

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung.....	2
Zum Inhalt.....	2
Darstellungskonventionen.....	2
Bildschirmaufbau und Bedienelemente von DFM2HTML.....	3
Startbildschirm.....	3
Werkzeugleiste.....	4
Tabs.....	4
Der Texteditor.....	5
Einführung	5
Eine Seitenverwaltung hinzufügen.....	6
Seiten hinzufügen.....	6
Visuelle Stile verändern.....	6
HTML generieren.....	6
Weiterführende Themen.....	7
Fußinformationen hinzufügen.....	7
Seiten in ein Panel verschieben.....	7
Fußinformationen hinzufügen.....	7
Stylesheets benutzen.....	7
Stylesheet mit einem Stil-Objekt erstellen.....	8
Stile definieren.....	8
Stile wiederbenutzen.....	8
In ein Frames-Layout konvertieren.....	8
Alternative Seiten in ein scrollbares Seitenobjekt verschieben.....	8
Positionierungsparameter anpassen.....	8
Scrollbar ausblenden.....	8
Tutorial.....	9
Über dieses Tutorial	9
Objekte	9
Positionierung von Objekten.....	9
Objekttypen.....	9
Labels	10
Links	11
Formulare.....	11
Seitenverwaltung (Navigation).....	12
Unabhängige Seiten.....	13
DHTML Menü.....	13
Grundlagen.....	13
Stilverwaltung.....	14
Menüoptionen.....	14
Eingebettetes Menü.....	14
Geöffnetes Menü fortsetzen.....	14
Mouse click / Mouse over.....	14
Objektstile.....	14

Textformatierungen.....	14
Runde Ecken.....	15
Bilder.....	15
Farben.....	16
Effekte.....	16
Sonstige Stile.....	16
PHP.....	17
DFM2HTML-Ressourcen austauschen.....	18
Tipps und Tricks.....	19
Tastenkombinationen.....	19
Eltern und Kinder.....	19
Kontextmenüs.....	19
Baukasten erweitern.....	19
Die Eigenschaften von Links.....	20
Zur Arbeit mit größeren Projekten.....	21

Vorbemerkung

Zum Inhalt

Diese Dokumentation basiert auf der Version 1.901 des Programmes DFM2HTML. Laut Version History auf <http://www.dfm2html.com/history.html> ist 1.901 aber weitgehend identisch mit 1.9. In der Version 1.9 wurde der Objekttyp Menu eingeführt.

Inhaltliche Grundlage für diese Dokumentation waren die Dateien

- GuideGerman.dfm bzw Guide.dfm
- TutorialGerman.dfm bzw. Tutorial.dfm
- TutorialMenus.dfm

Darstellungskonventionen

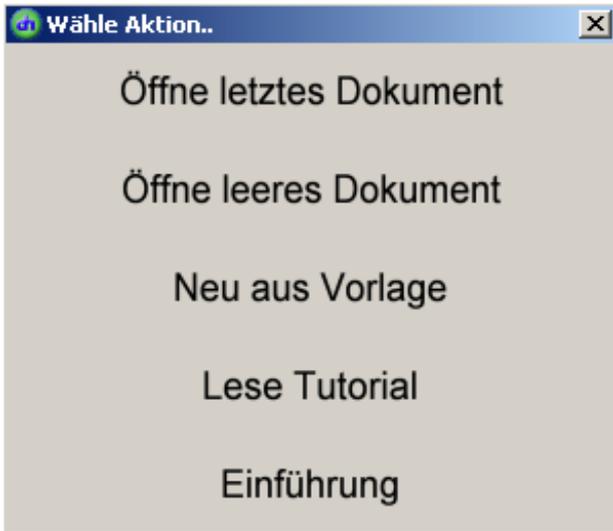
In diesem Text werden die folgenden Darstellungskonventionen verwendet:

- **Tab** für die Tab-Bezeichnungen
- **Befehl** oder **Befehl | Unterbefehl** für Menübefehle
- **Objektname** für die Namen von Objekten, **Beispieldatei.dfm** für Beispieldateien, **Titel** für Feldbezeichnungen in einem **Tab**.
- **Neue Seite** für Schaltflächen. 

Bildschirmaufbau und Bedienelemente von DFM2HTML

Startbildschirm

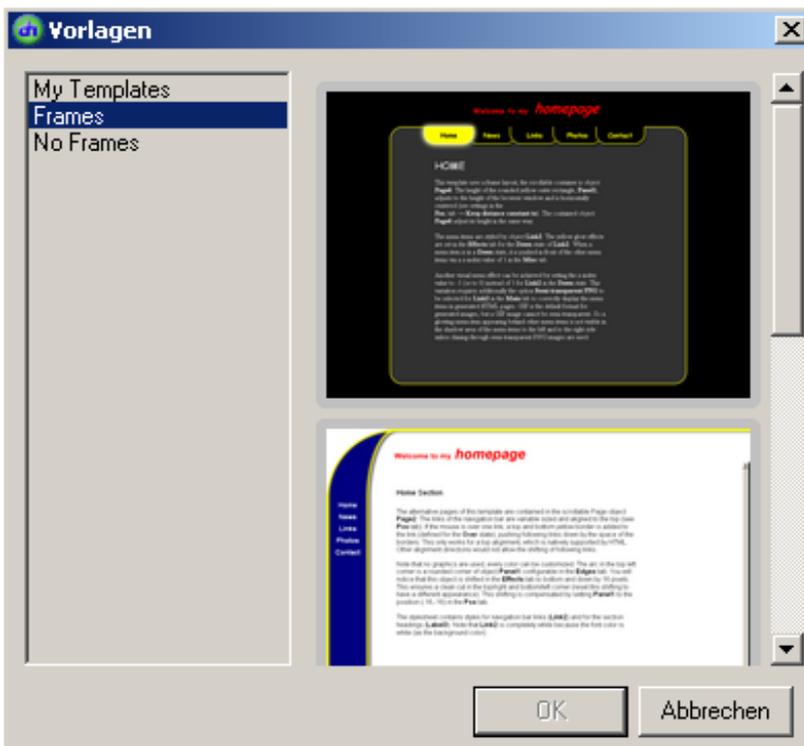
Beim Start von DFM2HTML erscheint das folgende Fenster:



Öffne letztes Dokument: ist natürlich nur sinnvoll, wenn schon einmal mit dem Programm gearbeitet wurde und eine Datei gespeichert wurde (ist im Prinzip identisch mit **Datei | Erneut öffnen**)

Öffne leeres Dokument: öffnet eine neue Datei, die nur das Basisobjekt index enthält (identisch mit **Datei | Neu**).

Neu aus Vorlage: hier erscheint ein weiteres Fenster:



Hier kann aus den mitgelieferten Vorlagen eine als Basis für ein neues Projekt ausgewählt werden (identisch mit **Datei | Neu aus Vorlage**)..

Lese Tutorial: Öffnet die auch im DFM2HTML-Format gespeicherte Datei TutorialGerman.dfm (identisch mit [Werkzeuge | Tutorial](#)).

