

Planiranje projekta i podešavanje Dreamweavera

Mada bi verovatno *bilo stimulativnije da na samom početku krenete sa dizajnom Web strana, iskustvo nas uči da uspešan razvoj Web projekta počinje od strategije. Zato usporite i pokušajte da sagledate projekat u celini. Čemu će prezentacija ili aplikacija koju pravite služiti? Ko će je koristiti? Kako će ona funkcionisati? Kako treba da bude organizovana?*

Potom, da biste maksimalno iskoristili mogućnosti koje Dreamweaver pruža, odvojte dovoljno vremena da proučite način na koji program pravi, tumači i prikazuje Web strane. Podesite program tako da odgovara vašem načinu rada, a potom počnite s razvojem prezentacije.

Čak i tada, pre nego što započnete izradu stranica, trebaće vam malo vremena za podešavanje parametara prezentacije u Dreamweaveru i izradu zajedničkih šablona, objekata biblioteke i ostalih elemenata koji će vam omogućiti brzo i efikasno razvijanje prezentacije.

Poglavlje 1 ■ Planiranje Web projekta i priprema za rad

Poglavlje 2 ■ Osnovni elementi Web strana

Poglavlje 3 ■ Podešavanje radnog prostora i prezentacije

Poglavlje 4 ■ Šabloni i biblioteke

Planiranje Web projekta i priprema za rad

Dreamweaver i Fireworks će pomoći da rad na projektu teče glatko, bilo da potpuno sami pravite Web prezentaciju od početka, ili ste član tima koji pravi Web prezentaciju za klijenta. Nezavisno od obima projekta, unapred odvojte vreme za razrađivanje šeme prezentacije (u osnovi, to je mapa prezentacije), osmišljavanje izgleda prezentacije i utiska koji će ostaviti (grafičkog dizajna i okruženja) i za prikupljanje sadržaja. Kada obavite taj početni rad, možete se posvetiti razvoju, postavljanju, pokretanju i održavanju prezentacije.

Ovo poglavlje će vam pomoći da shvatite osnovne elemente i način rada pre nego što pređete na konkretan rad u Dreamweaveru i Fireworksu. Teme kojima se ovo poglavlje bavi su:

- **Kada treba koristiti Dreamweaver i Fireworks**
- **Utvrđivanje načina rada**
- **Definisanje zahteva Web projekta**
- **Organizacija podataka u projektu**

Kada treba koristiti Dreamweaver i Fireworks

Kada postanemo bake i deke, klinci će prevrtati očima čim počnemo da se prisećamo „početaka Weba“ kada smo morali ručno da pišemo kôd prezentacija. Govorićemo: „Da, da, deco, kucali smo sve te male uglaste zagrade u programima za obradu teksta, bez provere tačnosti i bilo čega drugog! Nismo imali sve te moderne mogućnosti za ispravljanje tipa „ono što vidiš je ono što ćeš dobiti“, automatsko ažuriranje, automatsko šta ti ja znam šta.“ A deca će biti u pravu što prevrću očima. Koga je briga kako su se stvari nekada radile? Smešno je što smo morali da radimo na taj način. „Zašto smo, ako bismo pomerili jednu stranu, morali da tražimo sve veze koje do nje vode i da ih menjamo ručno. Zašto smo nekad...“

Eto nas opet kod iste priče. Bilo kako bilo, hoću da kažem da je Dreamweaver zaista odličan način da čitav Web projekat držite na dlanu (ili bar na disku prenosivog računara), a Fireworks je jedinstven alat, napravljen specijalno za razvoj i optimizovanje Web grafike. Dreamweaver prevazilazi mogućnosti programa za vizuelno pravljenje Web strane – on vam pomaže da upravljate celom prezentacijom, od početka do kraja. Najbolje od svega je to što omogućava grupi ljudi da radi zajedno na istom projektu, a da pri tom ne brljaju jedni drugima po radu.

Brljanje (engl. *munging*) označava brisanje ili menjanje postojeće datoteke presnimavanjem ili na neki drugi način.

