

Utilización de UltraDev

Marcas comerciales

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Atrain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbeat, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind y Xtra son marcas comerciales de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en los Estados Unidos de América o en otras jurisdicciones. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases mencionados en esta publicación pueden ser marcas comerciales, marcas de servicio o nombres comerciales de Macromedia, Inc. u otras entidades y pueden estar registrados en determinadas jurisdicciones.

Este manual contiene vínculos con sitios Web de terceros que no están bajo el control de Macromedia, por lo que Macromedia no es responsable del contenido de ninguno de los sitios vinculados. Si obtiene acceso a un sitio Web de terceros mencionado en este manual, lo hará por su cuenta y riesgo. Macromedia proporciona estos vínculos exclusivamente para su comodidad, por lo que la inclusión del vínculo no implica la aceptación de responsabilidad alguna por parte de Macromedia por el contenido de dichos sitios de terceros.

Descargo de responsabilidad de Apple

APPLE COMPUTER, INC. NO OFRECE GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, NI EXPRESAS NI IMPLÍCITAS, EN RELACIÓN CON EL PAQUETE DE SOFTWARE INFORMÁTICO ADJUNTO, SU COMERCIALIZACIÓN O SU ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO ESPECÍFICO. ALGUNOS ESTADOS NO ADMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS. ES POSIBLE QUE LA EXCLUSIÓN ANTERIOR NO SE APLIQUE EN SU CASO. ESTA GARANTÍA PROPORCIONA AL USUARIO DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. OTROS DERECHOS QUE LE PUEDAN CORRESPONDER VARÍAN DE UN ESTADO A OTRO.

Copyright © 2000 Macromedia, Inc. Reservados todos los derechos. Este manual no se puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir ni convertir a ningún formato electrónico o legible por máquina, en parte o en su totalidad, sin el permiso previo y por escrito de Macromedia, Inc.

Número de componente ZUD40M100SP

Agradecimientos

Dirección del proyecto: Sheila McGinn

Redacción: Kim Diezel, Valerie Hanscom, Jed Hartman, Emily Ricketts

Edición: Anne Szabla y Lisa Stanziano

Administración de la producción: John "Zippy" Lehnus

Producción y diseño multimedia: Aaron Begley y Noah Zilberberg

Producción de la edición impresa: Chris Basmajian, Paul Benkman, Caroline Branch y Rebecca Godbois

Edición y producción Web: Jane Flint DeKoven y Jeff Harmon

Jefe de localización: Bonnie Loo

Un agradecimiento especial para Jaime Austin, Chris Bank, Saam Barrager, Heidi Bauer, Jennifer Chapman, Winsha Chen, Kristin Conradi, Margaret Dumas, Peter Fenczik, Jean Fitzgerald, S Fred Golden, Stephanie Goss, Victor Grigorieff, Narciso (nj) Jaramillo, John Koch, David Lenoe, Eric Lerner, Charles Nadeau, Eric Ott, Jeff Schang, Mike Sundermeyer, Luciano Arruda, Raymond Lim, Scott Richards, Yoko Vogt, Peter von dem Hagen, Pablo "X/pectro" Arrieta, Veronica Luongo, Juliana Suh y los equipos de ingeniería y control de calidad de Dreamweaver.

Primera edición: noviembre de 2000

Macromedia, Inc.

600 Townsend St.

San Francisco, CA 94103

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Para comenzar	7
Convenciones tipográficas	7
Lo que necesita saber para comenzar a trabajar	8
Por dónde empezar	10
Instalar Dreamweaver UltraDev	11
Inicio rápido para usuarios de Windows	12
Inicio rápido para usuarios de Macintosh	17
Configurar el sistema	24
Novedades de UltraDev 4	32
Recursos de UltraDev	33
Aprender a utilizar Dreamweaver UltraDev	36
Recursos de aplicaciones Web	37
Accesibilidad y Dreamweaver	38

CAPÍTULO 1

Curso práctico de Dreamweaver UltraDev	39
Inicio rápido del curso práctico para usuarios de Windows	40
Inicio rápido del curso práctico para usuarios de Macintosh	45
Defina un sitio local	51
Defina un sitio remoto	52
Configure UltraDev para que funcione con el servidor de aplicaciones elegido	53
Cree una conexión de base de datos	54
Cree un conjunto simple de páginas de búsqueda/resultados	60
Cree un conjunto avanzado de páginas de búsqueda/resultados	68
Cree una página de detalle	73
Cree una página de inserción	77

CAPÍTULO 2

Aspectos básicos de UltraDev	79
Páginas dinámicas	80
Flujo de trabajo de UltraDev	81
Entorno de trabajo de UltraDev	85

CAPÍTULO 3

Conectar con una base de datos	95
Crear una conexión de base de datos para una aplicación ASP	95
Crear una conexión de base de datos para una aplicación	
ColdFusion	104
Crear una conexión de base de datos para una aplicación JSP	108
Editar o borrar conexiones de base de datos	112
Crear una conexión para que la utilice UltraDev	113

CAPÍTULO 4

Definir fuentes de datos de UltraDev	117
Definir un juego de registros como fuente de datos	118
Definir una fuente de datos enviada por un navegador para	
páginas ASP	119
Definir fuentes de datos enviadas por un navegador para páginas	
ColdFusion	121
Definir una fuente de datos enviada por un navegador para JSP	126
Definir variables de sesión como fuentes de datos	127
Definir variables de aplicación como fuentes de datos	128
Definir un objeto de servidor de procedimiento almacenado como	
fuente de datos	129
Definir JavaBeans como fuentes de datos (sólo JSP)	131
Crear un caché de las fuentes de datos	134
Cambiar o borrar fuentes de datos.	134

CAPÍTULO 5

Crear un juego de registros	135
Definir un juego de registros	135
Ejecutar un procedimiento almacenado	141
Copiar un juego de registros en otra página	142
Editar o borrar un juego de registros como fuente de datos	142

