eklenen nesnelerin artması durumunda diğerlerine göre daha sık kullanılan varlıkları daha kolay bulabilmek için bu varlıkların diğerlerinden ayrılması gerekir. Yani, sürekli ihtiyaç duyulan varlıklar Sık Kullanılanlar listesine eklendiğinde, bu varlıklara ulaşmak ve sayfa içinde kullanmak daha da kolaylaşacaktır. Bir varlığı Sık Kullanılanlar Listesine eklemek için Varlıklar panelinin altında yer alan Sık Kullanılanlara Ekle düğmesi kullanılabilir.

Sık kullanılanlara bir renk eklemek için düğmesine tıklayarak renk grubu varlıkları listelendikten sonra Yeni Renk düğmesine tıklayarak renk paleti açılır. Renk paleti üzerinden seçilen renk sık kullanılanlara eklenmiş olur. Sık kullanılanlara bir köprü eklemek için düğmesine tıklayarak renk grubu varlıkları listelendikten sonra Yeni URL düğmesine tıklayarak köprü ekleme diyalog penceresi açılır. Açılan pencerede URL kısmına köprünün internet adresi, Takma Adı kısmına ise köprünün web sayfasına görünecek metni yazılır.

KÜTÜPHANE İLE ÇALIŞMA

Bir web sitesinin her sayfasında olmasa da sık kullanılan yazı, resim, menü öğeleri veya telif yazısı gibi nesnelerin tek bir yerde oluşturup, her yerde bu nesnelerin kullanılması amacıyla kütüphaneler kullanılır. Bir kütüphane öğesini oluşturmanın en hızlı yolu nesneyi sayfa içerisinde tasarladıktan sonra bu nesneyi

kütüphaneye taşımaktır. Daha önce kütüphaneye yerleştirilen bir öğeyi istediğiniz kadar sayfaya yerleştirebilirsiniz.

Kütüphane öğelerini kullanmanın en önemli avantajı bir öğeyi değiştirdiğinizde bu öğenin bulunduğu bütün sayfaları güncelleyerek sizi büyük bir zahmetten kurtarmasıdır.

Kütüphane öğelerinde değişiklik yaptığımızda bu değişikliğin ilgili sayfalarda güncellenmesini sağlayabilirsiniz. Eğer sadece bazı sayfaları güncellemek isterseniz güncellemeyi isteyip istemediğiniz sorulduğunda Güncelleştirme düğmesini tıklayarak sayfaların güncellenmesini erteleyebilirsiniz.



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI Form İşlemleri

ÜNİTE NO 10

YAZAR Dr. Öğr. Üyesi ABDULLATİF KABAN

GİRİŞ

Web sayfalarında kullanıcıların görüşlerini almak için form elemanları kullanılır. Form elemanları sayesinde web siteleri ile etkileşime geçen ziyaretçiler, yazarak veya listelerden seçerek düşündüklerini iletme fırsatı bulurlar. HTML sayfasındaki form içeriği herhangi bir dinamik sayfaya ihtiyaç duymadan doğrudan bir elektronik posta adresine gönderilebilir.

FORM METOTLARI

Kullanıcıdan aldığı verileri yorumlaması için başka bir web sayfasına gönderen form, bunu iki yöntemle yapar. Bu yöntemlere form metotları denir. Bunlar GET ve POST metodudur. GET metodu veriyi başka bir sayfaya gönderirken adres satırının sonuna ekleyerek gönderir. Bu tür gönderilen verilere QueryString denir. POST metodu ise verileri arka planda gönderir. Böylece gönderilen veriler kullanıcıya gösterilmeden işlenmek üzere ilgili sayfaya iletilir.

Gönderilen verilerin işlenmesi için dinamik sayfalara ihtiyaç vardır. Bu sayfalar kullanıcının talimatına göre sunucu bilgisayarda veriyi işler ve kullanıcıya sonucu geri verir. Herhangi bir dinamik sayfaya ihtiyaç duymaksızın verileri bir e-mail adresine göndermek için formun action özelliğine mailto değeri ile birlikte e-mail adresi yazılır.

FORM İÇERİĞİNİ GRUPLAMAK

Bir form içerisinde yer alan bilgiler farklı özellikler içerebilir. Aynı özellikteki bilgileri gruplayarak bir arada tutmak isteyebilirsiniz. Bunun için <fieldset> etiketi kullanılır. Bu kutuya bir grup adı vermek için <legend> etiketi kullanılır.

FORM ELEMANLARI

Form içerisinde veriyi farklı biçimlerde elde edip, kullanıcı ile etkileşime giren nesnelere form elemanları denir. Birçok form elemanı <input> etiketi ile tanımlanır. Ancak birbirlerinden ayrılmak için her birisinin ismi farklı olmalıdır.

Metin Alanları

Kullanıcının yazı yazarak veri girdiği form elemanlarına metin kutusu denir. Metin kutusu yapısı itibari ile tek satırlı veya çok satırlı olabilir. Ad, soyad, e-mail, telefon gibi bazı bilgiler için tek satırlı metin alanları yeterli olmaktadır.

Radyo Düğmesi

Kullanıcıların bilgilerini yazması yerine seçim yapması gereken durumlarda radyo düğmeleri kullanılır. Örneğin kullanıcının cinsiyetini metin kutusuna yazması teknik olarak mümkün olsa da bu yöntemin kullanılması önerilmemektedir. Bunun yerine cinsiyetleri ifade eden iki adet radyo düğmesi kullanılabilir. Radyo düğmeleri, aynı grup içerisinde sadece bir tanesinin işaretlenmesine izin veren bir özelliğe sahiptir. Onay Kutusu

Kullanıcıların listeden birden fazla değeri seçebileceği durumlarda onay kutuları kullanılır. Örneğin kullanıcının sevdiği kitap türleri birden fazla olabilir. Kullanıcı bu kutulardan hiç birini seçmezken, sadece bir tanesini, birkaçını veya hepsini seçebilir.

Liste ve Menü Öğeleri

Radyo ve onay kutularında olduğu gibi kullanıcının bir listeden bir veya birden fazla değeri seçmesi amacıyla liste ve menü öğeleri kullanılır. Liste ve menüler, radyo ve onay kutularından kullanım ve görünüm olarak ayrılırlar. Kullanım açısından birbirine benzer özellikler gösterebilirler de liste ve menüler arasında görünüm itibari ile farklılıklar vardır. Menüler tek satırlı olup, açılan bir liste şeklindedir. Listeler ise bir kutu içerisinde çok satırlı olabilmektedirler.