Ako imate saradnike, velika je verovatnoća da neće svi svoj deo posla obavljati u Dreamweaveru. To je sasvim u redu. Dreamweaver stvara jasan kôd kome čak i najzagriženiji fanatici za kodiranje nemaju šta da prigovore. S tačke gledišta programera i arhitekata prezentacije, vi radite na spoljašnjosti prezentacije, ili na sloju prezentacije (koji ne treba mešati sa ostalim vrstama slojeva, o kojima ćemo kasnije). Naravno, ako imate UltraDev, možda ćete se baviti i bazama podataka i skriptovima, ali ćete najverovatnije svoje osnovno dizajnersko rešenje predati nekome ko se bavi komponentama koje se nalaze u pozadini prezentacije.

Pomoću Dreamweavera, svoj deo projekta možete čuvati na jednom mestu, ali nema razloga da sav posao ne obavljate u programu (ako ništa drugo, više ne morate da škrabate skice po salvetama u restoranu).

U Fireworksu ćete razviti i doterati grafički izgled prezentacije i utisak koji će ona odavati – logotip prezentacije, grafičke elemente, navigacionu zbrku i tako dalje. Cela prezentacija neće živeti u Fireworksu kao u Dreamweaveru, ali pošto su oba programa kompanije Macromedia napravljena da rade zajedno, grafika koju napravite ili uvezete u Fireworks lako će u Dreamweaveru preći u šablone prezentacije i na njene strane.

Postavljanje procesa na mesto

Pre nego što pokrenete program i počnete da štancujete Web strane, vratite se korak unazad i napravite svoju metodu rada. Danas se veći deo projekata koji se bave Web dizajnom i razvojem Web prezentacija obavlja u timu, i zahteva koordinaciju između njegovih članova. Ako sami radite sav posao, ne morate nikome da odgovarate, ne morate da koristite tuđu terminologiju i ne morate da se pridržavate tuđih rokova i niko neće izigravati generala posle

bitke. Ali čak i tada ćete morati da smislite šta ćete uraditi prvo, koji deo projekta zavisi od završetka drugih delova (to se skraćeno naziva *zavisnost*), kakav će vam biti raspored i koji će biti ključni elementi... osim ako pravite prezentaciju svoje mačke i nemate rokove.

KADA TREBA KORISTITI FLASH I SHOCKWAVE

Flash i Shockwave su proizvodi kompanije Macromedia koji su namenjeni Webu, a dobro rade s Dreamweaverom i Fireworksom. Oba programa su potomci Macromedia Directora, programa koji se koristi za izradu interaktivnih aplikacija. Velika je verovatnoća da su kratki promotivni film koji ste nedavno pogledali i loptasta dugmad koje ste pritiskali, napravljeni baš u Directoru. Kada se pojavio Web, Macromedia je izbacila Shockwave kao način za prilagođavanje Directorovog materijala promenama koje je doneo Web (uglavnom ograničenjima zbog propusnog opsega, kao i lošoj navici korisnika Weba da pritiskaju mišem kada ne treba – o čemu ljudi koji su pravili projekte za kompakt diskove nisu morali da brinu).

Flash je svakom dizajneru omiljeni alat za izradu interaktivnih filmova, animacija i raznih vrsta zveri koje gmižu, bauljaju, trče ili lete preko ekrana. Flash pravi animacije optimizovane za prikazivanje na Webu u realnom vremenu i ima široko podržan format, pa je prvi izbor kada vam trebaju takvi kvaliteti, ili kada hoćete da omogućite korisnicima da, recimo, odigraju video igricu na vašoj Web prezentaciji. Umetnici takođe vole Flash (posetite lokaciju <http://www.snarg.net/> i videćete hipnotičke primere onoga o čemu govorimo).

I klijenti vole Flash, barem kada im prikažete demo momčića koji trčkara na vašem prenosivom računaru. Obično ga ne vole kada korisnici pomisle da je prezentacija prepora ili previše Flashasta i odustanu od sjajne ponude ili od kupovine drangulija koje se prodaju elektronskom trgovinom.

Pošto smo oštevali ode Flashu, treba i da vas upozorimo da ga koristite umereno i kada to zahteva projekat, a ne samo zato što ste završili kurs o interaktivnom dizajnu, pa vam treba nešto „strava“ za portfolio.