CAPÍTULO 6

Añadir contenido dinámico	145
Convertir texto en contenido dinámico	146
Convertir imágenes en contenido dinámico	148
Convertir objetos de formularios en contenido dinámico	150
Convertir atributos HTML en contenido dinámico	155
Convertir parámetros de ActiveX, Flash y de otros objetos en contenido dinámico	156
Cambiar contenido dinámico	157
Borrar contenido dinámico	158

CAPÍTULO 7

Mostrar registros de base de datos	159
Crear vínculos de navegación por juegos de registros	159
Mostrar y ocultar regiones	163
Mostrar múltiples registros	164
Crear un contador de registros	165
Crear un juego de páginas Maestro/Detalle	169
Editar comportamientos de servidor en una página	177

CAPÍTULO 8

Crear páginas que realicen búsquedas en bases de datos	179
Crear la página de búsqueda	180
Crear la página de resultados	182
Crear una página detalle para una página de resultados	188
Trabajar con páginas relacionadas	194

CAPÍTULO 9

Crear páginas que editen registros de bases de datos	197
Crear una página para insertar registros	198
Crear una página para actualizar registros	203
Crear una página para borrar un registro	211

CAPÍTULO 10

Crear páginas que restrinjan el acceso al sitio ...	217
Crear una página de registro	218
Crear una página de conexión	222
Crear una página a la que sólo pueden acceder los usuarios autorizados	226

CAPÍTULO 11

Personalizar UltraDev	231
Editar y crear formatos de datos	231
Instalar comportamientos de servidor adicionales	232
Crear nuevos comportamientos	233
Editar comportamientos de servidor	243
Crear otras ampliaciones de UltraDev	246

APÉNDICE A

Guía de bases de datos para principiantes	247
Bases de datos	247
Conexiones de base de datos	249

APÉNDICE B

Requisitos concretos para crear aplicaciones Web	255
Requisitos para ingenieros de desarrollo de ASP	255
Requisitos para ingenieros de desarrollo de ColdFusion	259
Requisitos para ingenieros de desarrollo de JSP	263

APÉNDICE C

Instalar Microsoft Personal Web Server	267
Instalar PWS	267
Configurar PWS	268

APÉNDICE D

Instalar ColdFusion Server de Allaire	269
Instalar y configurar ColdFusion Server	270

APÉNDICE E

Configurar un DSN en Windows	273
------------------------------------	-----

APÉNDICE F

Nociones básicas de SQL	275
Incluir una tabla completa	275
Limitar el número de columnas	276
Limitar el número de registros	276
Ordenar los registros	278

ÍNDICE	279
---------------------	-----



INTRODUCCIÓN

Para comenzar

Macromedia Dreamweaver UltraDev es un entorno profesional de creación de aplicaciones Web. Una aplicación Web es un conjunto de páginas que interactúan unas con otras y con diversos recursos en un servidor Web, incluidas bases de datos.

UltraDev es un editor profesional para la creación y administración de sitios y páginas Web. Dado que incorpora las herramientas de diseño de páginas y administración de sitios de Dreamweaver, UltraDev facilita la creación, administración y edición de páginas Web para múltiples plataformas y navegadores.

UltraDev se puede personalizar totalmente. Puede crear sus propios objetos, comandos y comportamientos de servidor, modificar menús y métodos abreviados de teclado, e incluso escribir secuencias de comandos para ampliar UltraDev con nuevas acciones, comportamientos e inspectores de propiedades.

Convenciones tipográficas

En este manual se utilizan las convenciones tipográficas siguientes:

- Fuente de código indica secuencias de comandos, declaraciones SQL, nombres de etiquetas y atributos HTML, así como el texto literal empleado en los ejemplos.
- *Fuente de código en cursiva* indica elementos reemplazables en el código.

Lo que necesita saber para comenzar a trabajar

Para crear aplicaciones Web en UltraDev, necesitará lo siguiente:

- Un servidor Web
- Un servidor de aplicaciones que se ejecute en un servidor Web o un servidor Web que actúe también como servidor de aplicaciones, como Microsoft Personal Web Server (PWS) o Internet Information Server (IIS)
- Una base de datos o sistema de base de datos
- Un controlador de base de datos compatible con su sistema de base de datos

Los requisitos concretos dependen de si utiliza UltraDev para crear aplicaciones Active Server Pages (ASP), aplicaciones ColdFusion o aplicaciones JavaServer Pages (JSP). Para obtener más información sobre estas tecnologías, consulte “Páginas dinámicas” en la página 80.

En esta sección se describen algunas configuraciones típicas que funcionan con una base de datos de Microsoft Access. (En el curso práctico de UltraDev se emplea una base de datos de Microsoft Access.)

Para conocer los requisitos concretos para ingenieros de desarrollo de ASP, ColdFusion o JSP, consulte “Requisitos concretos para crear aplicaciones Web” en la página 255.

Configuraciones de sistema típicas para ingenieros de desarrollo de ASP

Estas son algunas configuraciones de sistema típicas para ingenieros de desarrollo de ASP con bases de datos Microsoft Access.

Sistema UltraDev	Servidor Web	Servidor de aplic.	Controlador de base de datos
Windows 95, 98, NT Workstation	PWS ejecutado localmente	PWS ejecutado localmente	Microsoft Access Driver (ODBC)
Windows NT Server, 2000	IIS ejecutado localmente	IIS ejecutado localmente	Microsoft Access Driver (ODBC)
Macintosh	IIS ejecutado de forma remota	IIS ejecutado de forma remota	Microsoft Access Driver (ODBC)

Para obtener más información, consulte “Requisitos para ingenieros de desarrollo de ASP” en la página 255.

Para conocer las instrucciones de instalación de PWS en su equipo local, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267. Si es usted usuario de Windows 2000, puede instalar IIS 5.0, que se incluye en el paquete de Windows 2000.

