

**Dispensa per corsi FSE For.em**

*Lezioni pratiche per il software in corso di apprendimento.*  
prof.Apollonio

### *Introduzione*

I due programmi proposti sono scelti al fine di fornire la capacità di lavorare con strumenti potenti e versatili pur restando nell'ambito di conoscenze informatiche relativamente semplici. Si tratta nel primo caso di un software per creare database - FileMaker - che permette un immediato funzionamento del programma impostato pur riservandoci ogni genere di possibilità di arricchimento multimediale interattivo. GoLive invece è uno dei due programmi più diffusi per realizzare siti internet. Si possono anche qui realizzare web site molto semplici o approfondire l'elaborazione sino a livelli di notevole complessità. In queste lezioni cercheremo di tracciare le linee fondamentali per un apprendimento semplificato ed essenziale al fine di produrre in tempi brevi un lavoro dignitoso con i software scelti. Rammentiamo che in tutti e due i casi esistono i manuali in linea sia sul cd del programma che su internet nei siti delle rispettive case produttrici, il tutto è facilmente recuperabile dall'interno del programma nei menù d'aiuto.

Ultimo avviso. I software funzionano sia in mac che in wind con alcune piccole differenze.

## ***FileMaker***

### **Un database che cosa è?**

Si tratta di un documento speciale che non organizza le informazioni con un inizio ed una fine in modo statico come farebbe un semplice testo - come un file di word -. Un DB ci permette di organizzare un gruppo particolare di informazioni, come possono essere una collezione di moda o i nostri amici – agenda - o i clienti di una azienda, in schede o meglio in "record" che potremo visualizzare in diversi modi, o meglio in diversi "formati scheda" sul nostro computer.

Un documento di FileMaker contiene quindi diversi record visualizzabili in diversi modi e cioè in diversi formati scheda.

Prima di creare quindi un documento o un insieme di documenti di FM, collegabili fra loro, è necessario stabilire fondamentalmente due cose:

- 1 **cosa è l'oggetto della nostra archiviazione**, cioè cosa riguarda questo nostro archivio;
- 2 quali sono **le informazioni necessarie per definire bene gli oggetti** che vogliamo schedare/archiviare in appositi record.

Se il nostro archivio riguarda una collezione di moda, probabilmente i nostri oggetti saranno dei vestiti e se invece si tratta della nostra rubrica telefonica allora dovremo archiviare record dedicati ogni uno ad una persona.

Le informazioni su un vestito possono essere molte ma anche sulle persone ci si può sbizzarrire: comunque dovremo pensare che ogni specifica caratteristica di questi vestiti o di queste persone o di quant'altro vogliamo archiviare, si dovrà elencare queste caratteristiche in modo da raggrupparle in spazi appositi che creeremo sui nostri record. Questi spazi che appariranno su tutti i nostri record si chiameranno "campi".

I campi quindi sono i contenitori delle caratteristiche di ogni oggetto schedato nel nostro database e saranno la prima cosa che ci chiede il software quando facciamo un nuovo archivio.

I campi potranno essere di solo testo (es.nome, cognome, etc.) o anche numerici (n. telefonici, etc.) o anche immagini (es colore del tessuto, foto, etc.) Nel campo "contenitore" si possono prevedere le immagini, ma anche musiche e filmati in formato Qtime.

# Definisci i campi per "senza titolo"

0 campo()

In ordine:

Nome del campo	Tipo	Opzioni

Nome di campo

Tipo

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="radio"/> <b>Testo</b> %T | <input type="radio"/> <b>Contenitore</b> %D |
| <input type="radio"/> <b>Numero</b> %N           | <input type="radio"/> <b>Calcolato</b> %L   |
| <input type="radio"/> <b>Data</b> %D             | <input type="radio"/> <b>Riassunto</b> %S   |
| <input type="radio"/> <b>Ora</b> %I              | <input type="radio"/> <b>Globale</b> %G     |

**Crea**

Opzioni...

Salva

Duplica

Elimina

Esci

Una volta inserita una lista di campi adatti a classificare i nostri oggetti nei singoli record che li riguarderanno FileMaker attiverà subito il database che da quel momento sarà già operativo.

Bisogna a questo punto distinguere bene il momento in cui stiamo utilizzando come utenti il nostro archivio e cioè nella modalità di visualizzazione “usa” da un’altra modalità di visualizzazione “formato scheda”.