Nije potrebno govoriti da se Shockwave i Flash prodaju odvojeno, ali i da odlično rade sa Dreamweaverom. U poglavlju 20 pronaći ćete više podataka o dinamičkoj, animatoničkoj, interaktivnoj magiji.

U većini situacija, postojaće neko kome ćete odgovarati, bilo da je to vaš šef, vaš klijent ili vaša publika. Upravo tako, Web dizajn zahteva da predviđate potrebe svoje publike i izlazite joj u susret; naravno, ukoliko očekujete da neko posećuje prezentaciju, koristi vašu interaktivnu aplikaciju, registruje se kod vašeg preduzeća ili poseti Web lokaciju još koji put. Kao što pesnik reče: „Moraćete da služite nekome“. Štaviše, u većini komercijalnih projekata, moraćete da saradujete s nekim, ili s čitavim timom. Možda ćete imati stručnjaka za robne marke, pisca (koji će se zvati autor sadržaja), neke druge autore (planere prezentacije, ljude koji će pisati skript za interfejs, one koji će pisati pozadinski kôd, stručnjake za posredne programe itd.), a verovatno ćete imati i menadžera projekta. A, da, imaćete i grafičkog dizajnera. Ili ste to možda vi?

Možda ćete raditi s ljudima koji su se prekalili na polju profesionalnih usluga, interaktivnih ili reklamnih agencija, izdavaštva i izrade softvera. Otkrićete da svako drukčije zove istu stvar (da li je to *scenario*, *model*, *mapa prezentacije* ili *niz umanjenih prikaza*, *primeri*

upotrebe ili *tok procesa rada* ?), a većina njih će smatrati da se projekat vrtilo oko njihove discipline. U svakom projektu na kome radi više ljudi, deo vremena – bar jedan sat – treba odvojiti za analizu podele rada, zavisnosti (kao što su „Ne mogu da napravim spisak sadržaja dok ne završiš mapu prezentacije“), detalja koji se predaju i preuzimaju i glavnih elemenata i vremena isporuke koje očekuje klijent (čak i ako je u pitanju samo vaš šef).

Više ideja i rasprava o raznim načinima razvoja Web prezentacija (a postoji veliki broj jednako dobrih pristupa) potražite na Web prezentaciji koju je autor napravio za ovu knjigu, na lokaciji <http://dreamweaversavvy.com/>.

Prikupljanje zahteva

Kako ćete znati šta da postavite na prezentaciju ili u aplikaciju ako ne odvojite deo vremena i ne potrudite se da otkrijete potrebe eventualnih korisnika prezentacije ili aplikacije? (Savetnici ovu fazu projekta nazivaju *istraga* – što ne treba mešati s poreznicima koji preturaju po vašim dokumentima). Faza istraživanja treba da uključuje anketiranje predstavnika svakog tipa publike ili bilo koga ko utiče na korisnost i uspeh prezentacije. Ne bi trebalo da anketirate samo svog šefa ili klijenta, šefa vašeg klijenta ili članova tima i ostale očigledno uticajne ljude, već, ako je ikako moguće, i potencijalne korisnike prezentacije – kupce, partnere ili proizvođače. Otkrijte šta oni žele. Vaš klijent neće uvek znati šta korisnicima treba iako tvrdi suprotno. Takođe, kada se klijent uhvati za neku užasnu ideju, sjajan je argument: „Ali korisnici vaše prezentacije to ne žele. Vidite, u ovim rezultatima ankete, rekli su da se nikada neće vratiti na prezentaciju ako to uključite u nju“.

To nas dovodi do prve zapovesti Web dizajna (možda i jedine, nismo sigurni).

Upoznaj svoju publiku

Šta bi bilo kada bi neko napravio Web prezentaciju, a niko je ne poseti? Desilo se to. Zvala se penaoadsapunice.com. Možda ste je propustili? To što možete ideju da prodate šefu, klijentu ili nekom investitoru, ne znači da će vam ljudi plaćati da tu ideju nastavite da realizujete. Potrudite se da razumete posetioce. Ako je moguće, upoznajte ih. Saznajte što je više moguće o upotrebljivosti. Pogodite šta će se desiti ako vaš konačni proizvod ne bude upotrebljiv. Ljudi ga neće koristiti. Ako prezentacija ne izlazi u susret potrebama publike, ona joj neće trebati. To zvuči jednostavno, ali mnogo uloženog novca je propalo zbog ljudi u finim odelima koji su se stručno izražavali i pravili moderne PowerPoint prezentacije i poslovne planove na deset strana, bez modela prihoda.