Configuraciones de sistema típicas para ingenieros de desarrollo de ColdFusion

Estas son algunas configuraciones de sistema típicas para ingenieros de desarrollo de ColdFusion con bases de datos Microsoft Access.

Sistema UltraDev	Servidor Web	Servidor de aplic.	Controlador de base de datos
Windows 95, 98, NT Workstation	PWS ejecutado localmente	ColdFusion Server ejecutado localmente	Microsoft Access Driver (ODBC)
Windows NT Server, 2000	IIS ejecutado localmente	ColdFusion Server ejecutado localmente	Microsoft Access Driver (ODBC)
Macintosh	IIS ejecutado de forma remota	ColdFusion Server ejecutado de forma remota	Microsoft Access Driver (ODBC)

Para obtener más información, consulte “Requisitos para ingenieros de desarrollo de ColdFusion” en la página 259.

Para conocer las instrucciones de instalación de PWS en su equipo local, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267. Para conocer las instrucciones de instalación de la copia para un único usuario de ColdFusion Server del CD de UltraDev, consulte “Instalar ColdFusion Server de Allaire” en la página 269.

Configuraciones de sistema típicas para ingenieros de desarrollo de JSP

Estas son algunas configuraciones de sistema típicas para ingenieros de desarrollo de JSP con bases de datos Microsoft Access.

Sistema UltraDev	Servidor Web	Servidor de aplic.	Controlador de base de datos
Windows 95, 98, NT Workstation	PWS ejecutado localmente	WebSphere o JRun ejecutado localmente	JDBC-ODBC Bridge con Microsoft Access Driver (ODBC)
Windows NT Server, 2000	IIS ejecutado localmente	WebSphere o JRun ejecutado localmente	JDBC-ODBC Bridge con Microsoft Access Driver (ODBC)
Macintosh	IIS ejecutado de forma remota	WebSphere o JRun ejecutado localmente	JDBC-ODBC Bridge con Microsoft Access Driver (ODBC)

Para obtener más información, consulte “Requisitos para ingenieros de desarrollo de JSP” en la página 263.

Para conocer las instrucciones de instalación de PWS en su equipo local, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267.

Asegúrese de que su sistema dispone de un controlador JDBC para bases de datos Access o un controlador puente JDBC-ODBC. Asimismo, asegúrese de que Java Development Kit (JDK) está instalado en su equipo. Puede descargar JDK del sitio Web de Sun en <http://java.sun.com/products/jdk/1.1/>.

Por dónde empezar

Comience instalando UltraDev. Para obtener instrucciones, consulte “Instalar Dreamweaver UltraDev” en la página 11.

A continuación, configure el sistema.

La forma más sencilla de configurar su sistema es obtener una cuenta de prueba con el proveedor de servicio Internet (ISP) recomendado por Macromedia. Para obtener más información, consulte el sitio Web de Macromedia en <http://www.macromedia.com/software/ultrudev/isp/>.

Si desea configurar su sistema, puede comenzar a hacerlo rápidamente consultando las siguientes secciones:

- “Inicio rápido para usuarios de Windows” en la página 12
- “Inicio rápido para usuarios de Macintosh” en la página 17

En las secciones de inicio rápido se presupone que está utilizando una base de datos de Microsoft Access con un servidor ejecutado en un equipo Windows (ya sea de forma local para usuarios de Windows o remota para usuarios de Macintosh). Si decide no utilizar estas configuraciones, consulte las instrucciones que figuran en “Configurar el sistema” en la página 24.

Instalar Dreamweaver UltraDev

Para ejecutar Dreamweaver UltraDev, es preciso disponer del hardware y el software siguientes.

Para Microsoft Windows:

- Un procesador Intel Pentium o equivalente a 166 MHz o más rápido que ejecute Windows 95, Windows 98, Windows Me, Windows NT 4.0 con Service Pack 5 o Windows 2000.
- 64MB de memoria de acceso aleatorio (RAM), además de 170 MB de espacio libre en el disco duro.
- Macromedia Flash Player para ver las Visitas guiadas y las Lecciones. El CD incluye un archivo instalador de Flash Player, aunque también puede descargarlo del sitio Web de Macromedia en <http://www.macromedia.com/software/flashplayer/downloads/>.

Para Macintosh:

- Un Power Macintosh con Mac OS 8.6 ó 9.x.
- 64MB de memoria de acceso aleatorio (RAM), además de 130 MB de espacio libre en el disco duro.
- Macromedia Flash Player para ver las Visitas guiadas y las Lecciones. El CD incluye un archivo instalador de Flash Player, aunque también puede descargarlo del sitio Web de Macromedia en <http://www.macromedia.com/software/flashplayer/downloads/>.

Siga estos pasos para instalar Dreamweaver UltraDev en su equipo.

Para instalar Dreamweaver UltraDev:

- 1 Introduzca el CD de Dreamweaver UltraDev en la unidad de CD-ROM del sistema.
- 2 Dispone de las opciones siguientes:
 - En Windows, elija Inicio > Ejecutar. Haga clic en Examinar y localice el archivo instalador de UltraDev en el CD. En el cuadro de diálogo Ejecutar, haga clic en Aceptar para comenzar la instalación.
 - En Macintosh, haga doble clic en el icono del instalador de Dreamweaver UltraDev.
- 3 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.
- 4 Si el sistema lo solicita, reinicie el sistema.

Inicio rápido para usuarios de Windows

En esta sección se describe la forma más rápida de comenzar a crear aplicaciones Web en UltraDev para Windows. En ella encontrará las instrucciones para realizar los siguientes pasos:

- “Configurar el sistema” en la página 12
- “Configurar UltraDev” en la página 13
- “Definir un DSN en el equipo local” en la página 14
- “Crear una conexión de base de datos” en la página 15

En el resto de este manual y en la Ayuda encontrará explicaciones más detalladas de los conceptos y procedimientos descritos en esta sección.