Entrambe le modalità le potremo verificare o attivare dal menù in alto “visualizza”.

E’ importante la differenza perché:

In “usa” noi potremo

- creare nuovi record
- compilare il contenuto dei campi
- usare eventuali bottoni interattivi per attivare funzioni di ordinamento o di ricerca

In “formato scheda” invece

- possiamo modificare il modo di visualizzare i campi
- eliminare dal formato di visualizzazione alcuni campi senza che i dati raccolti in essi vengano cancellati
- creare nuovi formati scheda di visualizzazione
- creare bottoni e collegamento multimediali ad altri formati scheda o ad altri archivi o addirittura ad altre applicazioni compresi i browser internet.

## **IN “USA”**

**Per creare nuovi record** è sufficiente scegliere nuovo record nel menù record.

**Per compilare il contenuto** dei campi è sufficiente cliccare nello spazio del campo interessato e immettere il contenuto usando la tastiera o con le funzioni copia e incolla, anche nel caso di immagini o da menù “importa immagine”.

Usare bottoni e funzioni varie dovrebbe essere intuitivo.

## **IN “FORMATO SCHEDA”**

**Per modificare il modo di visualizzare i campi** all’interno di uno stesso formato scheda

Si può:

- spostare la posizione di un campo, trascinando lo spazio dedicato al campo e il suo titolo nella posizione che si vuole;
- cambiare il colore di sfondo o il carattere del testo;
- modificare nel menù “formattazione” il formato di un campo attribuendogli per esempio la barra di scorrimento verticale o trasformando il campo semplice in un menù a tendina con “valori” del campo – cioè contenuti – predefiniti

## Formattazione campo per "nomi"

### Stile

- Campo standard
- Includi la barra di scorrimento verticale
- Lista a tendina con lista valori  Includi "Altro..." per consentire l'immissione di altri valori
- Includi "Modifica..." per consentire la modifica della lista valori

### Ripetizioni

Mostra  dei 1 possibili valori del campo ripetuti

Usa orientamento

### Funzionalità di accesso

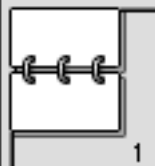
- Consenti l'immissione nel campo
- Seleziona il contenuto del campo all'immissione

Annulla

OK

Formato 1

Intestazione



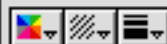
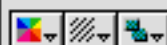
Formati:

1



Campo.....

Sezione



Corpo

Piè di pagina

Naturalmente si dovrà procedere a definire la lista dei valori che si vorrà far apparire nella tendina o nel menù che apparirà ogni volta che si clicca sul campo.

**Per eliminare alcuni campi** da uno specifico formato scheda è sufficiente selezionare il campo con un clic e cancellarlo con il cancellino. Le informazioni eventualmente già immesse in quel campo non verranno cancellate, semplicemente non si vedranno. Se in un secondo tempo reinseriremo quel campo in quel formato scheda o più facilmente in un nuovo formato scheda, quando si tornerà in modalità “usa” le informazioni schedate torneranno ad essere visualizzate.

**Per creare nuovi formati scheda** di visualizzazione è sufficiente scegliere dal menù formati un nuovo formato scheda. FileMaker ci chiederà come deve essere il formato e quali dei campi definiti in quel file, dovranno apparire.

E' possibile infine creare bottoni e collegamenti multimediali attraverso alcuni strumenti grafici e logici.

Nella tavolozza principale degli strumenti in “formato scheda” abbiamo, a partire da sinistra in alto:

- la **freccia** che indica la possibilità di muovere e selezionare gli oggetti
- la **A** che ci permette di inserire del testo che funzioni da sfondo nel formato scheda
- la **linea** che ci permette di inserire linee
- tre tipi di **selezione**
- lo strumento **bottoni**
- lo strumento **portali**

Lo strumento bottoni funziona semplicemente cliccandoci sopra e trasferendosi sul formato scheda disegnando il bottone che si intende inserire. Immediatamente FM ci chiede quale funzione dovrà avere il bottone.

Si dovrà scegliere una funzione che di solito è “vai al formato”....

Se l'istruzione che vogliamo dare non c'è o è troppo generica (es. noi vogliamo fare in modo che cliccando quel bottone si apra uno specifico altro file mentre l'elenco delle funzione ci consente solo di far apparire il menù di apertura e quindi selezionare manualmente il file voluto) allora dobbiamo ricorrere a ScriptMaker.