Einführung: Öffnet die auch im DFM2HTML-Format gespeicherte Datei GuideGerman.dfm (identisch mit [Werkzeuge | Einführung | Einführung](#))

Werkzeugleiste

Immer im oberen Bildschirmbereich sichtbar ist die Werkzeugleiste:



Die Werkzeugleiste enthält

- Buttons für die einzelnen [Objekttypen](#)
- Eine Auswahlliste, die das aktive Objekt anzeigt und mit der andere Objekte ausgewählt werden können
- Zwei nur im Testmodus aktive Navigationspfeile
- Zwei Schaltfläche, mit denen zwischen dem normalen Bearbeitungsmodus und dem Testmodus hin- und hergeschaltet werden kann.

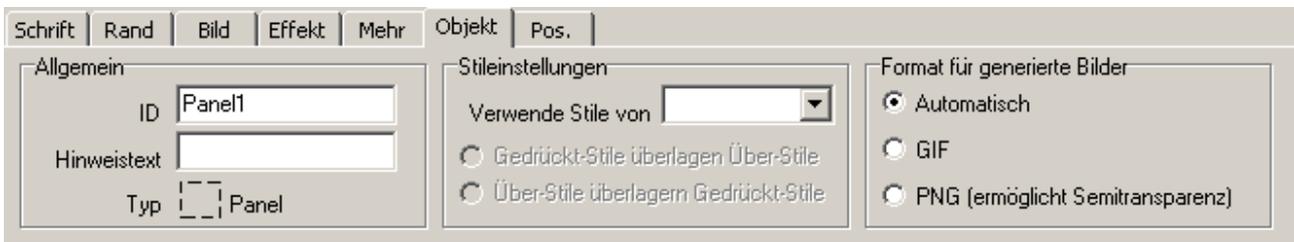
Tabs

Der Tabs-Bereich befindet sich standardmäßig im unteren Bildschirmbereich. Über [Werkzeuge | Optionen | Oberfläche](#) kann eine andere Position gewählt werden.

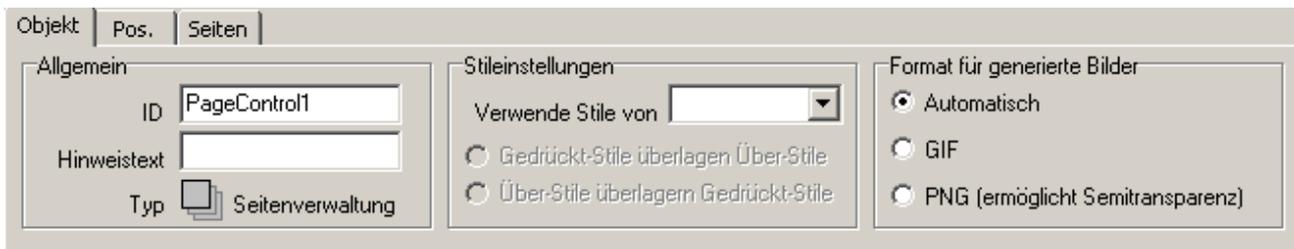


In den einzelnen Tabs werden die Eigenschaften des gewählten Objektes festgelegt bzw. angepasst. Je nach gewähltem Objekttyp sind im Tabs-Bereich unterschiedliche Optionen verfügbar.

Der Tabs-Bereich für ein Panel-Objekt sieht z.B. so aus:

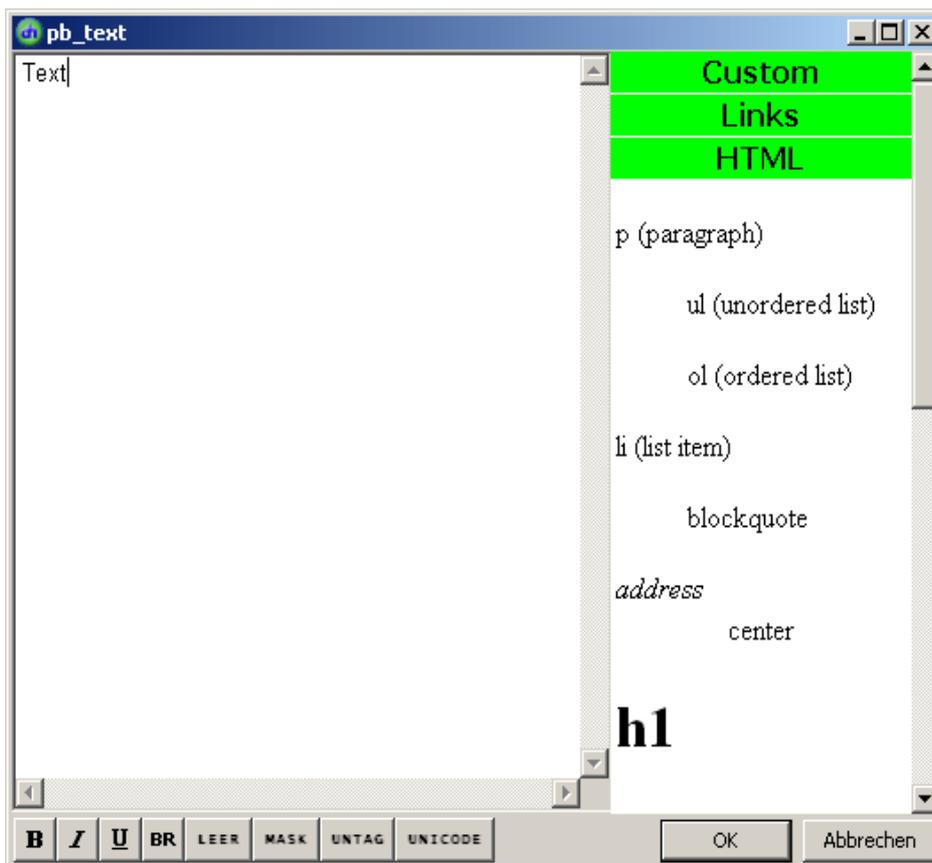


Der Tabs-Bereich für ein PageControl-Objekt hat nur wenige Optionen:



Der Texteditor

Der Texteditor dient zu komfortablen Bearbeitung längerer Textabschnitte



Einführung

In dieser Einführung lernst du, wie man eine einfache Website mit verlinkten Webseiten erstellen kann. Darauf aufbauend werden anschließend fortgeschrittene DFM2HTML-Konzepte vorgestellt. Die hier entwickelten Beispiele sind über [Werkzeuge | Einführung](#) auch abrufbar. Es handelt sich um die Dateien:

- Einfaches Beispiel **GuideExample.dfm**
- Einfaches Beispiel mit **FußzeileGuideExampleWithFooter.dfm**
- Einfaches Beispiel mit **Stylesheet GuideExampleWithStylesheet.dfm**
- Einfaches Beispiel mit Frames **GuideExampleWithFramesLayout.dfm**

Diese Dateien können natürlich auch als Vorlagen für eigene (einfache) Projekte verwendet werden.