Düğme

Form ile elde edilen bilgilerin gönderilmesi için sayfaya bir de düğme eklemek gerekir. Bu düğmeye tıklayınca formun action özelliğinde belirtilen adrese form içeriği gönderilmiş olur.

Gizli Alanlar

Aynı yapıya sahip farklı sayfalarda formlar tasarlayıp aynı yere gönderdiğinizde bu formları birbirinden

ayırarak için arka planda kullanıcının görmediği gizli bilgiler de gönderme ihtiyacı hissedebilirsiniz. Bunun için form içerisinde gizli alanlar ekleyip, bu alanlarda sakladığınız bilgiyi formun diğer elemanları ile elde edilen bilgilerle birlikte gönderilmesini sağlayabilirsiniz. Bir form elemanının gizli olması için type özelliğinin hidden olması gerekmektedir.

SİÇRAMA MENÜSÜ

Web sitesinde, sayfalar arasında geçiş yapmak için köprülerin haricinde sıçrama menüleri kullanılır. Bu menülerin daha önce bahsedilen menü ve listelerden yapısal olarak bir farklılık göstermemektedir. Bir menünün sıçrama menüsü olması için kullanıcının menüden bir elemanı seçmesi halinde çalışacak dinamik kodların bulunması gerekmektedir. HTML sayfalarına bu işi tarayıcıda çalışabilme özelliğine sahip olan javascript kodları ile yapmak mümkündür. Menüdeki kullanıcı seçimini algılar ve ilgili sayfaya yönlendirir.



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI Etkileşimli Öğeler

ÜNİTE NO 11

YAZAR Öğr. Gör. ÖZGÜR FIRAT ÖZPOLAT

Ziyaret edilen internet sayfası tarayıcı tarafından oluşturulduktan sonra sunucu ile iletişimini keser. Bu noktadan sonra sayfada yer alan elementlerin görünümünün değiştirilmesi genellikle (tek istisna CSS ile :hover tanımlaması yapmaktır) Javascript kullanılarak üretilir.

Dreamweaver, davranışları eklerken arka planda elementlere gerekli Javascript kodlarını otomatik olarak üretmektedir. Bu ünite de yer alan etkileşim örnekleri her ne kadar resimler üzerinden yapılsa da; bütün HTML elementleri için de kullanılabilir. Çünkü temelde elementi ile diğer HTML elementleri (örn. <div>) arasında davranış yöntemleri açısından bir fark yoktur.

Etkileşimleri yönetmek için başlangıç olarak Dreamweaver gibi bir editör kullanmak faydalı görünse de; tecrübe arttıkça vakit kaybına mal olduğu anlaşılacaktır.

Geliştirdiğimiz internet sayfasında yer alan resimlerin; kullanıcının fare imlecinin durumlarına göre farklı davranışlara sahip olmasını sağlayabiliriz. Örneğin; fare imleci resmin üzerine geldiğinde boyutunun değişmesi veya gizlenmesi istenebilir. Bu tür davranışlar HTML elementlerinin belirli özneliklerine yazılmaktadır.

Etkileşimlere örnek olarak, ziyaretçi fare imleci ile bir resmin üzerine geldiğinde uyarı vermeyi yapabiliriz.

Bütün davranışsal öznelikler “on” ön eki ile başlamaktadır. Ayrıca <body> elementi gibi özel elementlerin “onLoad” gibi farklı davranışsal öznelikleri de bulunmaktadır.

Örneğin; -yalnızca- güncel tarayıcılarda desteklenen elementinin “onError” gibi özel bir davranışsal özneliği vardır ki; bu öznelik resmin sunucuda bulunmadığı hata anında meydana gelecek davranışı tanımlamaya olanak vermektedir.

Editör ile daha önce oluşturduğumuz HTML dokümanına resim eklemek için –aşağıdaki ekran görüntüsünde yer aldığı gibi– “Ekle” menüsünden “Görüntü > Görüntü” seçeneğine tıkladıktan sonra bilgisayarımızda yer alan bir görüntüyü seçmeliyiz.

Ziyaretçinin fare imleci ile bir resmin üzerine geldiğinde farklı bir resmin görüntülenmesi hâlinde resme, “etkileşimli resim/rollover görüntüsü” adını veririz. Dreamweaver ile etkileşimli resimleri kolayca ekleyebiliriz.

Etkileşimli resim eklemek için “Ekle” menüsünden “Görüntü > Rollover Görüntüsü” seçeneğine tıklamalıyız.

Etkileşimli resimleri tek bir görüntü olarak düşünmek yerine aynı boyutlara sahip iki farklı görüntü (fiziksel dosya) olarak düşünmemiz gerçeğe uygun olacaktır. Bu nedenle bir sonraki ekrana geçmeden önce bilgisayarımızda görüntüleri hazır bulundurmalıyız.

Ayrıca; “Rollover görüntüsünü önceden yükle” seçeneği bizlere ikinci resmin yüklenmesi için gerekli olan süreyi ziyaretin ilk anlarında ve arka planda geçirme imkânı verir ki; bu durum ilk rollover görüntüsünün izlenmesinde yaşanacak olan gecikmeyi ortadan kaldırır.

Dreamweaver ile davranışları yönetebilmek için ana menüde yer alan “Pencere” sekmesinden “Davranışlar” başlığına tıklanabilir veya Shift+F4 tuş kombinasyonu kullanılabilir.

Editörde eklediğimiz resme tıkladıktan sonra “Davranışlar (Shift+F4)” penceresinde yer alan, artı simgesine tıklamalıyız. Daha sonra açılan menüden “Açılır Mesaj” seçeneği seçmeli ve gelen kutucuğa “Merhaba!” –veya istenilen başka bir metni– yazmalıyız.

Davranışı test etmek için editörde yer alan “Canlı” bağlantısına tıkladıktan sonra eklediğimiz resme tıklamalıyız (İzleme bittikten sonra, çalışmamıza devam edebilmek için, “canlı” bağlantısına tekrar tıklayıp pasifleşmesini sağlamalıyız.). Arka planda yapılan kodlamayı görüntüleyebilmek içinse “Kod” bağlantısına tıklayabiliriz.