Si tratta di un pezzo di software che ci permette abbastanza facilmente di personalizzare il programma.



## Specifica il pulsante

In modo Usa o Trova, fai clic sul gruppo di oggetti selezionati per eseguire la seguente azione:

Non fare nulla

### Controllo

- Esegui lo script
- Continua lo script
- Esci dallo script
- Interrompi lo script
- If
- Else
- End If
- Loop
- Exit Loop If
- End Loop
- Consenti interruzione utente
- Imposta cattura errori

### Navigazione

- Vai al formato
- Vai a Record/Richiesta/Pagina
- Vai al record correlato
- Vai alla riga del portale
- Vai al campo
- Vai al campo successivo

Opzioni

Stile pulsante

- Pulsante rettangolare
- Pulsante rotondo

Annulla

OK

Quando si lancia il menù “script” si deve dare il nome che desideriamo alla nuova funzione che stiamo inventando. Subito dopo, confermando il dato con il tasto “crea” dobbiamo eliminare tutte le istruzioni standard che troviamo scritte sulla finestra di destra del nostro interfaccia.

Nella finestra di sinistra dobbiamo invece scegliere il titolo della istruzione desiderata e poi utilizzare le funzioni che il programma ci rende disponibili per specificare meglio l’istruzione (es. apri file, ma quello esattamente specificato)

Non si deve dimenticare poi di creare comunque un bottone e scegliere per questo la specifica istruzione “esegui lo script” specificando quale.

Ancora da non dimenticare in FM la possibilità di montare delle immagini direttamente sui formati scheda come sfondi o come grafica di interfaccia. Per rendere ancora più efficaci i nostri database potremo utilizzare bottoni trasparenti eliminando il colore di sfondo e il contorno con gli strumenti grafici disponibili sul lato sinistro della finestra principale ed eventualmente costruire una metafora di navigazione.

In fine, grazie agli Script potremo collegare il nostro data base con uno o più siti internet grazie alla istruzione “apri URL”. E’ possibile aprire uno specifico sito creando un bottone oppure è possibile utilizzare un campo appositamente realizzato per collegare il contenuto del campo alla funzione di connessione internet. In questo modo ogni record potrà avere uno specifico collegamento ad internet o un gruppo di collegamenti (link).

I Portali invece sono particolari spazi che noi possiamo creare nel formato scheda che vogliamo al fine di ospitare una lista di record appartenenti ad un altro file che ha una relazione con il file in uso. Per esempio abbiamo creato un archivio di collezioni che vengono schedate per stagione, stilista, tipo di collezione (alta moda, etc.) e vogliamo evidenziare dentro la scheda della singola collezione i record (le schede) dei singoli modelli presenti in un altro file. Si dovrà procedere alla creazione di una relazione dal menù file “definisci le relazioni” fra il file in uso e il file da relazionare. La relazione verrà definita da un campo che in questo caso non potrà che essere il campo del nome della collezione. Una volta creata la relazione si può creare il portale e posizionare in esso i campi dell’altro file che nel frattempo, siccome è stata creata una relazione, saranno tutti disponibili dal menù grafico di inserimento di nuovi campi nel formato scheda.

## Specifica il pulsante

In modo Usa o Trova, fai clic sul gruppo di oggetti selezionati per eseguire la seguente azione:

Non fare nulla

### Controllo

- Esegui lo script
- Continua lo script
- Esci dallo script
- Interrompi lo script
- If
- Else
- End If
- Loop
- Exit Loop If
- End Loop
- Consenti interruzione utente
- Imposta cattura errori

### Navigazione

- Vai al formato
- Vai a Record/Richiesta/Pagina
- Vai al record correlato
- Vai alla riga del portale
- Vai al campo
- Vai al campo successivo

Opzioni

Stile pulsante

- Pulsante rettangolare
- Pulsante rotondo

Annulla

OK

## Definizione dello script per "apr"

Mostra 

"apr"

- Copia record
- Copia tutti i record
- Elimina tutti i record
- Sostituisci
- Nuovo riferimento
- Importa record
- Esporta record

**Finestre**

- Blocca finestra
- Aggiorna finestra
- Scorri finestra
- Cambia finestra
- Area di stato
- Righello di testo
- Imposta livello di zoom
- Visualizza

**File**

- Nuovo
- Apri
- Chiudi
- Modifica la password

Apri ( )

Opzioni

 Apri file nascosto Specifica il file...