Eine Seitenverwaltung hinzufügen

Erstelle zuerst über **Datei | Neu** ein neues DFM2HTML-Dokument. Um mehrere Webseiten in einem DFM2HTML-Dokument verwalten zu können, musst du als nächstes ein Seitenverwaltungsobjekt hinzufügen, und zwar indem du in der Werkzeugleiste anklickst und danach in das Dokument klickst. Dem neuen Objekt wurde automatisch der Name **PageControl1** zugewiesen. **PageControl1** ist ein **Kindobjekt** des Objekts **index**, das schon beim Erstellen des Dokuments angelegt wurde.

Seiten hinzufügen

Nun werden wir dem Seitenverwaltungsobjekt alternative Seiten hinzufügen. Genau eine alternative Seite ist zu einem Zeitpunkt sichtbar. Im unteren Bereich siehst du Tabs, in denen die Eigenschaften von selektierten Objekten editiert werden können. Selektiere nun **PageControl1** und gehe zum **Seiten**-Tab. Eine alternative Seite, **Page1**, wurde schon automatisch angelegt, daher erzeuge nun eine zweite alternative Seite, **Page2**, indem du die **Neue Seite**-Schaltfläche drückst. Der Name eines Objekts kann im Objekt -Tab geändert werden.

Visuelle Stile verändern

Selektiere zunächst **Page1**, indem du **Page1** in der Auswahlliste in der Werkzeugleiste auswählst. Gehe nun zum **Schrift**-Tab und wähle eine rote Hintergrundfarbe aus. Selektiere nun **Page2** und wähle eine gelbe Hintergrundfarbe. Die Seiten einer Seitenverwaltung dürfen unterschiedliche Höhen haben, ihre Position wird aber synchron gehalten. Wähle nun eine Höhe von 1000 Bildschirmpixeln im Pos. -Tab von **Page2**.

Seiten verlinken

Füge zu Objekt **index** nun zwei Link-Objekte mit Namen **Link1** und **Link2** hinzu. Wähle **Page1** in das **Verlinkte Seite**-Feld im **Link**-Tab von **Link1**. Wähle **Page2** für **Link2** analog. Mit einem Doppelklick auf ein Link-Objekt kannst du in DFM2HTML schnell zur verlinkten Seite wechseln.

HTML generieren

Einen ersten Eindruck der Website läßt sich in DFM2HTML durch die Test-Ansicht (**Test**-Schaltfläche in der Werkzeugleiste) gewinnen. Einen genaueren Eindruck erhält man aber über die Vorschau der Website im Browser (**Publizieren | Vorschau**). Um die Website online zu stellen, können manuell die für die Vorschau generierten Dateien (**Publizieren | Vorschauordner** öffnen) auf einen FTP-Server hochgeladen werden oder man läßt dies den integrierten FTP-Client tun (**Publizieren | Publizieren**).

Weiterführende Themen

Fußinformationen hinzufügen

Die folgenden Schritte zeigen, wie man Fußinformationen hinzufügen kann, d.h. Objekte, die am unteren Rand jeder generierten Webseite auftauchen.

Seiten in ein Panel verschieben

Zunächst müssen alle Seiten in ein neues [Elternobjekt](#) umgelagert werden (das momentane Elternobjekt ist **index**). Selektiere dafür **PageControl1** und führe **Editieren | Ausschneiden** aus (der Warnhinweis kann ignoriert werden). Nun ist die Seitenverwaltung mit den verwalteten Seiten in der Zwischenablage. Erstelle nun in Objekt **index** ein neues Panel-Objekt und füge die Objekte aus der Zwischenablage in dieses ein (**Editieren | Einfügen**). Die Höhe von **Panel1** muß nun mindestens so groß gewählt werden, daß die eingefügten Seiten nicht abgeschnitten werden und außerdem unter den Seiten für ein Objekt, das die Fußinformationen beinhaltet, Platz ist. Zur besseren Visualisierung von **Panel1** solltest du ihm eine Hintergrundfarbe zuweisen.

Fußinformationen hinzufügen

Lege nun in dem unteren freien Bereich von **Panel1** ein Label-Objekt mit dem Namen **Label1** an. Gebe über den Texteditor, der über das Kontextmenü von **Label1** erreichbar ist, beliebige Fußinformationen ein. Z.B. kann ein Copyright-Symbol © über die **UNICODE**-Schaltfläche ausgewählt und eingefügt werden. Nun mußt du noch im **Pos.**-Tab von **Label1** die Option **Untere Begrenzung** anwählen und **Obere Begrenzung** abwählen.

In der Browser-Vorschau lassen sich nun folgende Effekte beobachten:

- Wird die alternative Seite gewechselt, überträgt sich die Höhendifferenz auf das [Elternobjekt](#), **Panel1**.
- **Label1** hat einen konstanten Abstand zu der unteren Begrenzung von **Panel1**, so daß **Label1** auch mit dem gleichen Abstand unter jeder alternativen Seite erscheint.

Stylesheets benutzen

Stylesheet-Objekte sind nur im Entwurfsmodus auf der Arbeitsfläche von **DFM2HTML** zu sehen. In der Testvorschau bzw. in der Ergebnisseite sind sie nicht direkt sichtbar. Ein Stylesheet-Objekt dient nur als einfaches Elternobjekt, in das du beliebige Objekte aus der Werkzeugleiste einfügen kannst. Allerdings können nur Stile von Objekten, die in einem Stylesheet enthalten sind, von anderen Objekten wiederverwendet werden. Wenn du der Seitenverwaltung eine dritte Seite hinzufügst, wird es automatisch die Stile von **Style1** benutzen.

In den folgenden Schritten wird die Verwendung von Stylesheets vorgestellt. Das Ziel ist, **Page1** und **Page2** mit einem schwarzen Rahmen und gerundeten Ecken auszustatten und diese Stilinformationen aber nur einmal zu definieren.

Stylesheet mit einem Stil-Objekt erstellen

Erstelle ein neues Stylesheet-Objekt in Objekt **index**. Klicke nun auf das +-Zeichen, um ein einfaches Label-Objekt hinzuzufügen und benenne es **Style1**.

Stile definieren

Stelle im Rand -Tab von **Style1** einen schwarzen, 10 Pixel großen Rahmen ein (wähle **durchgezogen** als Rahmentyp). Drücke nun die **Ecken runden..**-Schaltfläche und definiere einen Rundungsradius von 20 Pixeln.

Stile wiederbenutzen

Wähle nun **Style1** im **Verwende Stile** von-Feld im **Objekt** -Tab von **Page1** und **Page2** aus.

In ein Frames-Layout konvertieren

Wenn du das obige Beispiel in ein Frames-Layout konvertieren willst, wo der Inhalt der alternativen Seiten in einem separaten Bereich gescrollt werden kann, dann folge den nächsten Schritten:

Alternative Seiten in ein scrollbares Seitenobjekt verschieben

Während **Page1** und **Page2** an eine Seitenverwaltung gebunden sind, kannst du dem Dokument auch unabhängige Seiten  hinzufügen. Eine unabhängige Seite, wie z.B. Objekt **index**, kann über Scrollbalken verfügen. Selektiere nun **PageControl1** und führe **Editieren | Ausschneiden** aus (Warnung kann ignoriert werden). Nun befindet sich die Seitenverwaltung mit allen seinen Seiten in der Zwischenablage. Füge **index** nun eine neue Seite mit Namen **Page3** hinzu. Füge darin die Objekte aus der Zwischenablage ein (**Edit | Paste**). Definiere für **Page3** eine beliebige Hintergrundfarbe.

