

# CELULA DE ESTUDIOS K-SEED

## Preparación de entorno de desarrollo en Dreamweaver CS3

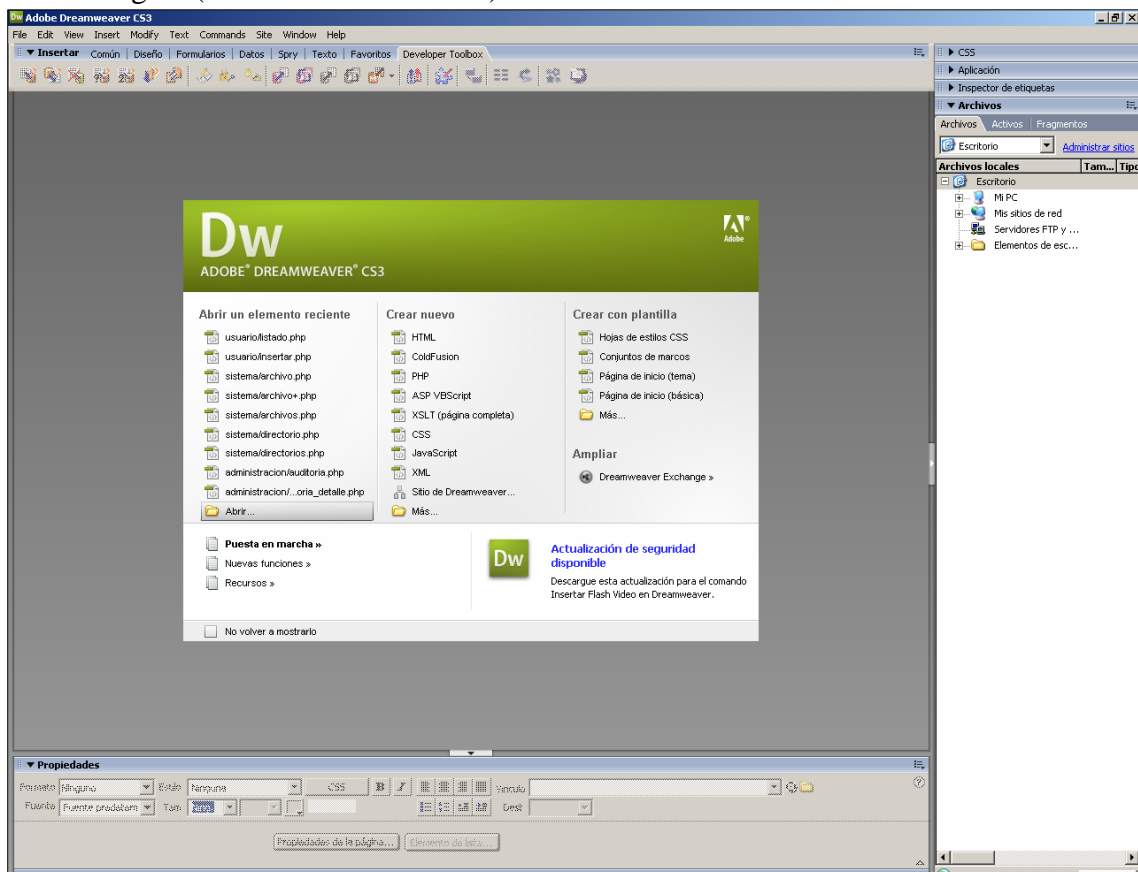
Para convertir a Dreamweaver en una potente y flexible herramienta de desarrollo y comenzar a descubrir las capacidades de DRA que este IDE proporciona debemos partir por lo básico y fundamental, en esta primera publicación explico como debemos configurar un ambiente de desarrollo en DW CS3, esto es muy similar por no decir prácticamente igual en DW 8.