Existen numerosas configuraciones posibles para el sistema. Para no hacerla excesivamente prolija, en esta sección se presupone que está utilizando una base de datos de Microsoft Access. Si no dispone de una base de datos de Microsoft Access, puede utilizar la base de datos de muestra que se suministra con el curso práctico de UltraDev. Con UltraDev ya instalado en el sistema, la base de datos se encuentra en la carpeta Tutorial - UltraDev del disco duro, dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver UltraDev.

Configurar el sistema

A continuación se describe la configuración de sistema más sencilla para usuarios de Windows.

Para configurar el sistema:

- 1** Si es usted usuario de Windows 95, 98 o NT Workstation, instale Microsoft Personal Web Server (PWS).

Si desea obtener instrucciones detalladas, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267.
- 2** Si es usted usuario de Windows NT Server o Windows 2000, asegúrese de que Internet Information Server (IIS) está instalado y en ejecución en su sistema.

IIS es la versión completa de PWS. Ya debe estar instalado en su sistema. Si no lo está, instálelo o solicite al administrador del sistema que se lo instale.
- 3** Si desea desarrollar una aplicación ColdFusion, instale ColdFusion Server en el sistema.

Para obtener instrucciones, consulte “Instalar ColdFusion Server de Allaire” en la página 269.

4 Si desea desarrollar una aplicación JSP, instale los siguientes componentes en el sistema.

- Java 2 SDK, Standard Edition, para Windows

El controlador JDBC-ODBC Bridge de Sun se instala automáticamente al instalar SDK. Puede descargar SDK del sitio Web de Sun en <http://java.sun.com/j2se/>.

- Un servidor de aplicaciones que tenga implementada la especificación JavaServer Pages 1.0 de Sun.

Para obtener más información, consulte “Servidor de aplicaciones JSP” en la página 263.

5 En Windows, cree una nueva carpeta para incluir en ella las copias de trabajo de los archivos del sitio.

He aquí un ejemplo:

c:\Sites\MyWorkingSite

6 En Windows, cree una subcarpeta en la carpeta *c:\inetpub\wwwroot* y asígnele un nombre que describa el sitio.

He aquí un ejemplo:

c:\inetpub\wwwroot\MyPublishedSite

Configurar UltraDev

A continuación se indica cómo configurar UltraDev para trabajar con la configuración de sistema descrita en la sección anterior.

Para configurar UltraDev:

1 Inicie UltraDev, elija Sitio > Nuevo sitio y complete el cuadro de diálogo Datos locales de la siguiente forma:

Nombre del sitio: *MyFirstSite*

Carpeta raíz local: *c:\Sites\MyWorkingSite*

2 Haga clic en Datos remotos y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Acceso: Local/Network

Carpeta remota: *c:\inetpub\wwwroot\MyPublishedSite*

- 3** Si desea desarrollar un sitio ASP, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: ASP 2.0

Lenguaje de secuencia de comandos: VBScript o JavaScript

Extensión de página: .asp

Acceso: Local/Network

Carpeta remota: c:\Inetpub\wwwroot\MyPublishedSite

Prefijo de URL: http://localhost/MyPublishedSite

- 4** Si desea utilizar ColdFusion Server como servidor de aplicaciones, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: ColdFusion 4.0

Lenguaje de secuencia de comandos: CFML

Extensión de página: .cfm

Acceso: Local/Network

Carpeta remota: c:\Inetpub\wwwroot\MyPublishedSite

Prefijo de URL: http://localhost/MyPublishedSite

- 5** Si desea utilizar un servidor de aplicaciones JSP, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: JSP 1.0

Lenguaje de secuencia de comandos: Java

Extensión de página: .jsp

Acceso: Local/Network

Carpeta remota: c:\Inetpub\wwwroot\MyPublishedSite

Prefijo de URL: http://localhost/MyPublishedSite

- 6** Haga clic en Aceptar.

Definir un DSN en el equipo local

Un nombre de fuente de datos (DSN) es una especie de acceso directo empleado para establecer una conexión de base de datos.

Utiliza la base de datos del curso práctico, observará que se creó un DSN denominado “CompassTravel” para la base de datos al instalar UltraDev.

Si utiliza otra base de datos de Microsoft Access, defina un DSN para ella. Para obtener instrucciones, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.

Crear una conexión de base de datos

Una conexión de base de datos es un conjunto de parámetros que usted define para que la aplicación Web pueda encontrar y utilizar una base de datos. Estableció los parámetros cuando definió el DSN. A continuación, utilice el DSN para crear la conexión de base de datos.

Deberá crear conexiones de base de datos distintas para un sitio ASP, ColdFusion o JSP.

Para crear una conexión de base de datos para una aplicación ASP:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

- 2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN).

- 3 Introduzca un nombre para la nueva conexión.

- 4 Seleccione un DSN.

Si está utilizando la base de datos del curso práctico, seleccione CompassTravel de la lista de DSN. UltraDev creó el DSN CompassTravel durante la instalación. Si utiliza otra base de datos, seleccione el DSN creado para dicha base de datos.

- 5 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Configurar UltraDev” en la página 13).

- 6 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

- 7 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá comenzar a crear su aplicación Web. Para ampliar conocimientos, consulte “Aprender a utilizar Dreamweaver UltraDev” en la página 36.

Para crear una conexión de base de datos para una aplicación ColdFusion:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
 - 2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos del menú emergente.
UltraDev le pedirá su nombre de usuario de ColdFusion y su contraseña.
 - 3 Introduzca el nombre de usuario y la contraseña que utiliza normalmente para conectar como ColdFusion Administrator.
UltraDev recuperará los DSN ColdFusion y mostrará el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos.
 - 4 Introduzca un nombre para la nueva conexión.
 - 5 Seleccione un DSN.
Si está utilizando la base de datos del curso práctico, seleccione CompassTravel de la lista de DSN. UltraDev creó el DSN CompassTravel durante la instalación. Si utiliza otra base de datos, seleccione el DSN creado para dicha base de datos.
 - 6 Haga clic en Prueba.
UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Configurar UltraDev” en la página 13).
 - 7 Haga clic en Aceptar.
La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.
 - 8 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.
- A continuación podrá comenzar a crear su aplicación Web. Para ampliar conocimientos, consulte “Aprender a utilizar Dreamweaver UltraDev” en la página 36.