Canc. tutti

Cancella

Duplica

Annulla

OK

## Specifica URL

### URL

Campo

Specifica...

Testo

...

Annulla

OK

## ***GOLIVE***

Con questo programma si inizia considerando due cose fondamentali:

- si realizza un sito internet non singole pagine anche se il software ci consente di fare anche singole pagine e parti di un sito;
- si procede come il montaggio di file grafici impaginando grazie a strumenti grafici.

Il software si apre proponendo la realizzazione di una nuova pagina ma noi possiamo chiedere subito di creare un nuovo sito internet.

GoLive lascerà sotto il file senza nome aperto automaticamente (che noi possiamo eliminare) e ci evidenzierà subito una cartellina con elencato un unico file “index.html”. Tutti i siti internet devono avere un file di inizio e nella maggior parte di sistemi software montati sui server web il file di inizio di un sito deve chiamarsi index.html. A questo punto possiamo procedere ad allestire la nostra home page cliccandoci sopra e lavorandoci o ad inserire nuovi elementi nella cartellina (immagini, altre o nuove pagine .html etc, per poi collegarle fra loro).

### **Come si lavora con GoLive**

Innanzitutto esistono due finestre – oltre a quelle del sito e del documento aperto in quel momento – fondamentali per il lavoro:

- la finestra degli “oggetti”
- la finestra “inspector”

Se non sono presenti sulla scrivania è sufficiente richiamarle dal menù finestre.

Gli oggetti, divisi in diverse cartelline sono gli strumenti con i quali creiamo gli spazi in cui inserire i vari elementi nelle pagine: testi, immagini, filmati, ma anche bottoni, immagini pulsanti o in movimento, scritte che scorrono, orologi, tabelle, etc.

L’inspector invece cambia al cambiare della nostra scelta sulla finestra degli oggetti.

Per attivare un oggetto nella nostra pagina è sufficiente trascinare l’icona dell’oggetto sullo spazio della pagina. Attenzione: al passare del mouse sugli oggetti alla base della finestra oggetti appare il nome del singolo oggetto per cui anche se non conosciamo a memoria la posizione dei vari oggetti possiamo rapidamente trovarli.

Uno degli oggetti più importanti è il primo della prima finestra che si chiama griglia e che non si vedrà nella versione finale della pagina ma che servirà a noi per posizionare i vari elementi con precisione. Non usare la griglia vuol dire non sapere come si comporterà la pagina on line perché la posizione degli oggetti dipenderà dal tipo di computer, dal software usato per navigare, dal tipo di monitor, etc.