Positionierungsparameter anpassen

Markiere die Optionen **Rechte Begrenzung** und **Untere Begrenzung** im **Pos** -Tab von **Page3**. Objekt **index** repräsentiert das Browserfenster, und wenn dieses durch den Benutzer in der Größe verändert wird, wird die Größenveränderung automatisch auf Objekt **Page3** übertragen, so dass die Begrenzungskanten von Objekt **Page3** zu den jeweiligen Begrenzungskanten von Objekt **index** einen konstanten Abstand beibehalten.

Scrollbalken ausblenden

Page3 sollte angemessen dimensioniert sein, da es den eigentlichen Webseiteninhalt präsentiert. Da die alternativen Seiten nun über Objekt **Page3** gescrollt werden können, sind keine Scrollbalken für Objekt **index** mehr nötig und können generell ausgeblendet werden (selektiere **Immer ausblenden** im **Seite** -Tab von Objekt **index**).

Tutorial

Über dieses Tutorial

Dieses Tutorial zeigt dir wie man Webseiten mit DFM2HTML erstellen kann. Über **Datei | Neu** kannst du ein neues Dokument öffnen.

Objekte

Du kannst Objekte in der Werkzeugleiste selektieren und auf das Dokument platzieren. Über verschiedene Tabs können die Eigenschaften der Objekte editiert werden. Z.B. kann der Name eines Objekts im Objekt -Tab verändert werden. Objekte müssen Dokument-weit eindeutige Namen haben. Jedes Objekt (außer das äußerste) hat ein [Elternobjekt](#). Wenn du ein Objekt selektiert hast und die ESC-Taste drückst, wird das Elternobjekt selektiert.

Positionierung von Objekten

Um ein Objekt zu positionieren, selektiere es und verschiebe es mit der Maus zur gewünschten Position. Das Objekt wird standardmäßig an einem Gitter ausgerichtet. Dies kannst du dadurch verhindern, indem du gleichzeitig die ALT-Taste drückst.

Im **Pos** -Tab können ausgefeilte Positionierungsparameter eingestellt werden. In der **Maße**-Sektion kannst du die Koordinaten eines Objektes (Links- und Oben-Werte) eingeben.

Per Voreinstellung wird die Distanz eines Objekts zum linken und oberen Rand des [Elternobjekts](#) konstant gehalten. Ändert sich z.B. die Breite des Elternobjekts, so bleibt der Abstand des [Kindobjekts](#) zum linken Rand des Elternobjekts konstant, während sich der Abstand zum rechten Rand kleiner oder größer wird. In der Abstand konstant halten zu-Sektion kann bestimmt werden, zu welchen Rändern des Elternobjekts der Abstand in solchen Situationen konstant gehalten werden soll. Ein besondere Fall ergibt sich, wenn weder zum linken noch zum rechten Elternrand der Abstand konstant gehalten werden soll (**Linke Begrenzung** und **Rechte Begrenzung** sind nicht markiert): In diesem Fall wird das Objekt horizontal zentriert.

Ein Objekt kann in der Ausrichtung-Sektion automatisch positioniert werden. Während Ausfüllend das Kindobjekt den gesamten Platz des Elternobjekts ausfüllen lässt, wird für die Einstellung **Nach oben** das Kindobjekt zusammen mit anderen Kindobjekten mit der gleichen Ausrichtung vom oberen Rand des Elternobjekts aus nach unten gestapelt. Dieser Wert entspricht in HTML der natürlichen Organisation von Kindobjekten, DFM2HTML gestattet eine solche Organisation auch in die anderen drei Richtungen (Nach Rechts, Nach Unten und Nach Links).

In der **Maße**-Sektion können die Breite und Höhe in Pixeln angegeben werden. Über die Optionen **Auto. Breite** und **Auto. Höhe** kann für die meisten Objekttypen die Breite und die Höhe automatisch berechnet werden.

Objekttypen

Objekttypen sind:

- **Label (Text):** Zur Darstellung von Text, der formatiert werden kann
- **Link (Verweis):** Wie ein Label, kann jedoch auf ein Ziel verweisen. Ein Link befindet sich immer in einem von vier möglichen Zuständen.
- **Panel:** Ein Panel kann weitere Objekte enthalten
- **Seite:** Ein erweitertes Panel-Objekt: Wenn die Seite nicht als alternative Seite genutzt wird, kann sie über Scrollbalken verfügen.
- **Formular:** Formulare können Eingabeobjekte beinhalten, deren Inhalt durch einen Webserver ausgewertet werden können.
- **Seitenverwaltung:** Ein Seitenverwaltungsobjekt verwaltet mehrere Seiten, von denen immer nur eine zu einem Zeitpunkt sichtbar ist (alternative Seiten).
-  **Stylesheet (Stilvorlage):** Ein Stylesheet-Objekt dient als Behälter für Objekte, deren Design von anderen Objekten wiederverwendet werden kann.
- **Direct HTML:** Kann HTML/Javascript-Code aufnehmen, der dann direkt und unverändert in das generierte HTML-Dokument eingefügt wird.
- **Datei-Objekte:** Mit Hilfe von Datei-Objekten können externe Dateien referenziert oder eingebettet werden und beim Publizieren mit auf einen Server hochgeladen werden. Der generierte Dateiname setzt sich aus der Objekt-ID + . + Dateinamenerweiterung der gewählten Datei zusammen.
- **Menü-Objekte:** Mit Menü-Objekten lassen sich DHTML-Popup-Menüs erzeugen. Menü-Objekte werden in einem separaten Tutorial ([Werkzeuge | Menü-Tutorial](#)) erläutert.

An dieser Stelle sei auf eine Unstimmigkeit in der Original-Dokumentation hingewiesen. Dort kann man lesen:

Da fast allen Objekttypen ein Hintergrundbild im Bild -Tab zugewiesen werden kann, existiert kein eigener Bild-Objekt-Typ.

Tatsächlich existiert jedoch ein derartiger Objekt-Typ

Labels

Ein Label ist ein einfaches Objekt mit textuellem Inhalt. Text kann im **Text** -Tab eingegeben werden oder über den Texteditor-Dialog, der eine Formatierung des Textes gestattet: entweder über übliche HTML-Tags oder über Stile, die in Stylesheet-Objekten definiert wurden. Der Texteditor kann über das Kontextmenu des Objekts geöffnet werden oder aber indem du auf das Objekt klickst während du die ALT-Taste gedrückt hältst. In diesem Fall wird der Cursor im Editor auf die Position gesetzt, die mit der Maus anvisiert wurde.

Die Formatierung eines Textteils wird durch ein Starttag der Form `<X>` eingeleitet und durch ein Endtag der Form `</X>` abgeschlossen. (Im Gegensatz zu HTML sind keine Attribute gestattet.) Ein Tag-Paar kann über die UNTAG-Schaltfläche entfernt werden.