Para crear una conexión de base de datos para una aplicación JSP:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
- 2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione “Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun)” del menú emergente.
Aparecerá el cuadro de diálogo Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun).
- 3 Introduzca un nombre para la nueva conexión.

- 4 Si utiliza la base de datos del curso práctico, reemplace el marcador de posición [odbc dsn] del cuadro URL por CompassTravel.

El cuadro URL debe tener esta apariencia:

```
jdbc:odbc:CompassTravel
```

- 5 Si utiliza otra base de datos, reemplace el marcador de posición [odbc dsn] del cuadro URL por el DSN creado para la base de datos.
- 6 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Configurar UltraDev” en la página 13).

- 7 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

- 8 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá comenzar a crear su aplicación Web. Para ampliar conocimientos, consulte “Aprender a utilizar Dreamweaver UltraDev” en la página 36.

Inicio rápido para usuarios de Macintosh

En esta sección se describe la forma más rápida de comenzar a crear aplicaciones Web en UltraDev para Macintosh. En ella encontrará las instrucciones para realizar los siguientes pasos:

- “Configurar el servidor” en la página 18
- “Configurar UltraDev en Macintosh” en la página 19
- “Crear una conexión de base de datos” en la página 21

En el resto de este manual y en la Ayuda encontrará explicaciones más detalladas de los conceptos y procedimientos descritos en esta sección.

Existen numerosas configuraciones posibles para el sistema. Para no hacerla excesivamente prolija, en esta sección se presupone que está utilizando una base de datos de Microsoft Access. Si no dispone de una base de datos de Microsoft Access, puede utilizar la base de datos de muestra que se suministra con el curso práctico de UltraDev. Con UltraDev ya instalado en el sistema, la base de datos se encuentra en la carpeta Tutorial - UltraDev del disco duro, dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver UltraDev.

Dado que los servidores Web y los servidores de aplicaciones más populares no son aún compatibles con Macintosh, necesitará otro equipo para ejecutar el software de servidor. En esta sección se presupone que dispone de acceso a un equipo Windows NT Server o Windows 2000 con Internet Information Server (IIS), un servidor Web comercial muy común.

Configurar el servidor

En esta sección se presupone que dispone de acceso a un equipo Windows NT Server o Windows 2000.

Para configurar el servidor:

- 1** Si aún no lo ha hecho, instale Internet Information Server (IIS) en el servidor.
IIS debe estar ya instalado en el sistema. Si no lo está, instálelo o solicite al administrador del sistema que se lo instale.
- 2** Si desea desarrollar una aplicación ColdFusion, instale ColdFusion Server en el servidor.
Para obtener instrucciones, consulte “Instalar ColdFusion Server de Allaire” en la página 269.
- 3** Si desea desarrollar una aplicación JSP, instale los siguientes componentes en el servidor Windows.
 - Java 2 SDK, Standard Edition, para Windows.
El controlador JDBC-ODBC Bridge de Sun se instala automáticamente al instalar SDK. Puede descargar SDK del sitio Web de Sun en <http://java.sun.com/j2se/>.
 - Un servidor de aplicaciones que tenga implementada la especificación JavaServer Pages 1.0 de Sun.
Para obtener más información, consulte “Servidor de aplicaciones JSP” en la página 263.
- 4** En el servidor Windows, cree una subcarpeta en la carpeta `c:\inetpub\wwwroot` y asígnele un nombre que describa el sitio.
He aquí un ejemplo:
`c:\inetpub\wwwroot\MyPublishedSite`
- 5** Si desea utilizar la base de datos del curso práctico, copie el archivo de base de datos del Macintosh al servidor.
El archivo de base de datos de Microsoft Access, `compasstravel.mdb`, se encuentra en la carpeta Tutorial - UltraDev del disco duro, dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver UltraDev.
Puede colocar el archivo de base de datos en cualquier lugar del disco duro del servidor.

6 Defina un DSN que señale a la base de datos del servidor.

Un DSN es una especie de acceso directo empleado para establecer una conexión de base de datos. Para obtener instrucciones, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.

Si utiliza la base de datos del curso práctico, asigne el nombre “CompassTravel” al DSN.

Configurar UltraDev en Macintosh

A continuación se indica cómo configurar UltraDev en Macintosh para trabajar con la configuración de sistema descrita en la sección anterior.

Para configurar UltraDev en Macintosh:

- 1** Cree una nueva carpeta para incluir en ella las copias de trabajo de los archivos del sitio.

He aquí un ejemplo:

Macintosh HD:Sites:*MyWorkingSite*

- 2** Inicie UltraDev, elija Sitio > Nuevo sitio y complete el cuadro de diálogo Datos locales de la siguiente forma:

Nombre del sitio: *MyFirstSite*

Carpeta raíz local: Macintosh HD:Sites:*MyWorkingSite*

- 3** Haga clic en Datos remotos y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Acceso: FTP

Servidor FTP: *MyFTPHost*

Directorio del servidor: *MyPublishedSite/*

Conexión: *MyUserName*

Contraseña: *MyPassword*

- 4 Si está interesado en desarrollar un sitio ASP, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: ASP 2.0

Lenguaje de secuencia de comandos: VBScript o JavaScript

Extensión de página: .asp

Acceso: FTP

Servidor FTP: *MyFTPHost*

Directorio del servidor: *MyPublishedSite/*

Conexión: *MyUserName*

Contraseña: *MyPassword*

Prefijo de URL: *http://MyDomainName/MyPublishedSite*

- 5 Si desea utilizar ColdFusion Server como servidor de aplicaciones, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: ColdFusion 4.0

Lenguaje de secuencia de comandos: CFML

Extensión de página: .cfm

Acceso: FTP

Servidor FTP: *MyFTPHost*

Directorio del servidor: *MyPublishedSite/*

Conexión: *MyUserName*

Contraseña: *MyPassword*

Prefijo de URL: *http://MyDomainName/MyPublishedSite*

- 6 Si desea utilizar un servidor de aplicaciones JSP, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: JSP 1.0

Lenguaje de secuencia de comandos: Java

Extensión de página: .jsp

Acceso: FTP

Servidor FTP: *MyFTPHost*

Directorio del servidor: *MyPublishedSite/*

Conexión: *MyUserName*

Contraseña: *MyPassword*

Prefijo de URL: *http://MyDomainName/MyPublishedSite*

- 7 Haga clic en Aceptar.