Haber sitelerinin ana sayfalarında yer alan manşet haberler gibi oluşumlarda farenin bir hareketiyle iki olay gerçekleştirilir. Bu olaylar,

1. Aktif görüntüyü gizle
2. İstenen görüntüyü göster

şeklinde listelenebilir. Olayın arka planında birden fazla görselin tarayıcıda aynı pozisyonda konumlanması yer almaktadır. Konumlandırmaların anlatımı için Web Tasarımın Temelleri dersinin 12. ünitesinde 5. konusuna (pozisyon özellikleri) tekrar göz atabilirsiniz.

Aynı konumda ve aynı boyutlara sahip resimlerden yalnızca en büyük z- index değerine sahip olanı ziyaretçiye görüntülenecektir. Ancak; manşet haberlerde bütün resimler aynı anda görünür stil özelliğine sahip değildir. Yalnızca istenen resmin görünümü aktifken diğer bütün resimlerin görünümü “gizli” olarak ayarlanmıştır. Resimlerin görünümü temel olarak, elementin stillerinde “display” özelliğinin “none” veya “block” değerlerinin tanımlanması ile sağlanmaktadır.

Manşet yapısını oluşturmak için ilk olarak resimleri ve bağlantıları yerleştireceğimiz bir tablo oluşturabiliriz. Tablo oluşturmak için Dreamweaver uygulamasında ana menüde yer alan “Ekle” bağlantısına; daha sonra da “Tablo” seçeneğine tıklayabilir veya Ctrl+Alt+T tuş kombinasyonunu kullanabiliriz.

İki satır vmemizin sebebi; ilk satırda bütün sütunları birleştirip; manşet resimlerini göstereceğimiz bir alanı oluşturmaktır. İkinci satırda ise manşet bağlantılarının görünmesini sağlayabiliriz. Eklediğimiz tabloda üst satırda yer alan sütunları birleştirmek için fare imlecini sağa yönelmiş “ok” şeklini alana kadar ilk satırın soluna getirin ve satır kırmızı çizgiyle belirginleşince tıklayın.

Bu noktada ilk satırda yer alan bütün sütunları seçmiş olacağız. Bir sonraki adımda değişecek resimlerin görüntüleneceği alan ilk satır olacağı için, sütunları birleştirerek tek bir hücre yapmamız gerekecektir. Bunun için ana menüde yer alan “Değiştir” seçeneğinde yer alan “Tablo > Hücreleri Değiştir” seçeneğine tıklanabilir veya Ctrl+Alt+M tuş kombinasyonu kullanılabilir. Ayrıca; alt panelde bulunan birleştirme simgesine de tıklanabilir.

Sürecin bu aşamasında üst sütuna yerleştirmek için aynı piksel değerlerine sahip üç resmimizin olması gerekmektedir. Piksel değerlerinin (çözünürlüğün) aynı olması zorunlu değildir. Ancak; farklı farklı piksel değerlerine sahip resimlerin seçilmesi uygulamamızın görselliğini kötü yönde etkileyebilir. Aynı çözünürlüğe sahip resimleri <http://www.ataaof.edu.tr/> adresini ziyaret ederek bulabilirsiniz (Örn. Ana sayfada yer alan slayt resimlerini bilgisayarınıza kaydedebilirsiniz).

Artık resimlerimizi ilk satıra yerleştirebiliriz. Dreamweaver ile ilk satırın içerisine tıkladıktan sonra üst kısımda yer alan “Ekle” menüsüne; buradan da “Görüntü” seçeneğine ve tekrar “Görüntü” bağlantısına tıklayabilir veya Ctrl+Alt+I tuş kombinasyonunu kullanabiliriz.

Seçeneğe tıkladıktan sonra açılan ekrandan bilgisayarınıza kaydettiğiniz görsellerden ilkini seçebilirsiniz. İlk resmi ekledikten hemen sonra (doküman içerisinde başka herhangi bir yere tıklamadan) aynı işlemi eklemek istediğimiz diğer resimler için de uygulayabilirsiniz.

Dreamweaver içinde başka bir yere tıklamadan önce, resimleri daha sonra kodlarla yönetebilmemiz için, ilgili resme tıkladıktan sonra alt panelde yer alan “Kimlik” kutucuğuna değer olarak her bir resim için “resim1”, “resim2”, “resim3” gibi değerler yazabilirsiniz.

Resimler tablo içerisine yerleştikten sonra sayfa yüklendiğinde ilk görüntülenmesini istediğimiz haricindekileri (manşet haberlerde ilk haberin açık olarak yüklenmesi gibi) gizlememiz gerekmektedir. Aksi takdirde görüntüler yan yana gelecek ve tamamı görünür olacaktır.

Gizlemek istediğiniz resimlerden ilkine tıkladıktan sonra üst kısımda yer alan “Format” menüsünden “CSS Stilleri” kısmına gelebilir ve “Çoklu Sınıf Uygula...” bağlantısına tıklayabilirsiniz.

Açılan pencereye “manset_gizle” adında (veya istediğiniz başka bir isimde) bir stil sınıfı adı yazarak “Tamam” bağlantısına tıklayınız. Daha sonra sağ panelde bulunan “Kaynaklar” sekmesinde “TÜM KAYNAKLAR” bağlantısına tıklayınız. Eğer bu seçenek görüntülenmiyorsa; sekmenin sağ kısmında yer alan artı simgesine tıkladıktan sonra “Sayfada Tanımla” bağlantısına tıklayabilirsiniz. Bir sonraki adımda yine sağ panelde yer alan “Seçiciler” sekmesinin sağ kısmındaki artı simgesine tıklatarak “.manset_gizle” stil adını yazıp “Enter” tuşuna basınız.



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI JQUERY ve Öge Etkileşimleri

ÜNİTE NO 12

YAZAR Öğr. Gör. ÖZGÜR FIRAT ÖZPOLAT

Günümüzde internet sayfaları ziyaretçilere kolay kullanımın yanı sıra görsel efektler de sunmaya önem vermektedir. Özellikle, milyonlarca kullanıcısı olan sosyal paylaşım siteleri ve gelişmiş çevrim içi uygulama yapıları ziyaretçilerin isteklerine cevap verirken işlemin doğru bir şekilde yapılmasını sağlamanın yanında kullanıcı psikolojisini de ele almaktadır. Örneğin; sayfada yer alan bir resmin bağlantısına tıklanıldığında görselin büyük boyutlu hâli ziyaretçiye sunulacak ise bu işlemi yeni bir pencere açmadan, aynı sayfa içerisinde yaparak ziyaretçinin bilgiye ulaşması kolaylaştırmaktadır.