Beliebige Unicode-Zeichen, die aber von der gewählten Schriftart unterstützt werden müssen, können über die UNICODE-Schaltfläche eingefügt werden. Da z.B. die Zeichen < und > schon zum Markieren von Start- und Endtags genutzt werden, können die speziellen Zeichen <, >, " and & in selektiertem Text über die MASK-Schaltfläche maskiert werden. Ein Zeilenumbruch kann über die BR-Schaltfläche eingefügt werden.

Links

Link-Objekte ermöglichen eine Benutzer-Navigation. Ein Link kann auf ein externes Ziel verweisen (URL), wie z.B. auf <http://www.google.com>, oder auf ein Seitenobjekt (**Verlinkte Seite**). Durch ein Doppelklick auf ein Link kannst du im Editiermodus schnell zum Verweisziel innerhalb des Dokuments navigieren.

Ein Link kann in der generierten HTML-Seite als Hyperlink, als anklickbarer Text oder als Schaltfläche realisiert werden.

Formulare

HTML Formulare ermöglichen eine Auswertung von Benutzereingaben durch einen Webserver (z.B. mittels PHP). Dazu müssen sich alle Eingabefelder, wie z.B. ein Radiobutton , innerhalb eines Formularobjekts befinden:



The image shows a screenshot of an HTML form with a colorful, repeating geometric pattern background. The form contains the following elements:

- Vorname:** A text input field.
- Nachname:** A text input field.
- Geschlecht:** Two radio buttons labeled "männlich" and "weiblich".
- Besonderheiten:** Three checkboxes labeled "Raucher", "Autofahrer", and "HTML-Experte".
- Nächste Großstadt:** A dropdown menu with "Berlin" selected.
- Kommentar:** A large text area for entering comments.
- Buttons:** Two buttons at the bottom labeled "Abschicken" and "Löschen".

Das Formular kann durch ein Link-Objekt, für das die Absenden-Option markiert ist, durch den Benutzer abgeschickt werden. Die Benutzereingaben werden bei der Übermittlung an die Namen

der Eingabefelder (siehe **Objekt** -Tab, ID-Feld) gebunden. Die Formulardaten werden an die URL gesendet, die im URL-Feld des **Form** -Tabs spezifiziert ist. Alternativ kann die URL auch durch den Absenden-Link in dessen URL-Feld oder durch das **Verlinkte Seite**-Feld bestimmt werden. Im Form. -Tab kann noch die Art der Datenübermittlung gewählt werden: entweder durch Anhängen an die Ziel-URL (Get-Option) oder aber transparent durch das HTTP-Protokoll (Post-Option).

Seitenverwaltung (Navigation)

Ein Seitenverwaltungsobjekt kann mehrere Seiten verwalten, die durch Link-Objekte referenziert werden können. Dabei ist zu beachten

- Jede Seite definiert ihren eigenen Inhalt. Die Seiten können unterschiedliche Höhen haben, die Breite und Position werden aber synchron gehalten.
- Wenn ein Seitenverwaltungsobjekt gelöscht wird, werden automatisch auch die dazugehörigen Seiten gelöscht.
- Seiten-Objekte können statisch oder dynamisch in HTML-Code umgesetzt werden. Die dynamische Variante generiert alle Seiten-Objekte in eine HTML-Seite. Die Seiten-Objekte werden über Java Script alternativ ein- und ausgeblendet, wenn der Benutzer einen Link ausführt.
-

Ein Seitenverwaltungsobjekt zeigt immer nur eine Seite aus der Menge seiner verwalteten Seiten an, die anderen Seiten sind dann ausgeblendet. Sie bilden daher eine Gruppe alternativer Seiten. Es gibt mehrere Möglichkeiten, einer Seitenverwaltung eine Seite hinzuzufügen:

- über das Kontextmenü
- über **Neue Seite** im **Seiten** -Tab
- man kann eine neue Seite von der Toolbar auf die Seitenverwaltung platzieren
- indem man eine Seite aus der Zwischenablage in die Seitenverwaltung einfügt (**Bearbeiten | Einfügen**).

Für alternative Seiten werden per Standardeinstellung separate HTML-Seiten generiert. Wenn **Eine HTML-Seite pro Seite** im **Seiten** -Tab nicht markiert ist, werden die alternativen Seiten in nur eine HTML-Seite generiert. Beim Navigieren zwischen solchen Seiten ist daher kein Server-Kontakt und kein Neuaufbau der Webseite notwendig. Nachteilig ist dann aber, daß alle alternativen Seiten auf einmal vom Webserver geladen werden, d.h. der initiale Webseitenaufbau dauert länger, insbesondere, wenn die alternativen Seiten Bilder enthalten.

Wenn für eine alternative Seite eine separate HTML-Seite erzeugt wird, können diverse Eigenschaften für diese HTML-Seite im Seiteneigenschaften-Dialog über das Kontextmenü der Seite gesetzt werden. U.a. können der Titel und Schlüsselwörter für die HTML-Seite bestimmt werden. Solche Informationen werden häufig von Suchmaschinen ausgewertet. Der Name einer

HTML-Seite besteht aus dem Namen des Seitenobjekts und der Dateierweiterung ".html" oder ".php".

Unabhängige Seiten

Unabhängige Seiten werden durch keine Seitenverwaltung verwaltet. Sie können von der Toolbar in ein beliebiges Objekt (wenn es nicht gerade eine Seitenverwaltung ist) platziert werden. Unabhängige Seiten können im Gegensatz zu alternativen Seiten Scrollbalken besitzen. Jedes DFM2HTML-Dokument hat zumindest eine unabhängige Seite, nämlich das äußerste Seitenobjekt, welches jedes andere Objekt des Dokuments enthält. Neu erstellte Dokumente enthalten eine Seite mit dem initialen Namen "index".

Standardmäßig wird für eine unabhängige Seite keine separate HTML-Seite erzeugt, wenn es sich nicht um das äußerste Seitenobjekt handelt. Wenn allerdings `<iframe>` im **Seite**-Tab markiert ist, wird der Inhalt des Seitenobjekts in eine separate HTML-Seite, die von einem HTML-IFRAME-Element eingebettet wird, generiert. Wenn nun dieses Seitenobjekt alternative Seiten (samt Seitenverwaltung) enthält, so werden beim Navigieren zwischen diesen Seiten nur HTML-Seiten im IFRAME-Element ausgetauscht, es muss also nicht die gesamte äußerste HTML-Seite neu geladen werden. Andererseits können dann aber diese alternativen Seiten nicht sinnvoll von außen referenziert bzw. von Suchmaschinen erfaßt werden (die bekannte HTML-FRAME-Problematik).

DHTML Menü

Grundlagen

Mit der Version 1.9 von DFM2HTML wurde ein neuer Objekttyp eingeführt: Menüobjekte.

Ein Menüobjekte ist eine Container für Menüpunkte. Ein Menü wird durch genau einen Link geöffnet, der im **Menü**-Tab im Auswahlfeld **Wird geöffnet durch** festgelegt wird. Das Menüobjekt gehört dann dem Linkobjekt, d.h., dass beim Löschen des Linkobjektes auch das Menüobjekt gelöscht wird und beim kopieren des Linkobjektes auch das Menüobjekt mit kopiert wird.