Crear una conexión de base de datos

Una conexión de base de datos es un conjunto de parámetros que usted define para que la aplicación Web pueda encontrar y utilizar una base de datos. Estableció los parámetros cuando definió el DSN. A continuación, utilice el DSN para crear la conexión de base de datos.

Deberá crear conexiones de base de datos distintas para un sitio ASP, ColdFusion o JSP.

Para crear una conexión de base de datos para una aplicación ASP:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
- 2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) del menú emergente.
Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN).
- 3 Introduzca un nombre para la nueva conexión.
- 4 Introduzca un DSN.

Si utiliza la base de datos del curso práctico, introduzca CompassTravel. Si utiliza otra base de datos, seleccione el DSN creado.

5 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Configurar UltraDev en Macintosh” en la página 19).

6 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

7 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá comenzar a crear su aplicación Web. Para ampliar conocimientos, consulte “Aprender a utilizar Dreamweaver UltraDev” en la página 36.

Para crear una conexión de base de datos para una aplicación ColdFusion:

1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos del menú emergente.

UltraDev le pedirá su nombre de usuario de ColdFusion y su contraseña.

3 Introduzca el nombre de usuario y la contraseña que utiliza normalmente para conectar como ColdFusion Administrator.

UltraDev conectará con el servidor, recuperará los DSN ColdFusion y mostrará el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos.

4 Introduzca un nombre para la nueva conexión.

5 Seleccione un DSN.

Si está utilizando la base de datos del curso práctico, seleccione CompassTravel del menú emergente. Si utiliza otra base de datos, seleccione el DSN creado para dicha base de datos.

6 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Configurar UltraDev en Macintosh” en la página 19).

7 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

8 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá comenzar a crear su aplicación Web. Para ampliar conocimientos, consulte “Aprender a utilizar Dreamweaver UltraDev” en la página 36.

Para crear una conexión de base de datos para una aplicación JSP:

- 1** En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
- 2** Haga clic en el botón Nueva y seleccione “Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun)” del menú emergente.
Aparecerá el cuadro de diálogo Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun).
- 3** Introduzca un nombre para la nueva conexión.
- 4** Si utiliza la base de datos del curso práctico, reemplace el marcador de posición [odbc dsn] del cuadro URL por CompassTravel.
El cuadro URL debe tener esta apariencia:
`jdbc:odbc:CompassTravel`
- 5** Si utiliza otra base de datos, reemplace el marcador de posición [odbc dsn] del cuadro URL por el DSN creado para la base de datos.
- 6** Haga clic en Prueba.
UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Configurar UltraDev” en la página 13).
- 7** Haga clic en Aceptar.
La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.
- 8** Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá comenzar a crear su aplicación Web. Para ampliar conocimientos, consulte “Aprender a utilizar Dreamweaver UltraDev” en la página 36.

Configurar el sistema

Antes de desarrollar aplicaciones Web con UltraDev, deberá configurar el sistema.

En esta sección se describe el procedimiento general para ayudarle a configurar su sistema. Si consiguió configurar el sistema mediante el procedimiento descrito en una de las secciones de inicio rápido (“Inicio rápido para usuarios de Windows” en la página 12 o “Inicio rápido para usuarios de Macintosh” en la página 17), puede omitir esta sección.

La configuración del sistema consta de las siguientes tareas:

- Configurar el servidor Web
- Definir un sitio local en UltraDev
- Definir un sitio remoto en UltraDev
- Especificar una tecnología de servidor en UltraDev
- Especificar un servidor de aplicaciones en UltraDev
- Especificar un prefijo de URL en UltraDev

Configurar el servidor Web

Puede utilizar como servidor de su sitio Web cualquier servidor Web que funcione con el servidor de aplicaciones ASP, JSP o ColdFusion elegido.

Si ha instalado UltraDev en un equipo con Windows 95, 98 o NT Workstation, puede instalar software de servidor Web gratuito de Microsoft denominado Personal Web Server (PWS) y ejecutarlo en su equipo local. Para obtener instrucciones de instalación, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267. Si ha instalado UltraDev en un equipo con Windows 2000, puede instalar el servidor Web de Microsoft para empresas, denominado Internet Information Server (IIS) 5.0, incluido en el paquete de Windows 2000.

Una vez que se encuentre instalado el software de servidor Web (ya sea localmente o de forma remota en un servidor), necesitará lo siguiente:

- Un servidor de aplicaciones para ejecutar su aplicación Web.
- Una base de datos utilizada por su aplicación Web.
- Un controlador de base de datos que permita a su aplicación Web comunicarse con la base de datos.

Los requisitos exactos varían en función de si utiliza UltraDev para crear aplicaciones ASP, ColdFusion o JSP. Para conocer los requisitos específicos, consulte “Requisitos para ingenieros de desarrollo de ASP” en la página 255, “Requisitos para ingenieros de desarrollo de ColdFusion” en la página 259 o “Requisitos para ingenieros de desarrollo de JSP” en la página 263.