Dobro, nismo baš fer. Kada je nešto u modi, svi bi hteli upravo to. Ali nemojte dovesti sebe u situaciju da morate da spakujete kofere i zauvek nestanete iz sveta Weba. Razmišljajte o potrebama i željama svoje publike. Shvatite je. Šta ona traži na prezentaciji? Kako možete da zadovoljite te potrebe? Otkrijte to odmah, a ostatak projekta će se sam pobrinuti za sebe.

Ispravno organizovanje šeme podataka

Podaci na prezentaciji treba da budu organizovani. Šta ljudi prvo vide kada zakucaju na vaša vrata? Koliko duboko je zakopana određena informacija? Koliko pritisaka mišem treba da bi se došlo do ključne informacije? Kakva je struktura navigacije? Dreamweaver ništa od toga

neće smisliti umesto vas. (A Fireworks? Sigurno se šalite!) Naravno, kada razvijete prezentaciju, Dreamweaver je sjajan alat za održavanje mape prezentacije, veza za kretanje i tako dalje. Ali prvo morate mnogo da mozgate.

NEKA PREZENTACIJA BUDE PRISTUPAČNA

Jedna od najbitnijih izmena specifikacija HTML-a u verziji 4.0 jeste uključivanje zahteva da prezentacija bude pristupačna ljudima sa posebnim potrebama. To znači da vaš rad treba da bude koristan i razumljiv i za oko 10 procenata svetske populacije s nekim telesnim nedostatkom koji im otežava pristup većini Web prezentacija. World Wide Web Consortium (W3C) osnovao je posebnu organizaciju i ustanovio Web prezentaciju na kojoj možete pronaći korisne liste, savete i ideje o podršci inicijativi za pristupačnost Web prezentacija osobama s posebnim potrebama (Web Accessibility Initiative – WAI). Posetite lokaciju <http://www.w3.org/WAI/> i saznajte kako da vaša prezentacija zadovolji i ove zahteve uz što manje muke. Druga veoma korisna lokacija, koja služi i kao primer dobro dizajnirane, dostupne prezentacije, a i kao orijentir, jeste prezentacija Web Accessibility in Mind (WebAIM) (<http://www.webaim.org/>).

Srećom, pošto je Dreamweaver toliko fleksibilan i jednostavno se upotrebljava, možete na početku praviti greške – još uvek ćete imati mogućnost da ih ispravite tokom razvoja projekta. Koliko god pažljivo sakupili sve što vam treba, upoznali svoju publiku ili gnjavili klijenta, novi zahtevi će se pojaviti u pet do dvanaest. Projekti za koje nikada niste čuli, odjednom će morati da budu ugrađeni u vašu lepu mapu prezentacije. Čitavim odeljenjima će biti ukinut fond i više neće imati pravo na svoje mesto na matičnoj strani. Neka vas to ne uplaši – s nekoliko pritisaka na taster miša, potkategorije mogu biti pretvorene u kategorije prvog nivoa, a čitava područja prezentacije mogu biti isečena i bačena u zapećak. Voleo bih da vidim arhitektu koji menja organizaciju zgrade dok su preduzimači u kući!

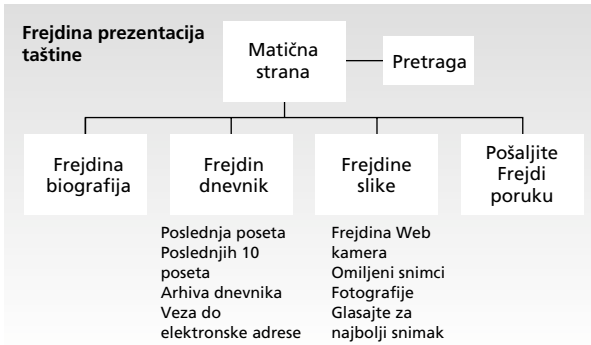
Pa ipak, činjenica da će se stvari sigurno menjati nije izgovor da ne pokušate da sve odmah uradite kako valja. (To nam je urednik saopštio kada smo rekli da ne treba da pravimo kratak pregled ove knjige. „Sve će se to promeniti!“, gundali smo. Nije hteo ni da čuje...) Izrada jasnog plana na samom početku mnogo olakšava *praćenje izmena* kada do njih dođe. Mislite o tome. Mnogo je lakše videti šta je promenjeno ako znate kako je izgledalo ranije!