Jedes Linkobjekt und jedes Menüobjekte hat im Kontextmenü (rechte Maustaste) einen Befehl Neues Untermenü. Damit kann man einen oder mehrere auf das vorhergehende Objekt verlinkte Untermenüpunkte erzeugen. Im Entwurfsmodus können die Untermenüpunkte durch einen Doppelklick oder den Befehl **Gehe zu | Menü** im Kontextmenü sichtbar gemacht werden.

Stilverwaltung

Menüoptionen

Eingebettetes Menü

Geöffnetes Menü fortsetzen

Mouse click / Mouse over

Objektstile

Für die meisten Objekte können verschiedene visuelle Stile angepaßt werden, diese werden in den nachfolgenden Abschnitten an Beispielen erläutert. Die visuellen Stile eines Objekts können durch andere Objekten durch eine Referenz auf dieses Objekt im **Verwende Stile von-**Feld des **Objekt**-Tabs wiederbenutzt werden.

Textformatierungen

Im **Schrift**-Tab können die Schriftart und die Schrift-/Hintergrundfarbe eingestellt werden.

Schrift-spezifische Stile vererben sich auf alle Kindobjekte eines Objekts, d.h. auch wenn ein Objekt selber kein Text darstellt, kann sinnvoll sein, Stile für die Textdarstellung zu verändern.

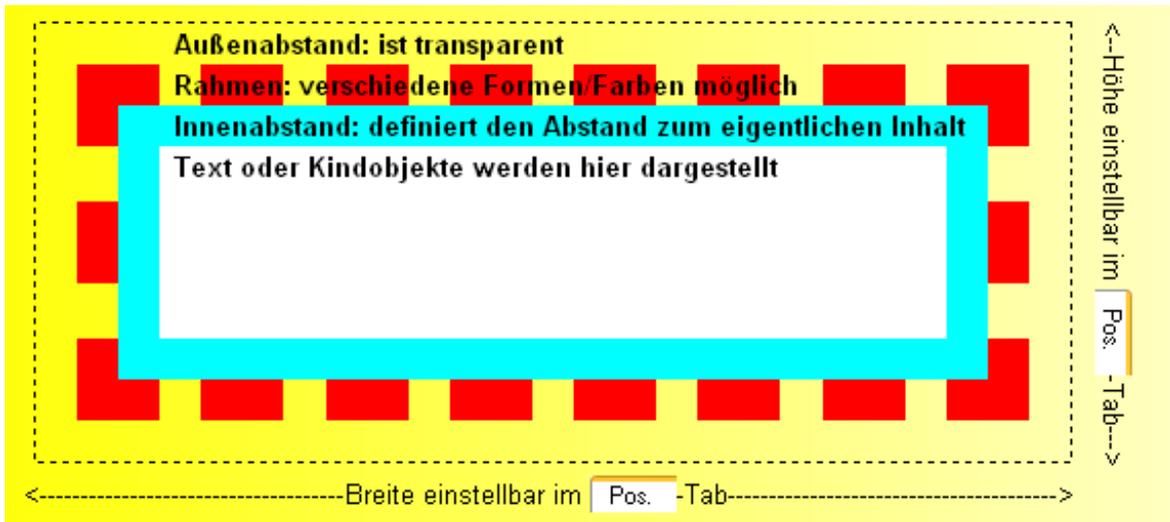
Beispiele für Schrift-Stile:



Für diese Beispiele wurde Kantenglättung eingesetzt (Antialiasing). Dieses Feature kann im **Effekt**-Tab aktiviert werden.

Ränder

Im **Rand**-Tab können der Außenabstand, der Rahmen und der Innenabstand eines Objekts eingestellt werden. Die folgende Illustration zeigt die Aufteilung des Randes in diese Bereiche:



Runde Ecken

Über **Ecken Runden..** im **Rand**-Tab kann ein Rundungsradius für die Ecken des Objekts bestimmt werden. Die Rundung wird durch einen vertikalen und einen horizontalen Radius bestimmt. Das folgende Beispiel verwendet für beide Radien einen Wert von 20 Pixel:



Bilder

Für die meisten Objekte kann ein Hintergrundbild im **Bild**-Tab gesetzt werden. Das Bild erscheint hinter möglichem Text oder Kindobjekten des Objekts. Das Bild kann gekachelt werden (Typ=Kacheln), gedehnt werden (Typ=Dehnen), im Mittelpunkt geviertelt werden (Typ=Vierteln) oder das Bild bestimmt selber die Breite/Höhe des Objekts (Typ=Bild). Für den Typ Kacheln kann außerdem bestimmt werden, von wo aus die Kachelung startet und in welcher Dimension sich diese fortsetzt (x-, y- oder x- und y-Achse). Beispiele:



Über **Lade von Datei...** kann ein Bild aus dem lokalen Dateisystem geladen werden.

Außerdem können Bilder aus einem Ordner oder einem Webbrowserfenster in den Bild-Vorschau-Bereich des **Bild**-Tabs oder direkt auf ein Objekt gezogen werden. Über spezielle Dialoge können

Bilder erzeugt werden, die eine semitransparente Farbe (**Transparente Farbe..**) oder einem Gradienten (**Erzeuge Farbverlauf..**) darstellen. Mit einem rechten Klick auf den Bild-Vorschau-Kasten öffnet sich ein Kontextmenü, über das u.a. ein Dialog zum Ändern farblicher Parameter erreichbar ist.

Farben

Eine Farbe kann im Farbdialog, der über eine Schaltfläche der Form Farbe erreichbar ist, genau definiert werden.

Diese Schaltflächen bieten auch ein Kontextmenü (rechte Maustaste), über das der Farbwert in die Zwischenablage kopiert oder aus der Zwischenablage geholt werden kann. Dafür wird das textuelle HTML-Farbformat der Form #RRGGBB benutzt.

Über den **Farbauswähler** kann der Farbwert eines beliebigen Pixels auf dem Bildschirm kopiert werden. Einmal aktiviert bleibt der Farbauswähler auch beim Umschalten zu anderen Programmen im Vordergrund.



Effekte

Wenn Effekte im **Effekt**-Tab aktiviert sind, wird das Objekt als ein Bild in die Webseite generiert. Verschiedene Effekte stehen nun zur Verfügung: Rotation, Skalierung, Durchsichtigkeit, verschiedene Verwischeffekte. Hier einige Beispiele:

Eine um 45°
rotierte
Schaltfläche



Ein
schattenwerfendes
Objekt



Ein interaktiver
Link:

Hallo

Innerer Schatten, inneres Glühen
und äußerer Schatten
kombiniert:

Öffnen

Sonstige Stile

Eine Reihe weiterer, meist textspezifischer, Stile lassen sich im **Mehr**-Tab einstellen. Diese werden nachfolgend an Beispielen demonstriert:

TEXT FORMATIERT MIT SCHRIFTVARIANTE=KAPITÄLCHEN

Text Formatiert Mit Texttransformation=Kapitalisieren

In mit white-space=pre formatiertem Text bleiben Leerzeichen erhalten.

von rechts nach links

Für diesen Text wurde
Horz. Ausrichtung =
Blocksatz gesetzt.