Definir un sitio local

Dreamweaver UltraDev le permite administrar archivos y transferirlos entre su disco local y su servidor Web con un solo clic. Para aprovechar estas prestaciones, debe hacer lo siguiente:

- Cree una carpeta en su disco local para almacenar los archivos que va a crear para la aplicación. Si lo desea, cree subcarpetas para almacenar archivos de imagen y otros activos.
- Defina un sitio local. El sitio local es la carpeta creada en el disco local para almacenar los archivos. Si no define un sitio local, UltraDev no funcionará correctamente. En esta sección se describe cómo definir un sitio local.
- Defina un sitio remoto. El sitio remoto es la carpeta del servidor Web destinada a almacenar los archivos del sitio. Para obtener más información, consulte “Definir un sitio remoto” en la página 26.

Debe definir un sitio local por cada nuevo sitio que cree. El sitio local es la carpeta que utiliza para almacenar los archivos del sitio en el disco local. Si no define un sitio local, Dreamweaver UltraDev no funcionará correctamente. Definir un sitio local es un requisito que sólo es preciso cumplir una vez.

Para definir un sitio local:

- 1 Elija Sitio > Nuevo sitio.
- 2 En el cuadro de diálogo Definición de sitio para, seleccione Datos locales de la lista Categoría.
- 3 Introduzca un nombre en el cuadro Nombre del sitio.
- 4 En el cuadro Carpeta raíz local, especifique la carpeta del disco local en la que se almacenarán los archivos de la aplicación introduciendo una ruta o haciendo clic en el icono de carpeta para examinar y seleccionar la carpeta correspondiente.
- 5 Si lo desea, complete las demás opciones de la categoría Datos locales (no son imprescindibles para que el sitio funcione).

Para obtener más información sobre estas opciones, consulte “Planificar y configurar el sitio”, de la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver) o en *Utilización de Dreamweaver*.

- 6 Deje abierto por ahora el cuadro de diálogo Definición de sitio.

A continuación deberá definir un sitio remoto.

Definir un sitio remoto

El sitio remoto es la carpeta raíz publicada del sitio en el servidor Web. La carpeta está “publicada” en el sentido de que puede solicitar páginas de ella utilizando el protocolo HTTP. (El URL en su navegador comienza con “http://...”).

Nota: Otro término habitual para denominar a un servidor Web es servidor HTTP.

Algunos servidores Web pueden ejecutarse en el equipo local. Por ejemplo, puede ejecutar Microsoft Personal Web Server en su equipo Windows local.

En la mayoría de los casos, el servidor Web se ejecuta en el sistema (incluido el equipo local) en el que también se ejecuta el servidor de aplicaciones. Para obtener más información, consulte “Especificar un servidor de aplicaciones” en la página 28.

Para definir un sitio remoto:

- 1 Si el cuadro de diálogo Definición de sitio no está abierto, ábralo eligiendo Sitio > Definir sitios, seleccionando el sitio y haciendo clic en Editar.
- 2 En la lista Categoría de la izquierda, haga clic en Datos remotos.
Aparecerá el cuadro de diálogo Datos remotos.
- 3 En el menú emergente Acceso, elija una de las siguientes opciones: Local/red o FTP.

Para obtener más información, consulte “Administración del sitio y colaboración”, de la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver) o en *Utilización de Dreamweaver*.

También puede enviar los archivos a una aplicación SourceSafe eligiendo Base de datos SourceSafe. (SourceSafe se utiliza para mantener un control de versiones de los archivos.) Si elige esta opción, deberá definir un servidor de aplicaciones independiente. Para obtener instrucciones, consulte “Especificar un servidor de aplicaciones” en la página 28.

- 4 Si ha elegido Local/red, haga clic en el icono de carpeta y especifique la carpeta raíz del sitio remoto.

La carpeta raíz es el lugar en el que se almacenan los documentos publicados en el servidor Web.

5 Si ha elegido FTP, complete las demás opciones del cuadro de diálogo:

- Introduzca el nombre de servidor del Servidor FTP.
- Introduzca el nombre del directorio de servidor. El directorio de servidor es donde se almacenan los documentos publicados en la Web.
- Introduzca el nombre de conexión y la contraseña que utiliza para conectar con el servidor FTP.
- Seleccione las demás opciones según resulte oportuno.

Para obtener más información sobre las opciones de Datos remotos, consulte “Administración del sitio y colaboración”, de la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver) o en *Utilización de Dreamweaver*.

6 Deje abierto por ahora el cuadro de diálogo Definición de sitio.

A continuación, debe especificar una tecnología de servidor.

Especificar una tecnología de servidor

Al configurar UltraDev para el desarrollo de aplicaciones Web, no sólo tendrá que organizar los archivos del sitio, sino también especificar una tecnología de servidor, un servidor de aplicaciones (consulte “Especificar un servidor de aplicaciones” en la página 28) y un prefijo de URL (consulte “Especificar un prefijo de URL” en la página 30). En esta sección se describe cómo especificar una tecnología de servidor.

Debe definir una tecnología de servidor por cada nuevo sitio que cree. Al especificar una tecnología de servidor, está indicando a UltraDev qué tipo de secuencias de comandos del lado del servidor debe insertar en las páginas. Si dispone de un servidor ColdFusion, UltraDev insertará en la página las etiquetas y las secuencias de comandos ColdFusion necesarias. Si dispone de un servidor Web que tenga implementada la especificación JavaServer Pages de Sun, UltraDev insertará código Java. Si dispone de un servidor que tenga implementada la especificación Active Server Pages de Microsoft, puede hacer que UltraDev inserte código VBScripts o JavaScripts.

La tecnología de servidor se especifica para un sitio de forma global, no para páginas individuales. Esto garantiza que todas las páginas de la aplicación sean compatibles.

Nota: Debe definir un sitio antes de especificar una tecnología de servidor. Consulte “Definir un sitio local” en la página 25.