Takođe, ne zaboravite ostale kolege u timu (ili vašu mačku). Oni moraju da znaju gde planirate da postavite stvari. Možda pišu skriptove i moraju znati direktorijum u koji će određeni deo sadržaja biti smešten. Možda treba da znaju na koliko nivoa će njihova mala, nekonvencionalna aplikacija raditi. Razrada plana prezentacije je prvi korak u izradi Web projekta.

Izrada mape prezentacije

Sjajan način da napravite kratak pregled Web prezentacije jeste izrada i održavanje mape prezentacije. Na kraju, Dreamweaver može da napravi i prikaže prezentaciju u vidu mape, ali samo ako ste već napravili sve njene strane. Kada ste na početku, možete je nacrtati rukom ili u nekom programu za crtanje. Mapa prezentacije izgleda kao porodično stablo

(osim što nema muške i ženske figure). Strane su predstavljene pravougaonicima i obeležene. Možete naznačiti ime strane ili – ako ne želite time da se bavite u ovoj fazi rada – kakav će biti njen sadržaj. Veze za kretanje po prezentaciji predstavljene su linijama između pravougaonika. Kao na porodičnom stablu, od strane roditelja se granaju njeni potomci ili rođaci. Ovakvu organizaciju možete produžavati naniže, na koliko god nivoa hoćete. Neki ljudi strane na nižem nivou predstavljaju manjim pravougaonicima. Često je treći nivo veza predstavljen kao jednostavna tekstualna lista. Nivo detalja zavisi od vaših potreba i potreba vašeg klijenta.



Slika 1.1

Prezentacija mačke Frejdi ima glavnu stranu sa vezom za pretraživanje (smeštenom sa strane, kao deo stalnog sistema navigacije) i četiri strane do kojih se dolazi preko sistema navigacije na matičnoj strani. Dve od tih strana imaju svoje podstrane.

zati korisnicima kako da prelaze sa osnovnog polja za pretragu na stranu za naprednu pretragu ili na savete za pretraživanje, dok na kraju ne dođu do rezultata pretrage.)

Možete sami smisliti šifre i simbole da biste označili različite tipove strana. Na primer, koristite isprekidane linije za dinamičke strane (strane čiji se sadržaj dobija iz baze podataka), a nove strane označite zaobljenim uglovima. Zabavljajte se. Ovo je dizajn koji ne sadrži mukotrpan deo „mora da funkcioniše“.

Izrada skice

Jednako kao mapa prezentacije, korišćiće vam i skup *skica projekta* (engl. *wireframe*). Skica prezentacije podseća na *scenario* u filmskoj, televizijskoj ili reklamnoj delatnosti. Razlikuju se samo po tome što scenario obično sadrži slike ljudi koji izgovaraju tekst i prikazuje tok radnje, dok skice prezentacije prikazuju željeno napredovanje kroz strane prezentacije. Možete ih zamisliti kao nivo koji je detaljniji od mape prezentacije.

Svaka strana na mapi prezentacije može biti predstavljena u vidu skice, obično preko cele strane, koja grubo prikazuje gde se nalazi navigacioni sistem, gde sadržaj i interaktivni elementi (kao što su forumi ili mapirane slike). Tačan položaj tih elemenata nije bitan. Cilj je da skica prikaže listu elemenata koji će na kraju popuniti svaku stranu. Skice treba da prikažu

Slika 1.1 prikazuje malu, mršavu mapu prezentacije koja se ponekad naziva i *umanjeni prikaz* (engl. *thumbnail*) jer predstavlja svaku stranu prezentacije (ili samo glavne strane) u vidu malih verzija pravih strana.