untitled.html

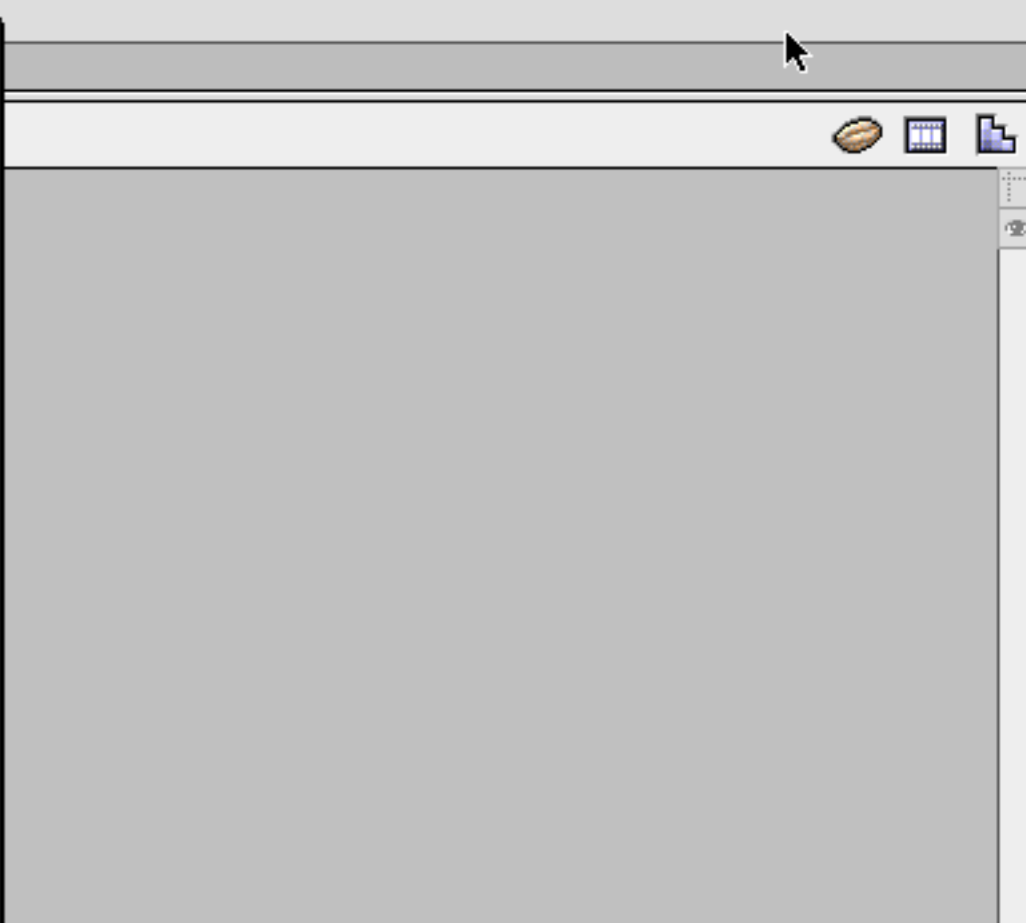
New Site prova.π

Files Site External Colors Fontsets

New Site prova

Name	Status	Kind	URL
index.html	✓	HyperText	/index.html

1 item



Inspector

Inspector panel content area.





Ricordiamo però prima di proseguire che se abbiamo realizzato correttamente un nuovo sito internet (per il momento sul nostro computer) avremo in esso una cartella che a sua volta contiene due cartelle e uno o più files:

- cartella nome sito
- cartella nome sito.data
- file nome sito
- file nome sito...

Questa è la situazione nel mio mac ma anche nel pc non cambia molto.

Cliccando sul file si apre il sito con la cartella contenente i vari elementi inseriti a quel momento. La cartella .data non si deve toccare. La cartella con il nome del sito è quella che deve contenere i vari elementi che utilizzeremo nel sito internet; tutti.

Torniamo all'allestimento della pagina.

Per inserire uno spazio di testo possiamo usare l'apposito oggetto e così per le immagini.

Da notare che tenendo selezionato lo spazio di un oggetto sulla pagina sarà attivo lo specifico inspector. In particolare con l'inspector potremo caricare il file catturandolo dal nostro computer o dalla rete se ne conosciamo l'indirizzo (qui il mac e i pc differenziano un pochino ma non è grave: nell'interfaccia mac non c'è la classica cartellina di windows c'è invece un esplicito bottone).

Le finestre di testo o di immagine e anche per altri tipi di oggetti permettono un ridimensionamento o una attribuzione di colore di sfondo o di altre caratteristiche attraverso l'inspector.

Il testo ha comunque una serie di menù tipici in alto (similmente ad altri software).