Ziyaretçinin bir internet adresini yazdıktan sonraki, sayfanın yüklenmesine kadar olan süreçte bilgi aktarımı, sunucu – ziyaretçi arasında yaşanmaktadır. Sayfa içeriği tarayıcıya yüklendiği anda sunucu ile bağlantı kesilir. Bu noktadan sonra gerçekleştirilecek bütün değişiklikler için javascript kullanılır. Ancak; bütün geliştiricilerin javascript'in özelliklerini kullanabilmeleri için ayrıca bir zaman ayırmaları gerekir. jQuery, geliştiricilere javascript kullanılarak hazırlanan birçok özelliği kolayca kullanabilme imkânı vermektedir. Özetle jQuery, bir uygulama dili değil; javascript kullanılarak oluşturulmuş kütüphanedir.

Bu üniteye yer alan anlatımlar jQuery kütüphanesinin kısıtlı bir kısmını içermektedir. jQuery ve javascript hakkında bilgi sahibi olarak platform bağımsız internet geliştiricisi olunabilir. Bir başka söylemle, sunucu tarafında kullanılan dilin php, .net veya java (jsp) olması javascript geliştirmede etken değildir. Günümüzde özel sektörde de javascript veya en azından jQuery kullanabilen geliştiriciler daha fazla iş alanı bulabilmektedir.

Güncel Dreamweaver sürümleri jQuery kütüphanesini geliştirilen sayfa kullanabilmek için kolay ekleme seçenekleri sunmaktadır.

Bir internet sayfasına animasyonlar ekleyebilmek için Adobe Flash kullanılabilir. Ancak; bu durumda ziyaretçinin tarayıcısında Adobe Flash Player eklentisinin yüklü olması gerekir ve bu durum geliştiriciler için bir dezavantajdır.

Animasyonlar eklemek için bir diğer seçenek ise 1995 tarihinden günümüze kadar kullanımda olan javascript'ı kullanmaktır. Ancak; javascript ile bir animasyon oluşturmak; Adobe Flash ile oluşturmaktan daha zordur. 2006 yılında John Resig tarafından javascript kullanılarak oluşturulan jQuery kütüphanesi birçok animasyonu bünyesinde barındırmaktadır. Geliştirilen sayfaya jQuery kütüphanesi entegre edilerek bu animasyonlar kullanılabilir.

jQuery kütüphanesi popülerliğini efektler ile duyurmuş olsa da; birçok işlevsel özelliğe sahiptir. Örneğin; sunucuya (aynı sayfa içerisinde) bilgi göndermek için kullanılan "ajax" metodu, element parametrelerini değiştirebilen "attr" veya JSON metnini bir nesneye dönüştürmekte kullanılan "parseJSON" metodları gibi yüzlerce javascript özelliğinin kolaylaştırılmış fonksiyonları jQuery kütüphanesi ile kullanılabilir.

jQuery ile kullanılacak bütün özellikler İngilizce olarak <http://api.jquery.com/> adresinden görülebilir. Ayrıca; Google üzerinden, resmî olmayan, birçok Türkçe kaynağa da erişim mümkündür.

Güncel Dreamweaver sürümleri jQuery kütüphanesinin efektlerini geliştiriciye "Davranışlar" penceresi yardımıyla kullanma imkânı vermektedir.

Davranışlar penceresinin görüntülenmesi için üst panelde yer alan "Pencere" menüsünde "Davranışlar" seçeneğine tıklayabilir veya Shift+F4 tuş kombinasyonunu kullanabilirsiniz.

jQuery kütüphanesinde yer alan fonksiyonları kullanabilmek için kütüphaneye ait javascript dosyası sayfaya entegre edilmelidir. Bunun için jQuery.com adresinden güncel sürüm indirilerek <script> etiketi ile sayfaya eklemeye yapılabilir veya ortak kullanım sunucuları (CDN) tarafından sunulan hizmetlerden faydalanarak kütüphane entegre edilebilir.

CDN kullanarak jQuery kütüphanesini entegre edebilmek için sayfanızın kod sekmesinde yer alan <head> etiketi arasına kod parçası ekleyebilirsiniz. CDN kullanarak yapılan eklemeler ile sunucunuzun bant genişliğini kullanmayarak kaynaklarınızı koruyabilirsiniz.

Ayrıca; güncel Dreamweaver sürümleri jQuery'e ait bir efektin kullanılması hâlinde sayfaya otomatik olarak kütüphanenin dosyalarını eklemektedir. Bu nedene ilerleyen konularda yer alan örnekleri çalıştırmak için herhangi bir eklemeye yapılmasına gerek yoktur.

jQuery kütüphanesinde yer alan efektler bütün HTML elementlerine uygulanabilir. Örneğin, sayfada yer alan bir resim veya form içerisinde yer alan bir metin alanı, jQuery efektleri kullanılarak gizlenebilir veya gizli durumdayken görünür hâle getirilebilir.

Efektler genellikle iki farklı element kullanılarak yapılır. Bunun nedeni, görünür bir elementin gizlenmesini sağlayacak elementin kendisi olması halinde tekrar görünür duruma getirmenin daha karmaşık bir metot gerektirmesidir.

Dreamweaver uygulaması efekt parametrelerini kullanıcıdan pencere yardımıyla talep ettiği için efektlerin kullanımı daha kolay olmaktadır.

jQuery efektleri bütün HTML elementlerine uygulanabilse de resimlere uygulamak her zaman istenilen sonucu vermeyebilir. Bunun nedeni resmin, diğer HTML elementlerine göre harici bir kaynaktan elde ediliyor olmasıdır.

Dreamweaver ile bir element oluşturarak jQuery efektleri denenebilir. Bunun için öncelikle rahat anlaşılabilmesi için 200x200 piksel boyutlarında ve arka planı kırmızı bir katmanı (<div>) sayfaya eklemeliyiz. Eklediğimiz katmanın boyutlarını (200x200 piksel) ayarlayabilmek için sol panelde yer alan "Kutu" sekmesine tıklamalıyız. Bu aşamada karşılacağımız ekranda, "width" etiketinin sağında yer alan kutucuğa "200", "height" etiketinin sağında yer alan kutucuğa ise yine "200" değerini yazmalıyız.

