

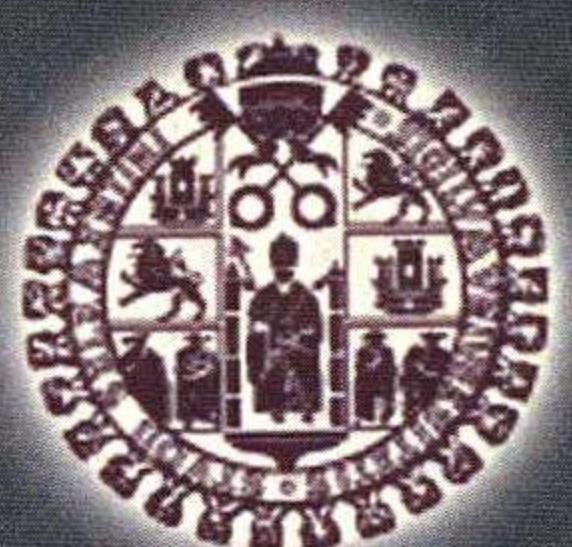
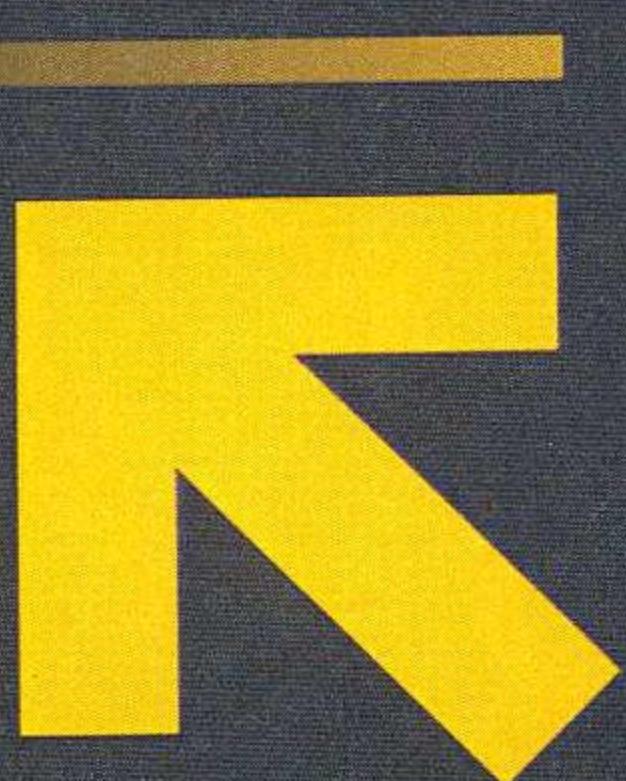
Diseño de páginas Web

Experto en el Desarrollo de Sistemas de Comercio Electrónico:
Comercio y Negocio Electrónico

Experto



Comercio y Negocio Electrónico



UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA

Matchmind Ideas & Technology for Business

Juan Manuel Corchado Rodríguez
Javier Bajo Pérez
Sara Rodríguez González
Juan Francisco De Paz Santana
Fernando de la Prieta Pintado
Oscar Gil Gonzalo
Davinia Carolina Zato Domínguez





UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA

Desarrollo de Sistemas
de Comercio Electrónico

Contenido

1	Introducción a HTML	7
1.1	Versión HTML.....	7
1.2	Elementos básicos del lenguaje	11
1.2.1	Caracteres individuales o especiales	11
1.2.2	Colores	12
1.3	Estructura básica de un documento HTML	14
1.3.1	El encabezado (elemento HEAD).....	15
1.3.2	El cuerpo (elemento BODY).....	16
1.4	Texto estructurado	19
1.4.1	Elementos de frase	19
1.4.2	Citas.....	19
1.4.3	Líneas y párrafos.....	20
1.4.4	Listas.....	20
1.5	Tablas	23
1.6	Vínculos.....	27
1.7	Objetos, Imágenes y Aplicaciones	31
1.7.1	Elemento OBJECT	32
1.8	Formularios	34
1.8.1	Botones	35
1.8.2	Casillas de verificación y radiobotonés	35
1.8.3	Menus.....	36
1.8.4	Entrada de texto	37
1.8.5	Selección de ficheros.....	37
1.8.6	Controles ocultos	37
1.9	Marcos	38
1.9.1	Especificación de información sobre el marco destino	39
1.9.2	Marcos en línea	40
2	Hojas de estilo y CSS	43
2.1	Versión CSS	43
2.2	Elementos básicos del lenguaje	45
2.2.1	Premisas	45
2.3	Estructura básica de un documento CSS	47
2.3.1	Valores	48
2.3.2	Selectores	50
2.4	Propiedades y herencia.....	54
2.5	Modelo de caja.....	55
2.5.1	Propiedades de margen	57
2.5.2	Propiedades de relleno	58

2.5.3 Propiedades de borde.....	58
2.6 Modelo de formateo visual.....	62
2.6.1 Elementos de bloque.....	62
2.6.2 Elementos en línea	62
2.6.3 Cajas "Run-in"	63
2.6.4 La propiedad <i>display</i>	64
2.6.5 Esquemas de posicionamiento	64
2.6.6 La propiedad "posición"	65
2.6.7 Propiedades de caja: <i>top, right, bottom, left</i>	65
2.6.8 Flujo normal	66
2.6.9 Flotante	68
2.6.10 Propiedad <i>float</i>	69
2.6.11 Posicionamiento absoluto	69
3 Lenguajes de scripts.....	73
3.1 Javascript	73
3.1.1 Elementos del lenguaje	74
3.1.2 Operadores.....	79
3.1.3 Gramática	87
3.1.4 Objetos.....	90
3.2 PHP: Hipertext preprocessor	103
3.2.1 Ventajas.....	105
3.2.2 Inconvenientes.....	105
3.2.3 Referencia del lenguaje	106
3.2.4 Referencias a funciones	121
3.2.5 Frameworks.....	122
3.2.6 Ejemplos	124
4 Web dinámica. Ejemplos.....	139
4.1 Introducción	139
4.2 Los sistemas gestores de contenido	140
4.2.1 Clasificación de CMS	140
4.3 Drupal.....	148
4.3.1 Introducción	148
4.3.2 Características de Drupal	149
4.3.3 Conceptos básicos	151
4.3.4 Instalación de Drupal	152
4.3.5 Administración de básica	158
4.3.6 Módulos aplicados al comercio electrónico	161
5 Introducción a la edición de páginas Web con Dreamweaver	163
5.1 Primera página con Dreamweaver	163
5.2 El entorno de aplicación.....	166
5.3 Configuración de un sitio local.....	172



UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA

Desarrollo de Sistemas
de Comercio Electrónico

5.4 Propiedades del documento.....	176
5.5 Elementos HTML en Dreamweaver.....	179
5.5.1 Texto	179
5.5.2 Hiperenlace	180
5.5.3 Imágenes	181
5.5.4 Tablas.....	183
5.5.5 Marcos	185
5.5.6 Formularios	187
5.5.7 Multimedia	188
6 Introducción a la edición de imágenes para web con PhotoShop.....	191
6.1 Conceptos básicos sobre imágenes.....	192
6.2 Operaciones básicas	194
6.2.1 Cambio de dimensiones.....	194
6.2.2 Color	196
6.2.3 Transformación	200
6.2.4 Retoque	204
6.2.5 Selección de píxeles.....	206
6.2.6 Pintura	209
6.2.7 Capas	210
6.2.8 Filtros	212
7 Introducción a la animación multimedia con FLASH	213
7.1 El entorno de Flash	216
7.1.1 Barra de Menús	216
7.1.2 La Línea de Tiempo	217
7.1.3 Las Capas.....	218
7.1.4 Escenario	218
7.1.5 Paneles	219
7.2 Dibujar y colorear.....	221
7.2.1 Barra de Herramientas	221
7.2.2 Panel Color	224
7.2.3 Panel Muestras.....	225
7.3 Textos.....	227
7.3.1 Propiedades de los textos	227
7.3.2 Tipos de textos.....	229
7.3.3 Texto estático	229
7.3.4 Texto dinámico.....	230
7.3.5 Introducción de texto	230
7.3.6 Incorporar Fuentes	231
7.4 Sonidos.....	233
7.4.1 Importar Sonidos.....	233
7.4.2 Propiedades de los Sonidos	234
7.4.3 Insertar un Sonido.....	235