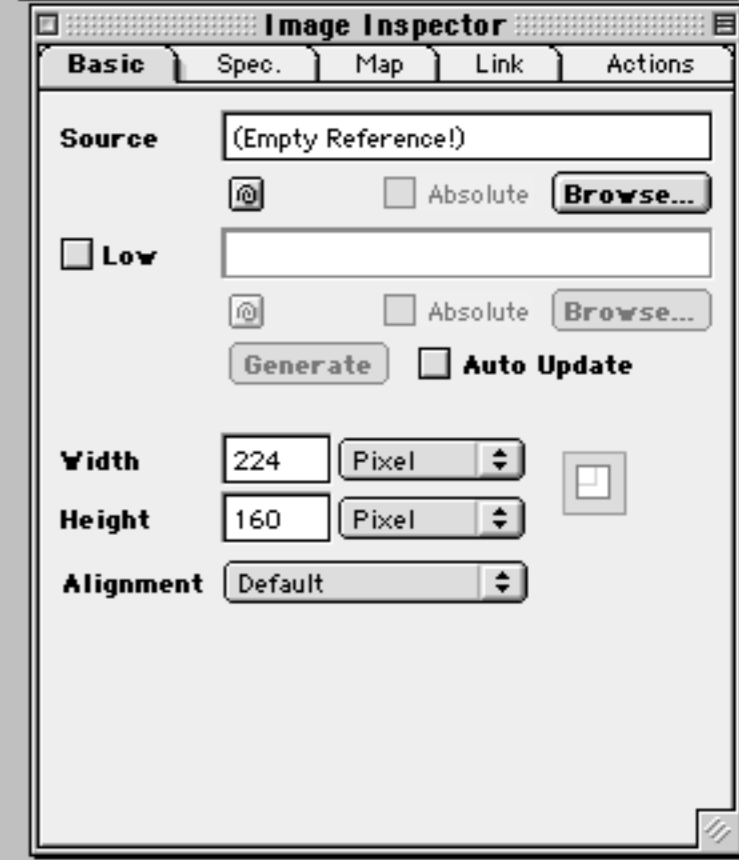
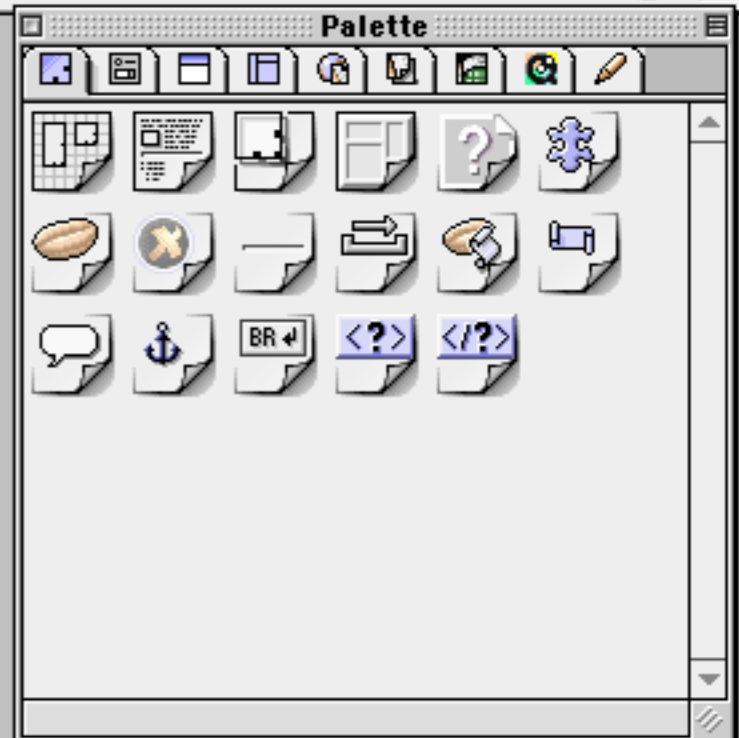
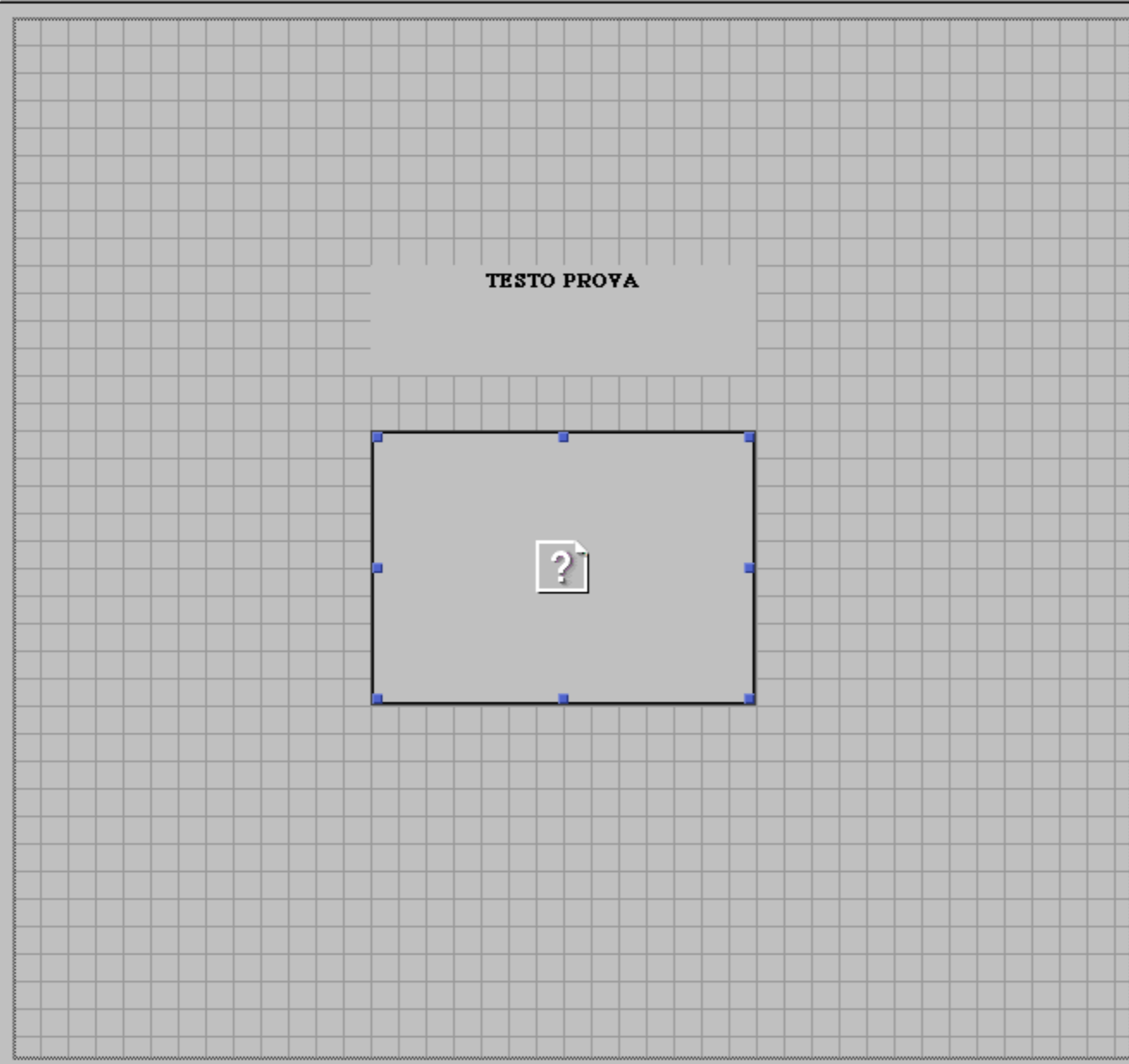
Il testo, ma anche le immagini possono essere trasformati in un link semplicemente attivando il pulsante crea link