PHP

PHP-Tags können in einem textbasierten Inhalt oder in **DirectHTML**-Objekten eingesetzt werden.

Ein beispielhaftes PHP-Tag, das den Text hallo generiert:

```
<$php echo "hallo"; $>
```

PHP-Tags werden durch den Server verarbeitet, also im Gegensatz zu Java Script nicht durch den Webbrowser. Mit PHP lässt sich z.B. ein Besucherzähler oder ein Kontaktformular, das die Formulardaten an eine Emailadresse weiterleitet, realisieren. Diese beiden Beispiele werden mit DFM2HTML auch mitgeliefert (**Werkzeuge | Baukasten | PHP**). Um zu sehen, ob dein Server PHP ausreichend unterstützt, kannst du z.B. den Besucherzähler "Visitor Counter" ausprobieren. Wenn im Browserfenster dann eine Zahl erscheint, wird PHP unterstützt. Beachte, dass PHP normalerweise nicht funktioniert, wenn du die Webseite lokal anschaust (d.h. nicht vom Server anforderst).

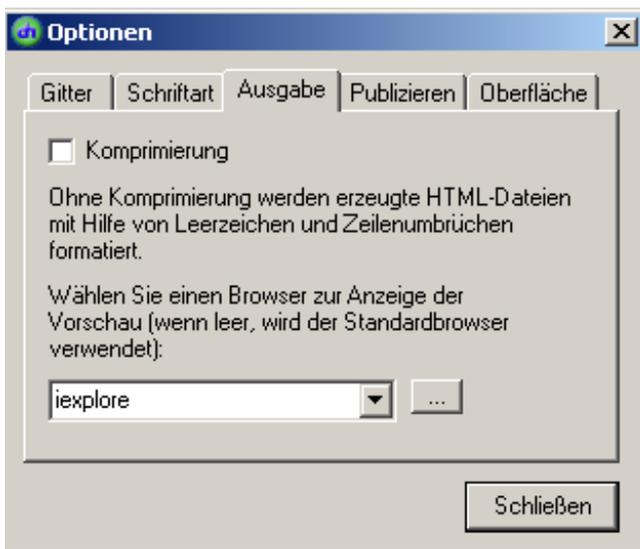
Wenn PHP-Tags verwendet werden, wird der generierten HTML-Seite die Endung .php gegeben. Ansonsten werden PHP-Tags von DFM2HTML nicht weiter ausgewertet, außer dass für sie ein Fragezeichen angezeigt wird. **Beachte, dass dadurch deine Startseite statt z.B. index.html nun index.php heißen kann. Um php-Dateien zu testen, müssen sie auf einem entsprechend eingerichteten Testserver ausgeführt werden.**

Beachte weiterhin, daß PHP-Tags in Dokument-Reihenfolge, d.h. in der Reihenfolge wie sie im HTML-Dokument auftreten, vom Server ausgeführt werden. Für Kindobjekte mit einem Nach Oben-Ausrichtung (siehe [Positionierung](#)) ist die visuelle von-oben-nach-unten-Reihenfolge mit der Dokumentreihenfolge identisch, was in einigen mitgelieferten PHP-Beispielen ausgenutzt wurde.

Webseite veröffentlichen

Bevor du deine Webseite im Internet veröffentlichst, solltest du die HTML-Seiten lokal begutachten via **Publizieren | Vorschau**. In diesem Schritt werden eine Reihe von HTML-Seiten und Bilddateien in ein lokales Verzeichnis (**Publizieren | Seiteneigenschaften** → **Lokaler Ordner**) generiert und anschließend wird die Startseite in einem Webbrowser angezeigt.

Über **Werkzeuge | Optionen | Ausgabe** kann der dabei verwendete Browser ausgewählt werden. Der Microsoft Internet Explorer, Firefox und der Netscape-Browser sind bereits als Optionen hinterlegt. Sofern erforderlich, können hier weitere Browser (z.B. Opera) hinzugefügt werden.



Die Einschaltung der Komprimierung führt dazu, dass die erzeugten HTML-Dateien etwa **5%** kleiner sind. Sie sind dann aber in einem anderen Editor wesentlich schlechter zu lesen.

Eine relative Pfadangabe für **Lokaler Ordner** wird relativ zum Verzeichnis interpretiert, in dem sich das DFM2HTML-Dokument befindet.

Über "http://" adressierte Webseiten im Internet können oft über FTP verwaltet werden. DFM2HTML kann die HTML-Dateien auf Wunsch auf einen FTP-Server hochladen. Dazu müssen zunächst die nötigen FTP-Daten in **Publizieren | Seiteneigenschaften** → **FTP-Verzeichnis** eingegeben werden. Danach kann über **Publizieren | Publizieren** der Upload-Prozess gestartet werden. Es kann noch zusätzlich eine HTTP-Adresse in **Publizieren | Seiteneigenschaften** → **HTTP URL** angegeben werden, die über **Publizieren | Webseite online besuchen** abgerufen werden kann, um die Webseite online zu betrachten.

Ein Geschwindigkeitsvorteil des integrierten FTP-Upload-Tools gegenüber dem manuellen Upload ist, daß nur Dateien hochgeladen werden, die sich seit dem letzten Upload-Prozess verändert haben (dieses Feature kann über **Werkzeuge | Optionen** → **Publizieren** → **Benutze intelligentes Hochladen** deaktiviert werden). Alternativ können die für eine Vorschau generierten HTML-Dateien (**Publizieren | Vorschauordner** öffnen) auch mit herkömmlichen FTP-Programmen auf ein FTP-Server übertragen werden oder sie können z.B. auf eine CD gebrannt werden.

Beachte:

Die über **Werkzeuge | Optionen** gemachten Einstellungen gelten projektübergreifend.

DFM2HTML-Ressourcen austauschen

Ein DFM2HTML-Dokument wird in einer Datei mit der Endung .dfm abgespeichert. Wenn du von einem Ordner aus eine DFM2HTML-Datei in den DFM2HTML-Editor ziehst, wird sie im Editor automatisch geöffnet. Dies funktioniert auch mit Webseiten, die DFM2HTML-Dateien verlinken: Ein Ziehen des Links auf den DFM2HTML-Editor lädt das DFM2HTML-Dokument automatisch runter und öffnet es.

Bearbeiten | Kopieren kopiert selektierte Objekte als Text in die Zwischenablage. Aus dieser können die Objekte wieder über **Bearbeiten | Einfügen** woanders eingefügt werden. Man könnte

den Text aber z.B. auch in einer Email versenden oder auf einer Webseite bereitstellen, um mit anderen DFM2HTML-Benutzern Ressourcen auszutauschen. Über **Bearbeiten | Vollständiges Kopieren** werden nicht nur die selektierten Objekte kopiert, sondern auch alle von ihnen benutzten Stylesheet-Objekte, so daß dieser Befehl verwendet werden sollte, wenn man die selektierten Objekte in ein anderes DFM2HTML-Dokument einfügen will.