Kada pravite interaktivnu aplikaciju (nasuprot nizu statičkih, povezanih strana), mapa prezentacije bi se mogla nazvati i *tok procesa* (engl. *process flow*) jer pokazuje kako bi korisnik mogao da se kreće kroz razne strane ili ekrane da bi obavio neki zadatak. (Na primer, pretpostavimo da ste napravili nov pretraživač za prezentaciju i da ste već imali mapu prezentacije. Mogli biste da napravite dijagram toka procesa koji će poka-

kuda će veze voditi, tako da svako može lako da vidi kako će se korisnik kretati po prezentaciji. To je mnogo lakše videti na osnovnoj skici nego na kompletnoj maketi prezentacije – ako koristite maketu, moraćete da slušate pitanja predstavnika odeljenja za marketing: „Zašto ste ispod logotipa stavili tu ljubičastu boju?“

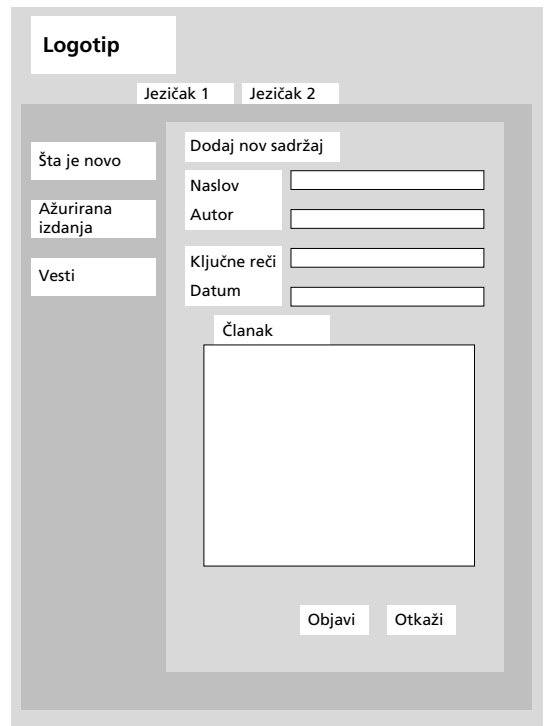
Skice se obično ne prave u boji. One ne prikazuju pravi dizajn strana, već su maksimalno oslobođene elemenata strane kako klijent ne bi pomislio da predstavljaju konačan dizajn. Na skici ćete samo prikazati funkcionalne elemente i područja sadržaja svake strane. Skicu pokazujete da biste dobijili dozvolu da nastavite sa radom na prezentaciji.

Slika 1.2 prikazuje skicu strane koja predstavlja korak u procesu upravljanja sadržajem. Ova skica se zasniva na sjajnom radu dizajnera Dana Shearera iz Njujorka).

Tri, četiri, sad!

U ovom poglavlju su objašnjeni neki poslovi planiranja i organizacije koje treba da obavite pre nego što pokrenete ozbiljan Web projekat. Tu spadaju: odluka kada ćete tokom procesa razvoja koristiti Dreamweaver, Fireworks i ostale proizvode kompanije Macromedia; pretresanje procesa ili načina za razvoj prezentacije ili aplikacije; osmišljavanje načina saradnje sa ostalim članovima tima (ako je potrebno); prikupljanje potrebnog materijala za prezentaciju; organizovanje podataka.

Ove informacije su korisne, bez obzira na program u kom ćete izraditi prezentaciju. Nemojte ih zanemariti, jer uključuju razmišljanje i donošenje odluka koje program ne može da obavi umesto vas. Kada odlučite kako ćete realizovati projekat, šta ćete s njim uraditi, kako i kada ćete koristiti alate, kome je proizvod namenjen i kako će podaci na prezentaciji biti organizovani, bićete spremni da započnete sastavljanje prezentacije u Dreamweaveru i Fireworksu. Sledeće poglavlje će vas provesti kroz elemente Web strane i Web prezentacije, a biće prikazane i slike ekrana iz Dreamweavera. Ne zaboravite da se bavljate kroz rad.



Slika 1.2

Ova skica ne izgleda kao prava Web strana, ali prikazuje okruženje koje sadrži logotip, jezičke na vrhu strane, opcije duž leve ivice, tekstualna polja i dugmad za prosleđivanje ili otkazivanje sadržaja.