Belirlediğimiz stil değerlerine sahip katman "Tasarım" penceresinde görüntülenecektir. İçerik olarak "id 'katman' İçeriği Buraya Gelecek" değerine sahip olmalıdır.

jQuery efektlerinden ilk olarak açılma-kapanma efekti olan "Blind" efektini inceleyebiliriz. Bu efekt kırmızı katmanın tıpkı bir stor perde gibi görünüp gizlenmesini sağlamaktadır. jQuery kütüphanesinin eski sürümlerinde "slide" olarak bilinmesine karşın; günümüzde "blind" olarak tanımlanmaktadır.

Efektler listesinde yer alan "Fade" ve "Slide" seçeneklerini de sadece 3. Adımda değişiklikler yaparak incelenebilir. Ancak; "Highlight" gibi efektlerin yazılar üzerindeki denemeleri daha başarılı sonuçlara sahip olacaktır.

Bazı durumlarda sayfada bulunan herhangi bir metnin yanıp-sönme şeklinde kendini belli etmesi istenebilir. Bu efektin jQuery kütüphanesinde yer alan "highlight" ile oluşturulması mümkündür.

Dreamweaver ile highlight efektini uygulamak için sayfaya boş bir <div> elementi ekleyebiliriz. Bunun için üst panelde yer alan "Ekle" menüsünden "Div" seçeneğine tıklanabilir. Karşımıza çıkan pencerede "Class" değeri olarak "highlight" girerek "Tamam" düğmesine tıklayabiliriz. Bir sonraki adımda, sayfaya eklenen <div> elementini -farenin sol tuşuna bir kere basarak- seçtikten sonra "Davranışlar" penceresindeki artı simgesini kullanarak; "Efekt" menüsünden "Highlight" seçeneğine tıklamalıyız.

Ekranda beliren pencerede "Görünürlük" olarak "Hide" veya "Toggle" seçilmelidir. Bu seçim efektin sonrasında elementin görünürlüğünü değiştirecektir. Eğer "show" değeri seçilecek olursa; element zaten görünür olduğu için efekt uygulanmaz. Renk değeri ise yanıp-sönme efektinde hangi rengin belirteç olarak kullanılacağını gösterir. Daha sonra bu değer üzerinde oynamalar yaparak efektin değişimini inceleyebilirsiniz. Gerekli değişiklikleri yaptıktan sonra "Tamam" düğmesine tıklanabilir.

Bir sonraki adımda üst panelde yer alan "Canlı" düğmesine tıklayarak veya kaydettiğimiz sayfayı internet tarayıcısında açarak <div> elementine tıklanabilir ve Highlight efektinin çalışmasını

izleyebilirsiniz.

Bütün javascript fonksiyonlarının <head> etikenin arasında olması zorunlu değildir. Ancak; ziyaretçiye gösterilmeyen bütün betiklerin doğru olan kullanım şekli <head> etiketinin arasında olmasıdır.



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI Erişebilirlik ve Site Yönetimi

ÜNİTE NO 13

YAZAR Öğr. Gör. ÖZGÜR FIRAT ÖZPOLAT

Bir internet sitesi oluşturmak birden fazla basamaktan meydana gelmektedir. Öncelikle internet sitesini oluşturacak yapının fikir olarak üretilmesi ve ihtiyaç duyulabilecek donelerin elde edilmesi ile başlayan üretim süreci; sitenin yayına alınması ile son farklı bir sürece bürünmektedir.

Yayına alınan internet sitelerinde içerik güncelleme işlemleri sürekli bir ihtiyaçtır. Dreamweaver ile sadece yayına alınan sürece kadar işlenen kısım değil; internet sitesi yayınlandıktan sonraki süreç de rahatlıkla yönetilebilir.

Bu kapsamda ünite içerisinde yerel ve uzak sunucuda bulunan site yapılarını yönetmek ve güncelleme işlemlerini yapabilmek için gerekli yetenekler kazandırılmaya çalışılacaktır.

Dreamweaver ile siteye ait dosyalar, “Dosyalar” penceresi ile yönetilebilmektedir. Bu pencereye F8 tuşuna basarak ulaşılabileceği gibi; üst panelde yer alan “Pencere” menüsündeki “Dosyalar” düğmesi tıklanarak da ulaşılabilir. Ancak; bir projeye ait dosyaları yönetmek için yönetilen sitenin bir “Dreamweaver Sitesi” hâlinde açılmış olması gerekmektedir.

Yeni bir “Dreamweaver Sitesi” oluşturmak için; “Dosyalar” penceresinde yer alan “Siteleri Yönet” bağlantısına tıklamak gerekmektedir. Siteleri yönet penceresi açıldığında Dreamweaver içerisindeki siteler listelenecektir.

Yeni bir site oluşturmak için siteleri yönet penceresinde yer alan “Yeni Site” düğmesine tıklanmalıdır. Açılan ekranda “Site Adı” etiketine sahip kutucuk sitenin yalnızca kolay hatırlanması için gerekli olan adı belirtmektedir ve istenilen değer bu kutucuğa yazılabilir. Diğer etiket olan “Yerel Site Klasörü”, üzerinde çalışılacak internet sitesine ait dosyaların bilgisayardaki konumunu tanımlamaktadır.

Statik olarak hizmet veren HTML siteleri için yerel site klasörünün herhangi bir dizin olarak atanması önemli değildir. Ancak; .php veya .net gibi veritabanı ile iletişime geçen betik dilleri için bu dizinin yerel sunucunun kök dizininde veya alt dizinlerinin birinde olması şarttır. Örneğin; IIS sunucusu üzerinde çalışan bir yerel sitenin dosyaları genellikle “C:\inetpub\wwwroot” dizininde olacaktır. Yeni internet sitesi eklendikten sonra Dreamweaver siteye ait dosyaları “Dosyalar” penceresinde listeleyecektir.

Dreamweaver ile yönetilen bir siteye ait dosyaları “Dosyalar” penceresinden yönetebileceğimiz gibi; site dışındaki dosyaları da düzenleyebiliriz. Bunun için “Dosyalar” penceresinde yer alan ilk açılır menüyü kullanabiliriz.

Ayrıca birden fazla sitenin Dreamweaver ile yönetilmesi hâlinde yine aynı menüden siteler arasında geçiş yapılabilir. Menüde yer alan yerel disklerden birini seçmemiz halinde pencerenin alt panelinde klasördeki dosyalar listelenecektir.

Dosyalar penceresinde listelenen uygun formatlı bütün dosyalar Dreamweaver ile açılarak gerekli düzenlemeler yapılabilir. Bu işlem yönetilen bir site veya yerel bilgisayardaki bir dosya da olsa geçerlidir.