Tipps und Tricks

Tastenkombinationen

Eltern und Kinder

Kontextmenüs

Baukasten erweitern

Nach der standardmäßigen Installation von DFM2HTML sind über Werkzeuge | Baukasten bereits einige vorgefertigte Objekte verfügbar:

- Links – das sind Linkobjekte mit grafischem Hintergrund, die ihr Aussehen beim mouse over verändern.
- Menus – das sind komplexe Menüobjekte, die erweitert und optisch angepasst werden können
- PHP – das sind [PHP](#)-Scripte

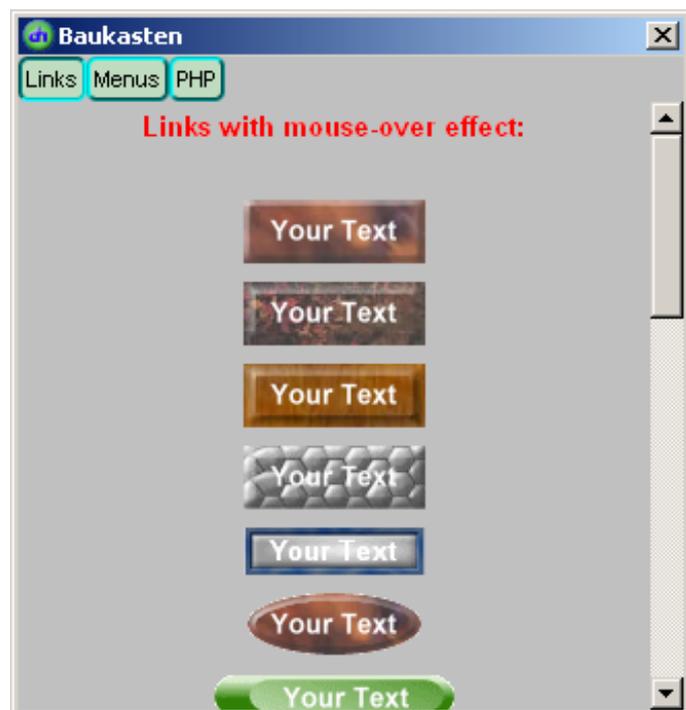
Durch einen Klick auf das Objekt im Baukasten wird es im aktuellen Dokument übernommen.

Der Baukastenkasten lässt sich durch eigene Objekte erweitern, wie an einem Beispiel gezeigt werden soll.

Wir benötigen beispielsweise in den unterschiedlichen Projekten immer wieder die gleichen Textbausteine, z.B. eine Art Copyright-Information mit dem Text „Diese Webseite wurde durch Schlamutzelnase erstellt“.

Dazu gehen wir wie folgt vor:

1. Mit **Datei | Neu** eine neue, ganz leere Datei erstellen
2. Textobjekt einfügen, dort den gewünschten Copyright-Text eingeben und dem Objekt am besten einen treffenden Namen geben, ggf. die Schriftart, -größe und andere Merkmale



modifizieren

3. dicht über diesem Textobjekt ein zweites Textobjekt, das nur zu Information dient. Dort kommt als Text z.B. rein: Copyright-Text. Es wird mit roter Schriftfarbe und kleinerer Schriftgröße formatiert. Das sieht dann etwa so aus wie rechts zu sehen



Copyright-Text

Diese Webseite wurde durch
Schlamutzelnase erstellt

4. Diese Datei wird gespeichert unter: C:\Programme\DFM2HTML\Presets\Textbausteine.dfm

Wenn wir jetzt ein neues Dokument öffnen sehen wir den Textbaustein, den wir mit einem Klick in unser Dokument übernehmen können.

Wenn später weitere Textbausteine hinzugefügt werden sollen, wird einfach die Datei Textbausteine.dfm aufgerufen und ergänzt. Natürlich können auch die bereits mitgelieferten Baukasten-Dateien angepasst bzw. ergänzt werden.



Die Eigenschaften von Links

Links ohne Effekte

Automatisch

```
<A id="Link1_automatisch" style="LEFT: 124px; POSITION: absolute; TOP: 48px" href="http://www.google.de/">Link Automatisch</A>
```

Text

```
<DIV id="Link1_text" style="LEFT: 124px; POSITION: absolute; TOP: 84px" onclick="self.location.href='http://www.google.de'">
```

Link Text

```
</DIV>
```

Link

```
<A id="Link1_link" style="LEFT: 124px; POSITION: absolute; TOP: 120px" href="http://www.google.de/">Link Link</A>
```

Schaltfläche

```
<INPUT id="Link1_flaeche" style="LEFT: 120px; POSITION: absolute; TOP: 164px" onclick="self.location.href='http://www.google.de'" type="button" value="Link Schaltfläche" />
```

Links mit Effekten

Automatisch

```
<A class="Link2_automatisch_nm" id="Link2_automatisch" style="LEFT: 120px; OVERFLOW: hidden; POSITION: absolute; TOP: 216px" href="http://www.google.de/" cbase="Link2_automatisch"></A>
```

Text

```
<DIV class="Link2_text_nm" id="Link2_text" style="LEFT: 120px; OVERFLOW: hidden; POSITION: absolute; TOP: 252px" onclick="self.location.href='http://www.google.de'" cbase="Link2_text"></DIV>
```

Link

```
<A class="Link2_link_nm" id="Link2_link" style="LEFT: 120px; OVERFLOW: hidden; POSITION: absolute; TOP: 288px" href="http://www.google.de/" cbase="Link2_link"></A>
```

Schaltfläche

```
<DIV class="Link2_Schaltflaeche_nm" id="Link2_Schaltflaeche" style="LEFT: 116px; OVERFLOW: hidden; POSITION: absolute; TOP: 332px" onclick="self.location.href='http://www.google.de'" cbase="Link2_Schaltflaeche"></DIV>
```

Zur Arbeit mit größeren Projekten

Sobald ein Projekt den Umfang von 4-5 Seiten übersteigt, muss man u.U. eine Vielzahl von Objekten verwalten. DFM2HTML vergibt jedes Mal, wenn ein Objekt neu angelegt wird, eine eindeutige Objekt-ID, z.B. **Panel1**, **Page1** usw. Diese Art der Objektbenennung macht die Verwaltung in größeren Projekten schnell unübersichtlich. Auch sind Dateinamen wie `page1.htm` nicht gerade sehr benutzerfreundlich.

Ich habe mir daher angewöhnt, bei der Benennung der häufig vorkommenden Objekte bestimmte Präfixe und möglichst sprechende Namen zu verwenden. Das macht natürlich anfangs mehr Arbeit, letztendlich zahlt es sich jedoch aus.

Objekttyp	Standardbezeichnung	Präfix	Beispiel(e)
Seitenverwaltung	PageControl	pc_	pc_Fotos
Seite	Page	pg_	pg_Impressum, pg_Fotos_Urlaub, pg_Fotos_Berlin
Panel	Panel	pn_	pn_Kopf, pn_Fuss
Text	Label	lb_	lb_Impressum

Objekttyp	Standardbezeichnung	Präfix	Beispiel(e)
Verweis	Link	lk	lk_Fotos_flickr
Bild	Image	im_	im_Berlin_Wohnung
DHTML-Menu	Menu	mn_	mn_Fotos

Den in einem Stylesheet verwendeten Objekten stelle ich zusätzlich noch ein st_ voran.