dal menù in alto.

## ATTENZIONE

La finestra del documento si presenta in diverse modalità:

- Layout
- Frames o settori o....
- Preview
- Codice html



- Altro

Le modalità più interessanti per voi al momento sono Layout e Preview.

In Layout si monta la pagina (è un po' come il formato scheda in filemaker)

In preview si vede la pagina in funzione, come se fossimo su internet.

Il problema è che esistono Netscape ed Explorer che si comportano in modo differente e quindi a volte è meglio non fidarsi ed attivare l'apposito bottone per visualizzare la pagina nei diversi browser. Ricordiamo che le pagine una volta salvate se aperte direttamente cliccandoci sopra si apriranno nella versione definitiva con uno dei browser disponibili nel computer. Per aprire una pagina con GoLive si deve selezionarla dall'interno della applicazione dal menù "file" "apri".

Le immagini possono essere usate con diverse funzioni. Vediamone alcune.

Immagini collegamento.

Immagini pulsanti attivi.

Immagini mappate.

E' possibile utilizzare anche delle immagini (o delle piccole icone è uguale) per creare collegamenti con altre pagine o con immagini; si tratta di utilizzare sempre lo stesso bottoncino in alto).

Per dare a una immagine un effetto particolare in modo da animare la nostra pagina possiamo procedere così

Selezioniamo nel menù oggetti l'oggetto "immagine bottone" .

La differenza qui fra mac e wind può essere importante, ma il senso è quello:

sull'ispectro appaiono tre finestre selezionando le quali noi potremo inserire tre cose

1 l'immagine iniziale che apparirà all'apparire della pagina

2 l'immagine che apparirà nella medesima posizione della prima immagine al passaggio del mouse sullo spazio interessato