Dreamweaver ile değişiklik yapılması istenen sayfa, “Dosyalar” penceresinde listeleniyorsa; isminin üzerine fare imleci ile çift tıklanarak açılması sağlanır ve gerekli değişiklikler yapıldıktan sonra; değişikliklerin kalıcı olması için üst panelde yer alan “Dosya” menüsündeki “Kaydet” düğmesi tıklanabilir veya Ctrl+S tuş kombinasyonu kullanılabilir.

Yerel olarak üretilen internet siteleri yayına alınacağı zaman bir sunucu kiralanarak dosyalar sunucuya yüklenir. Bu işlemden sonra yapılan geliştirmelerin tamamı uzak sunucuya gönderilerek sitenin güncel kalması sağlanır. İnternet sitesi yayına alındıktan sonra farklı bir bilgisayardan geliştirme yapma ihtiyacı duyulabilir. Bu noktada sitedeki dosyaların geliştiricinin bilgisayarına tekrar transfer edilerek gerekli güncellemelerin yapılması ve tekrar sunucuya aktarılması gerekmektedir.

Sunucu bilgisayar ile geliştirici bilgisayar arasındaki gerekli olan dosya transferleri FTP uygulamaları ile yapılmaktadır. Ancak; Dreamweaver geliştiricilere FTP hizmetini de sunmaktadır. Gerekli ayarlamaların yapılması ile Dreamweaver uzak bir sunucuya bağlanarak dosyaları bilgisayara indirebilir ve düzenleme sonrasında tekrar uzak sunucuya gönderim gerçekleştirebilir.

Uzak sunucu ayalarının yapılması için “Dosyalar” penceresinden yönetilen site seçildikten sonra bağlantı simgesi kullanılarak “Uzak Sunucu ögesine bağlan” düğmesi tıklanır. Bu esnada eğer uzak sunucu ayarları yapılmamışsa; “Site Yapısı” pencersi, “Sunucular” sekmesi seçili olarak açılacaktır.

Ekranda görülen artı simgesine tıklayarak uzak sunucuya ait bağlantı ayarları yapılabilir. Bu ayarlar kiralanmış sunucu firması tarafından iletilen FTP ayarlarıdır.

Uzak sunucu ayaları kaydedildikten sonra “Dosyalar” penceresindeki birçok araç aktifleşecektir. Ancak; listenen dosyalar üzerinde herhangi bir değişiklik olmayacaktır. Listelenen dosyaları güncellemek adına; sunucudaki en güncel dosyaları seçmek için “Dosyalar” penceresinde yer alan “aşağı yönlü ok” düğmesine tıklanır. Uzak sunucu ögesinden güncel dosyaların alınması işlemi bittikten sonra pencere içerisinde listelenecektir. Bu aşamadan sonra ilgili sayfalara çift tıklanarak açılabilir ve düzenlenebilir.

Uzak bir sunucu üzerinde çalışırken bazı dosya veya klasörleri senkronizasyon işleminden hariç tutmak gerekebilir. Örneğin; internet sitenizin altında yayın yapan başka bir site/uygulama varsa ve fazla dosya sayısına sahipse bu dizinleri/dosyaları gizlemek çalışma hızını artıracaktır.

Dreamweaver bu tür gizleme işlemlerine “Perdeleme” adını vermektedir. Dosyalar penceresinde listelenen herhangi bir dosyayı perdelemek için ilgili dosyaya sağ tıklandıktan sonra açılan menüden “Perdeleme” alt menüsü seçilerek; “Perdele” düğmesine tıklanabilir. Aynı şekilde bir dosyanın perdelemesini kaldırmak için “Perdeyi kaldır” düğmesine tıklanabilir.

Ayrıca; perdelenen bütün dosyalardan bu özelliği kaldırmak için “Tümünden Perdeyi Kaldır” düğmesine tıklanabilir. Perdelenen dosyalar listeden kaldırılmaz. Ancak; bu tür dosyaların üzerine kırmızı çizgi çekilir.

Dreamweaver ile istenilen dosya/dizinlerin perdelenmesi mümkün olduğu gibi; geliştiricinin tanımlayabileceği bazı dosya tiplerinin tamamı da perdelenebilir. Bunun için yukarıdaki resimde görünen “Ayarlar” seçeneğine tıklanarak açılan pencereden, “Bununla biten dosyaları perdele” onay kutucuğu işaretlenerek; hemen altında yer alan giriş alanına perdelenmesi istenilen dosya tipleri aralarında birer boşluk ve önlerine nokta eklenerek “Kaydet” düğmesine tıklanabilir.

Uzak sunucu ile çalışırken bütün dosyaları geliştirici bilgisayara yüklemek çoğu zaman gerekli değildir. Bunun yerine sadece ilgili dosyanın güncel sürümü uzak sunucudan çekilebilir veya yüklenebilir. Yalnızca bir dosyanın güncel sürümünün sunucudan yerel bilgisayara yüklenmesi için ilgili dosya sağ tıklandıktan sonra açılan menüden “Al” seçeneğine tıklanır.

Güncel sürüm üzerinde gerekli değişiklikler yapıldıktan sonra kaydedilir ve yine ilgili dosya sağ tıklanarak “Koy” seçeneğine tıklanır. Bu sayede tek bir dosya üzerinde güncelleme işlemi yapılmış olur.

İnternet sitelerinin sahip olduğu dosya sayıları proje ilerledikçe çoğalabilir. Bu durumlarda dosyalarda yapılan güncellemeleri takip etmek veya hatırlamak zorlaşacaktır. Dosyalar için açıklayıcı bilgileri farklı bir dokümanda tutmak ise her zaman kolay değildir. Bu nedenle Dreamweaver, içerisinde yönetilen bir internet sitesinin dosyalarına ait notları kendi bünyesinde barındırabilmektedir.

Dosyalar penceresinde listelenen herhangi bir dosyaya açıklama bilgisi eklemek için ilgili dosya sağ tıklandıktan sonra açılan menüden “Tasarım Notları” seçeneğine tıklanır. Tasarım notları eklerken “Dosya açıldığında göster” onay kutucuğu işaretlenecek olursa; geliştirici dosyayı açtığında “Tasarım Notları” penceresi ekrana gelecektir.

Tasarım notları ayrıca sayfanın durumunu belirten sınırlı bir seçenek alanı sunmaktadır. Bu durumlar sırasıyla, “taslak”, “düzeltme1”, “düzeltme2”, “düzeltme3”, “alfa”, “Beta”, “son” ve “dikkat gerektiriyor” değerlerini alabilmektedir.