### Pre requisitos:

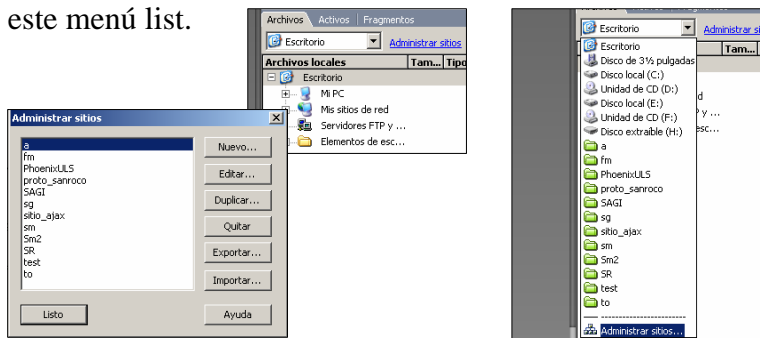
- Tener un servidor Web local correctamente habilitado en este caso APACHE/PHP/MYSQL
- Lógicamente trabajaremos sobre Windows, así es que alguna versión de XP o Vista

### Pasos

Desde nuestro DW debemos seleccionar el inspector de archivos tal como se ve en la siguiente imagen. (Método abreviado: F8)



Si bien existen varios accesos para realizar esta tarea, nosotros lo haremos a través de este inspector, para esto deberás hacer un clic sobre la lista de opciones (Menú) y seleccionar la opción Administrar Sitios o hacer clic sobre esta misma opción al lado de este menú list.



Al seleccionar la opción administrar sitios se despliega esta ventana en la cual figuran todos nuestros sitios, Si ya tienes creados sitios previamente estos podrán ser

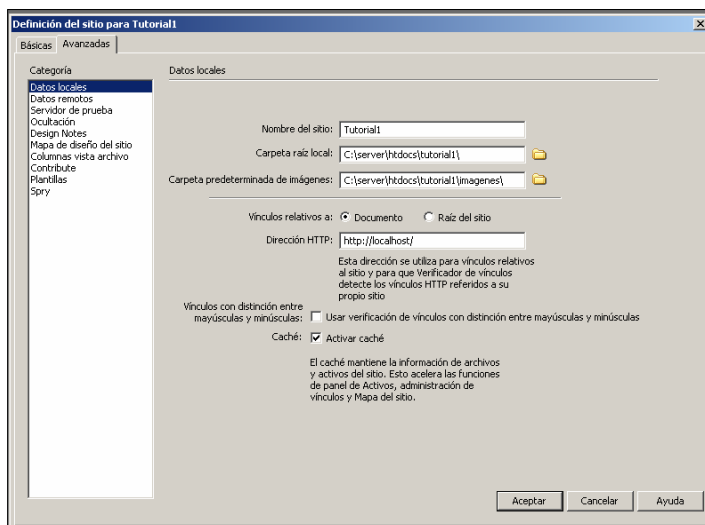
administrados desde acá pudiendo tener muchos sitios almacenados, ideal para acceder rápidamente a variados proyectos. Según nuestro Tutorial vamos a crear uno nuevo así es que hacemos clic sobre la opción Nuevo y seleccionamos Sitio, ya que también nos presenta la opción de Servidor FTP y RDS pero eso no es lo que utilizaremos.

A continuación se despliega el siguiente asistente que nos permite definir los parámetros necesarios para trabajar con nuestro sitio, en este punto es importante aclarar que DW CS3 permite trabajar con los siguientes modelos de servidor:

- ASP JavaScript
- ASP VBScript
- ASP.NET C#
- ASP.NET VB
- COLDFUSION
- JSP
- PHP MYSQL

Recomiendo cambiar a la ficha avanzada de este asistente ya que nos permite configuraciones más específicas. También puedes hacerlo por el método fácil y veras que es muy similar.

## Datos locales



a) En este asistente es necesario que primero indiques un nombre descriptivo para el sitio de trabajo (Tutorial1)

b) Seleccionar la carpeta raíz local la cual debes crear en el directorio publico del servidor Web (en mi caso C:\Server\htdocs\ ) aquí por lo tanto creo un nuevo directorio llamado tutorial1

c) También puedes definir la carpeta predeterminada para las imágenes obviamente

dentro del mismo directorio en nuestro caso llamaremos a esta carpeta imágenes, esto facilitara el orden y mantenimiento de nuestro sitio.

d) Dirección http: Aquí debes indicar la url de tu servidor local (http://localhost/tutorial1)