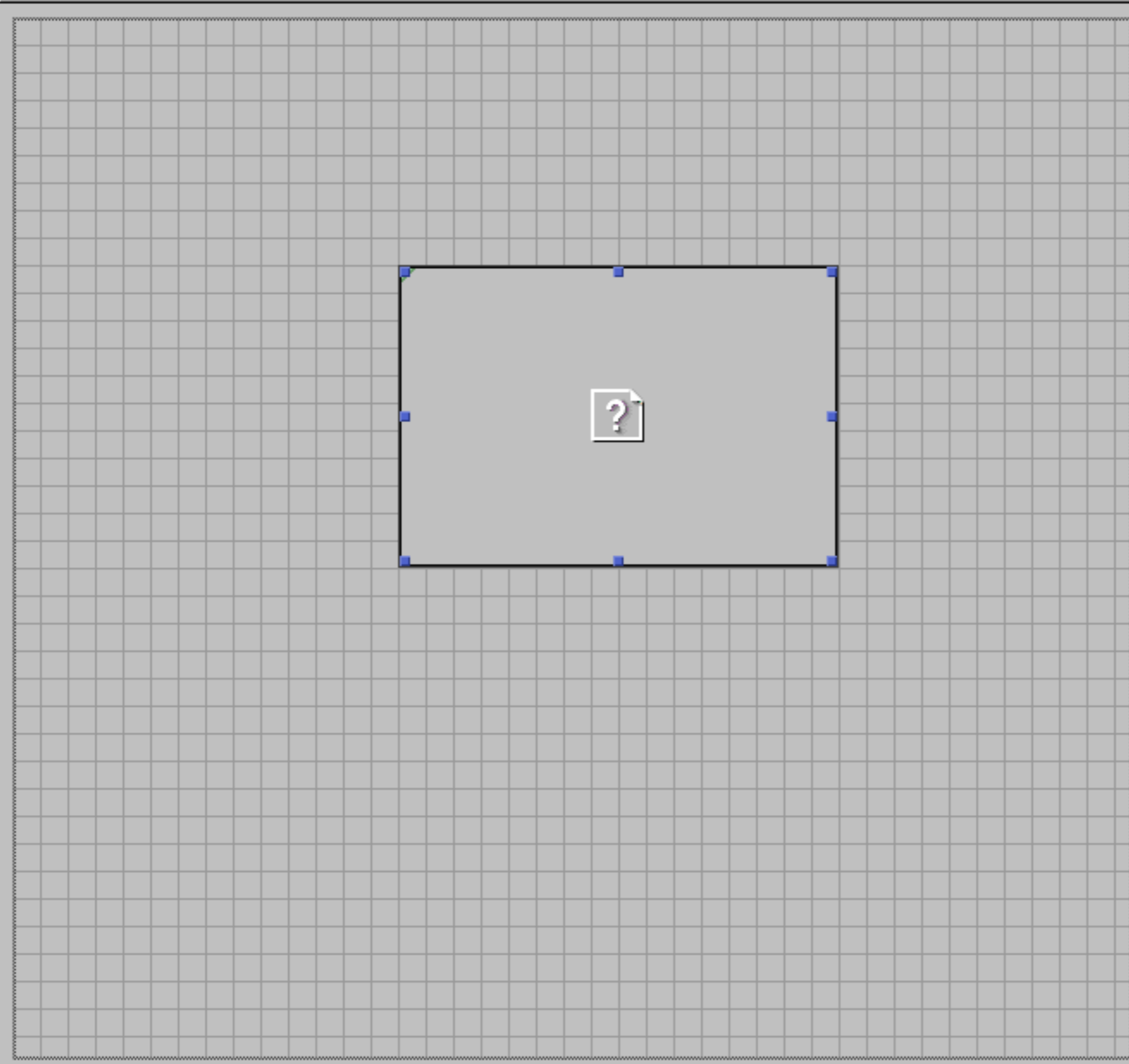
3 l'immagine final che apparirà al cliccare del mouse; al posto di una immagine possiamo creare un collegamento ad un'altra pagina.

La mappatura di una immagine invece è realizzabile dall'inspector principale di una immagine inserita normalmente.

Scegliamo nell'inspector la funzione map.

Nel mac (vecchia versione del software) le caratteristiche della mappatura appaiono nell'inspector, invece nella nuova versione (anche per pc) si modifica il menù in alto,

comunque appaiono dei tipi grafici di selezione che potremo scegliere per creare dei link invisibili sulla immagine in modo che diverse parti di una immagine saranno collegate a diverse pagine.



**Palette**

[Icons for various UI elements: clock, question mark, document, POPUP, and others]

**Button Inspector**

**Basic** | Status & Link | Actions

**Name**

---

**Image** Main Over Click

(Empty Reference!)  Absolute **Browse...**