DERS ADI Web Editörü

ÜNİTE ADI WEB Sayfasının Yayımı

ÜNİTE NO 14

YAZAR Öğr. Gör. ÖZGÜR FIRAT ÖZPOLAT

Dreamweaver veya benzer bir uygulama ile geliştirilen internet sayfalarının yayınlanarak kullanıma sunulması pratik hayata uyum sağlama açısından çok önemlidir.

Bütün internet sitelerinin yayınlanması ortak bir mantık üzerinden yürütülür. Bu mantık bir alan adı ve sunucu kiralınması üzerine kurulmuştur. Dünya üzerindeki bütün alan adları Amerikan kökenli ICANN kuruluşu denetiminde dağıtılmaktadır. Alan adları üzerindeki denetim; kullanılacak adın karakter sayısı ve uzantısı ile yapılmaktadır. Günümüzde iki harfli alan adlarının kiralınması (örn. gm.com) artık mümkün değildir. Ayrıca; alan adı uzantılarının (örn. .com veya .net vb. gibi) neler olabileceği sınırlandırılmıştır.

ICANN kuruluşu tarafından 2013 yılında başlatılan çalışmalar ile birçok yeni alan adı uzantıları (örn. .shop, .store, .istanbul gibi) kullanıma sunulması projelendirilmiştir.

Bir internet sayfanın yayınlanması için öncelikle alan adının kiralınması gerekmektedir. Alan adları satın alınmazlar ancak; bir yıldan on yıla kadar kiralınabilirler.

Kiralama işlemleri birçok alan adı için sadece ücrete tabidir. Ancak, ülke kodunu içeren uzantılara sahip (örn. .com.tr veya .gov.tr gibi) bazı alan adlarını kiralamak için resmî evraklara ihtiyaç duyulmaktadır. Ülkemizdeki resmîyete sahip alan adları ODTÜ (Orta Doğu Teknik Üniversitesi) tarafından kiralınmaktadır. Resmî alan adları, birçok firmadan da kiralınabilir. Ancak; bu firmalar da yine ODTÜ üzerinden kiralama yapmaktadır ve kiralama için ek ücret talep etmektedir.

“.com.tr”, gerçek ve tüzel kişilerin, esas olarak ticari amaçlı kullanımlarına yönelik alt alan adıdır. “.com.tr” uzantılı alan adının kiralınabilmesi için alınması istenen alan adı ile ticari unvanın aynı olması gerekir. Ayrıca; kiralınmak istenen isim, resmî belgelerle de desteklenmek zorundadır.

Örneğin; “aof.com.tr” alan adı, gerekli resmî kurumlara kayıtlı ve adı AOF Ltd. Şti. olan bir firma tarafından kiralınabilir. Ayrıca; kimliğinde adı “Özgür Fırat Özpolat” yazan bir kişi, “ozgurfiratozpolat.com.tr” alan adını kiralayabilir.

Aşağıda BTK tarafından sunulan “Gerekli Evraklar” a ait listeleme yer almaktadır ve alan adını kiralamak için listelenen evraklardan sadece birine sahip olunması yeterlidir.

Ad-soyad.com.tr için, kimlik bilgileri ile birebir uyuşan alan adı başvurularında belge gerekmemektedir. Ancak, kimlik bilgileri ile başvuru alan adının birebir uyuşmaması ya da Mernis sistemine bağlanırken teknik bir problem oluşması hâlinde, T.C. kimlik numarası bulunan nüfus cüzdanı fotokopisi ya da üzerinde T.C. kimlik numarası bulunmayan nüfus cüzdanı fotokopisinin yanı sıra T.C. kimlik numarasının bulunduğu bir web sayfasından alınan çıktının fotokopisi gerekir.

Ticari amaçlı tüzel kişilikler ve kuruluşlar için, aşağıdaki üç maddede sözü geçen belgelerden herhangi bir tanesi,

- Ticaret odasından alınmış olan "Faaliyet Belgesi", "Ticari Sicil Belgesi", "Oda Sicil Kayıt Sureti" ya da Türkiye Ticaret Sicil Gazetesi'nde yayınlanmış olan ticaret unvanı ilanı
- Türk Patent Enstitüsünden alınmış "Marka Tescil Belgesi" ya da "Marka Başvuru Belgesi"
- Türkiye Esnaf ve Sanatkarlar Odasından alınmış olan "Sicil Tasdiknamesi" ya da "Ticari Sicil Gazetesi"

Yukarıda anlatılan bu maddelere istenildiği zaman “http://nic.tr” adresinden ulaşılabilir.

Yazılım geliştiriciler yeni bir projeye başladıklarında genellikle proje ile aynı ismi taşıyan herhangi bir firmaya sahip değildir. Ancak yinede alan adını almanın bir yöntemi vardır. Listede yer alan, “Ticari amaçlı tüzel kişilikler ve kuruluşlar için” maddesinin üçüncü maddesinde yer alan “Marka Başvuru Belgesi” bu amaçla kullanılabilir.

İstenilen adresi kiralamak için gerekli “Marka Başvuru Belgesi”, Türk Patent Enstitüsünün resmi internet sisteminden çevrimiçi olarak elde edilebilir. Ancak; Türk Patent Enstitüsüne çevrimiçi başvuru yapabilmek için; “mobil” veya “elektronik” imzaya sahip olmak gerekir. Ülkemizdeki GSM operatörlerinin birçoğu “mobil imzayı” uygun fiyatlara sunmaktadır.

Türk Patent Enstitüsünde çevrimiçi giriş yaptıktan sonra; marka başvurusunun nasıl yapılabilceğine dair yardım videoları izlenerek patent başvurusu yapılabilir. Daha sonra yine aynı sistemden “Marka Başvuru Belgesi” alınarak <http://nic.tr> adresinden “.com.tr” uzantılı alan adının kiralanması sağlanabilir. Marka başvurusu yapabilmek için sadece harç yatırılması yeterlidir. Günümüzde (2019 yılı itibariyle) bu harç yaklaşık 180 TL civarındadır.

En yaygın kulanıma sahip olan alan adı uzantısı “com”dur. Üst seviye alan adlarından (Top Level Domain – TLD) biri olan “com”, İngilizce “commercial (ticari)” kelimesinden türetilmiştir. Günümüzde ticari amaç dışında da kullanımına sıkça karşılaşılmaktadır. Google, Bing gibi arama motorları sonuçları listelerken adresin TLD olmasını da dikkate almaktadır. Bu nedenle arama motorlarında üst sıralarda görüntülenmek isteyen yatırımcılar genelde “com” uzantılı adreslere yönelirler.