Así quedara en esta pantalla la información de configuración

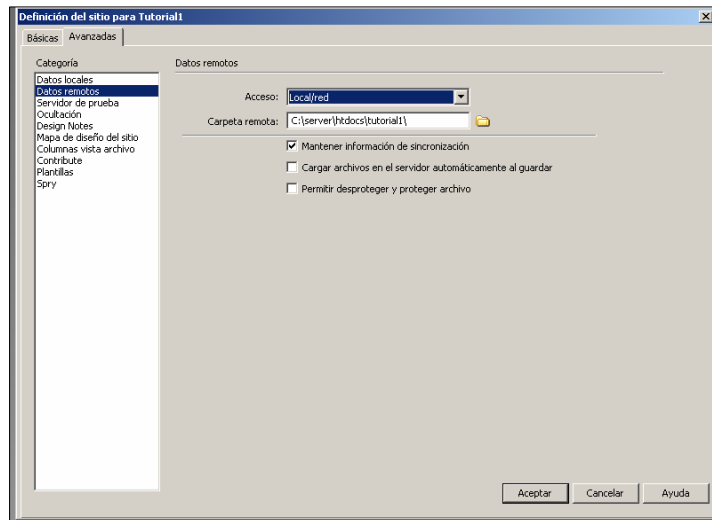
Nombre del sitio: Tutorial1

Carpeta raíz local: C:\Server\htdocs\tutorial1

Carpeta predeterminada de imágenes: C:\Server\htdocs\tutorial1\imagenes

Dirección http: http://localhost/tutorial1

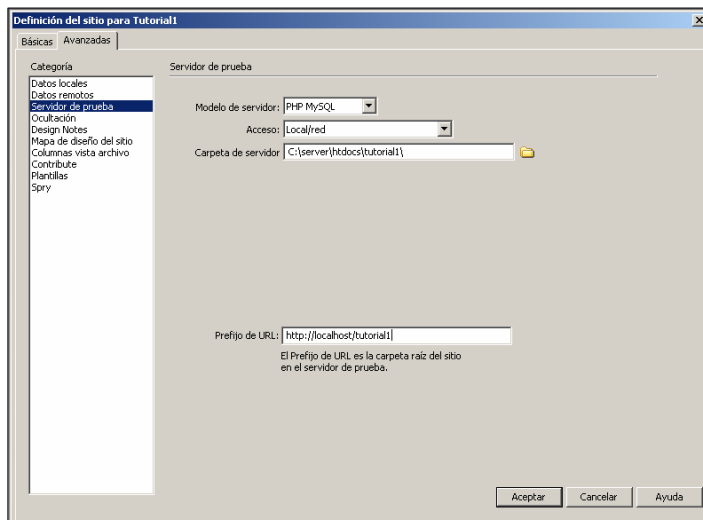
## Datos Remotos



a) Acceso debe quedar como **local/red**

b) Carpeta remota: C:\Server\htdocs\tutorial1 (reemplaza esto por tu directorio público de Apache)

## Servidor de prueba



a) El modelo de servidor debe ser PHP/MySQL

b) El acceso debe ser local/red

c) La carpeta de servidor en mi caso es C:\Server\htdocs\tutorial1 no olvides cambiarlo por tu servidor.

d) Finalmente el prefijo de URL debe ser http://localhost/tutorial1

Y hemos concluido con la creación de nuestro primer ambiente de desarrollo en DW CS3

## **Conclusión**

El concepto de sitios en DW es bastante útil ya que nos permite mantener un orden lógico/físico de la estructura de nuestro sitio, enlaces y recursos que este utiliza, pudiendo DW encargarse completamente de los enlaces relativos (recomendado) y copiar estos al directorio de trabajo establecido por uno

Como mencione DW CS3 proporciona soporte para variados modelos de Servidor entregando capacidades de creación de código estándar para una serie de funciones como son la inserción, edición, eliminación, y consulta de datos, manejo de ciclos y condiciones, incluso acceso por restringido por password, todo esto de una forma muy básica, pero sin duda es un primer acercamiento para novatos, lo importante de esto es que podemos extender esta capacidad mediante nuestros conocimientos y usar este entorno de desarrollo para facilitarnos la dura tarea de desarrollar para la Web.

En una próxima publicación veremos los primeros ejemplos de cómo crear aplicaciones con acceso a una base de datos MySQL con uso de CSS usando DW CS3, también veremos el uso del conjunto de componentes disponibles para CS3 llamado ADDT o Adobe Dreamweaver Developer Toolbox, disponible para descarga de trial en el sitio Web de adobe, mientras tanto descárguenlo e instálenlo.