7.4.4 Editar Sonidos.....	235
7.4.5 ¿Mp3 o Wav?	236
7.5 Trabajar con objetos.....	237
7.5.1 Los objetos. Iniciación	237
7.5.2 Seleccionar	237
7.5.3 Panel Alinear.....	239
7.6 Panel Información	240
7.6.1 Los Grupos	241
7.7 Las Capas	242
7.7.1 Las Capas.....	242
7.7.2 Trabajar con Capas.....	242
7.7.3 Trabajar con Capas. Opciones Avanzadas.....	243
7.7.4 Reorganizar las Capas	243
7.7.5 Tipos de Capas.....	243
7.8 Símbolos.....	246
7.8.1 Qué son los símbolos	246
7.8.2 Cómo crear un símbolo.....	246
7.8.3 Las Bibliotecas	246
7.8.4 Diferencia entre símbolo e instancia	247
7.8.5 Modificar una instancia	247
7.8.6 Panel propiedades de instancia	247
7.8.7 Efectos sobre Instancias	249
7.9 Gráficos	250
7.9.1 ¿Qué es un gráfico?	250
7.9.2 Tipos de gráficos	250
7.9.3 Introducir un Mapa de Bits	251
7.9.4 Introducir un archivo vectorial	251
7.9.5 Exportar un objeto Flash como mapa de bits.....	251
7.9.6 Exportar un objeto Flash como animación	251
7.10 Clips de Película.....	253
7.10.1 ¿Qué es un clip de película?.....	253
7.10.2 Comprobar las propiedades de un Clip	253
7.10.3 Crear un nuevo Clip	254
7.10.4 Importar y Exportar Movie Clips de Biblioteca	254
7.11 Botones	256
7.11.1 ¿Qué es un Botón?	256
7.11.2 Creación de un Botón	256
7.11.3 Formas en los Botones.....	257
7.11.4 Incluir un clip en un botón.....	258
7.11.5 Bitmaps y botones	258
7.11.6 Acciones en los botones	259
7.11.7 Incluir sonido en un botón.....	260



UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA

Desarrollo de Sistemas
de Comercio Electrónico

7.12 Animaciones de movimiento	261
7.12.1 Interpolación de movimiento	261
7.12.2 El editor de movimiento	262
7.12.3 Interpolación clásica.....	263
7.12.4 Cambio de forma en una Interpolación de movimiento	265
7.12.5 Interpolación guiada.....	265
7.13 Animación por Forma.....	267
7.13.1 Interpolación por forma	267
7.13.2 Transformar textos	267
7.13.3 Consejos de Forma.....	268
7.14 Efectos sobre animaciones.....	269
7.14.1 Efectos sobre la interpolación	269
7.14.2 Efectos sobre el símbolo interpolado	270
7.14.3 Efecto tinta	271
7.14.4 Efecto transparencia (Alfa)	271
7.15 Generar y publicar películas	272
7.15.1 Consideraciones sobre el tamaño de las películas.....	272
7.15.2 Preloader. Cargar la Película entera antes de reproducirla	273
7.15.3 Distribución como archivo swf en un reproductor autónomo	274
7.15.4 Distribución para páginas Web	275
8 Referencias bibliográficas y en la Web	279
9 Lista de figuras.....	281

ISBN: 978-84-692-7971-7

DEPÓSITO LEGAL: S. 1631-2009

PLAN
AVANZA»»



UNIÓN EUROPEA
Fondo Social Europeo

<http://mastercomercioelectronico.net>