İnternet ansiklopedisi Wikipedia tarafından “com” alan adı için, “Bu alan adı başlangıçta Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bakanlığının bünyesindeyken günümüzde Verisign tarafından yönetilmektedir ve ABD yasasının nihai yargı yetkisi kapsamındadır. Verisign kayıtları, ICANN tarafından akredite edilmiş kayıt şirketleri aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Verisign, uluslararası alan adlarını da kabul etmektedir.” açıklaması yapılmaktadır.

Günümüzde “com” uzantılı alan adı almak için herhangi bir belgeye ihtiyaç duyulmamaktadır. Yıllık kira fiyatları 10\$ – 20\$ arasında değişmektedir. Bu değişikliğin nedeni aracı firmanın kâr payından kaynaklanmaktadır.

İnternet sitesi oluşturmak için sadece alan adının kiralanması yeterli değildir. Ayrıca sunucu hizmeti de kiralamak gerekmektedir. Yayın yapabilmek için iki farklı işlem gerekse de birçok firma hem alan adını hem de sunucu hizmetini bir arada veren paketler sunmaktadır.

Dreamweaver ile kişisel bilgisayarlar kullanılarak üretilen internet sayfalarının (HTML) dünyadaki diğer ziyaretçilere ulaştırılabilmesi için ikinci koşul sunucu hizmetinin kiralanmasıdır.

Teknik olarak internet hizmeti alınan kişisel bir ev bilgisayarının da ADSL bağlantısı ve modemini kullanarak sunucu hizmetini verebilmesi mümkündür. Ancak; erişim hızının düşük, güvenliğin ise saldırılara karşı yetersiz olacağı aşikârdır. Ayrıca bilgisayarın ve modemin 7/24 açık olması gerekecektir.

Sunucu hizmetini veren firmaların sahip olması gereken donanımlar,

- Sunucu bilgisayarı (server)
- Güvenlik duvarı (firewall)
- Yüksek kapasiteli internet bağlantısı (fibernet)
- Statik IP adres(ler)i

şeklinde listelenebilir.

Sunucu bilgisayarı (server): Yüksek depolama, bellek ve işlemci kapasitelerine sahiptirler. Ayrıca; görünüm olarak genellikle yatay-uzun kasalara sahiptir. Günümüzde özellikle sanallaştırma özelliklerini destekleyen sunucular tercih edilmektedir. Bunun nedeni ise müşterilere özel VPS (Virtual Personal Server) imkânı tanımak içindir. Standart bir ev bilgisayarından temelde herhangi bir farkları olmasa da sunucu bilgisayar ile ev bilgisayarı arasındaki farklar,

- Kuvvetli soğutucu fanlar
- Bellek (RAM) yuvası sayısı
- İşlemci (CPU) yuvası sayısı
- Depolama ünitesi (HDD) girişi sayıları

ile listelenebilir.

Güvenlik duvarı (firewall): Sunucu hizmeti veren bütün firmalarda olması gereken donanımlardan biridir. Günümüzde kişisel bilgisayarlarda yüklü olan işletim sistemlerinde standart olarak yüklü olan yazılımlardan daha yüksek kapasitede kontrol yeteneklerine sahiptirler.

Ayrıca; sunucu hizmeti veren firmaların birden fazla internet adresine sunucu ayarlamaları gerekmektedir. Bu bağlamda; yönlendirme işleminin yapılması (Network Address Translation – NAT) için gerekli hizmeti yine güvenlik duvarları üstlenebilmektedir.

Örneğin; www.ataaof.edu.tr ve www.atauni.edu.tr internet adreslerinin sunucularına hizmet aynı veri merkezi (Data Center) üzerinden yapılacak olsun; basit bir yapıda, her iki site için de farklı sunucular kullanılacaktır. Ziyaretçinin yazacağı adrese göre hangi sunucuya yöneceği NAT protokolü kullanılarak çözümlenmektedir. Evlerde kullanılan ADSL modemlerin birçoğunda da NAT özelliği bulunmaktadır.

Sunucu hizmeti veren firmalar genellikle G.SHDSL, VDSL, Metro veya Fibernet gibi teknolojiler kullanırlar. Fiyat olarak ev bağlantılarından çok daha yüksek ücretli olsalar da işleyişte büyük farka sahip değildirler.

Statik IP adres(ler)i: Yapılan her internet bağlantısında bir IP adresi ADSL modeme atanır. Atanan IP adresleri, yerel ağ (LAN) IP adresinden farklıdır. Örneğin; bir kişinin bilgisayarının yerel ağdaki IP adresi 192.168.1.3 iken; internete çıkarken kullandığı IP adresi 88.226.206.112 gibi bir değere sahip olabilir. Sahip olduğunuz IP adresini İnternet servis sağlayıcıları kullanıcıların güvenliği için dış IP adresini modemin her bağlantı isteğinde değiştirir. Sunucu hizmeti veren kuruluşların ise IP adresleri sabitlenmiş veya daha genel bir deyimle “statik”tir. Ayrıca; ev kullanıcıları da düşük bir ek ücret karşılığında statik IP adresine sahip olabilirler.

Tüm bu bilgiler ışığında bakıldığında; sunucu hizmetlerinin temelde lokal (LAN) ve genel (WAN) için fark etmediği görülebilir. Ancak; genele yönelik sunucu hizmeti verebilmek için gerekli olan konfigürasyonları tecrübe etmek zaman alacağı için hizmet veren bir firmadan kiralamak daha doğru bir yöntemdir. Sunucu hizmetlerinin en düşük yıllık ücretleri yaklaşık 30 TL[referans] civarındadır. Ancak; sunucu hizmetleri bütün yapılarla uygun olarak verilmez. Bunun yerine yazılan programlama diline, aylık kullanım kotasına, e-posta hizmetine ve diğer birçok değişkene bağlıdır. Bu derste anlatılanlar dinamik bir programlama dili ile değil HTML kullanılarak üretildiği için sunucu hizmeti (hosting)’nin maliyeti en düşük seviyededir.

Sunucu hizmeti satın alınırken firmalar genellikle alan adının varlığını kullanıcıya sormaktadır. Bu nedenle ilk olarak alan adını değil; sunucu hizmetini satın almak internet sitesini yayınlamak için doğru bir yöntemdir.