Para especificar una tecnología de servidor:

- 1 Si el cuadro de diálogo Definición de sitio no está abierto, ábralo eligiendo Sitio > Definir sitios, seleccionando el sitio y haciendo clic en Editar.
- 2 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, seleccione Servidor de aplicaciones de la lista Categoría.

Aparecerá el cuadro de diálogo Servidor de aplicaciones.

- 3 Complete las opciones siguientes:

- En el menú emergente Modelo de servidor, elija ASP 2.0, JSP 1.0 o ColdFusion 4.0.
- Si ha elegido ASP como modelo de servidor, defina Lenguaje de secuencia de comandos con el valor VBScript o JavaScript. (Si ha elegido JSP o ColdFusion, esta opción se definirá automáticamente.)
- Para la Extensión de página, acepte la extensión de archivo predeterminada o elija otra extensión del menú emergente. La extensión de archivo se añadirá a todas las páginas que cree para el sitio.

Nota: La extensión .asp, .jsp o .cfm predeterminada no afectará a las páginas no dinámicas. No obstante, al cambiar la extensión a .htm o .html se desactivará todo el contenido dinámico que cree a partir de ese momento. Deberá cambiar manualmente la extensión de las páginas dinámicas a .asp, .jsp o .cfm, según corresponda.

- 4 Deje abierto por ahora el cuadro de diálogo Definición de sitio.

Puede que a continuación tenga que especificar un servidor de aplicaciones.

Especificar un servidor de aplicaciones

De forma predeterminada, UltraDev presupone que el servidor de aplicaciones se ejecuta en el mismo sistema que el servidor Web. Si ha definido un sitio remoto en la categoría Datos remotos y el servidor de aplicaciones se ejecuta en el mismo sistema que el sitio remoto (incluido el equipo local), acepte la configuración predeterminada de la categoría Servidor de aplicaciones y continúe con “Especificar un prefijo de URL” en la página 30.

Si no ha definido un sitio remoto en la categoría Datos remotos, la categoría Servidor de aplicaciones será de forma predeterminada la carpeta raíz local definida en la categoría Datos locales. Puede olvidarse de este parámetro sólo si cumple las dos condiciones siguientes:

- Tanto el servidor Web como el servidor de aplicaciones se ejecutan en el equipo local. Por ejemplo, si es usted un ingeniero de desarrollo de ColdFusion que ejecuta Personal Web Server y ColdFusion Server en su sistema local Windows 98.
- La carpeta raíz local es una subcarpeta del directorio principal. Por ejemplo, si utiliza Personal Web Server o IIS, la carpeta raíz local debe ser una subcarpeta de la carpeta `c:\Inetpub\wwwroot\` o ésta misma carpeta.

Si la carpeta raíz local no es una subcarpeta del directorio principal, debe definir la carpeta raíz local como un directorio virtual del servidor Web.

Para obtener más información sobre directorios principal y virtual, consulte “El prefijo de URL” en la página 31.

El servidor de aplicaciones también puede ejecutarse en un sistema distinto al del sitio remoto. Por ejemplo, si la opción Acceso seleccionada en la categoría Datos remotos es SourceSafe, deberá especificar un servidor distinto en la categoría Servidor de aplicaciones.

Para especificar un servidor de aplicaciones distinto al servidor definido en la categoría Datos remotos:

- 1** Si el cuadro de diálogo Definición de sitio no está abierto, ábralo eligiendo Sitio > Definir sitios, seleccionando el sitio y haciendo clic en Editar.
- 2** Si no aparece la categoría Servidor de aplicaciones, muéstrela haciendo clic en Servidor de aplicaciones en la lista Categoría situada a la izquierda.
- 3** En el menú emergente Acceso, especifique cómo debe enviar UltraDev las páginas dinámicas al servidor de aplicaciones y luego especifique el lugar al que deben enviarse las páginas dinámicas.

La carpeta de destino debe estar en un sistema con un servidor de aplicaciones capaz de procesar sus páginas dinámicas.

- 4** Deje abierto por ahora el cuadro de diálogo Definición de sitio.
A continuación, debe especificar un prefijo de URL.

Especificar un prefijo de URL

Debe especificar un prefijo de URL para que UltraDev pueda utilizar el servidor de aplicaciones durante el período de diseño. Entre otras cosas, UltraDev utiliza el servidor de aplicaciones para generar el contenido dinámico mostrado en la ventana Live Data y en el navegador al utilizar el comando Vista previa en el navegador. Para obtener más información sobre la ventana Live Data, consulte “Trabajar en la ventana Live Data” en la página 86. Para obtener más información sobre el uso del comando Vista previa en el navegador, consulte “Utilizar Vista previa en el navegador” en la página 91.

UltraDev también utiliza el servidor de aplicaciones para establecer conexiones con una base de datos durante el período de diseño. UltraDev emplea la conexión durante el período de diseño para proporcionarle información útil sobre la base de datos, como los nombres de las tablas de la base de datos y los nombres de las columnas de las tablas.

Para conocer más detalles acerca de los prefijos de URL, consulte “El prefijo de URL” en la página 31.

Para especificar el prefijo de URL:

- 1 Si el cuadro de diálogo Definición de sitio no está abierto, ábralo eligiendo Sitio > Definir sitios, seleccionando el sitio y haciendo clic en Editar.
- 2 Si no aparece la categoría Servidor de aplicaciones, muéstrela haciendo clic en Servidor de aplicaciones en la lista Categoría situada a la izquierda.
- 3 En el cuadro Prefijo de URL, introduzca el URL que deberán introducir los usuarios en sus navegadores para abrir la aplicación Web, pero omitiendo el nombre del archivo.

Por ejemplo, supongamos que el URL de su aplicación es el siguiente:

```
http://www.macromedia.com/mycoolapp/start.jsp
```

Introduzca el siguiente prefijo de URL:

```
http://www.macromedia.com/mycoolapp/
```

Si UltraDev se ejecuta en el mismo sistema que el servidor Web, puede utilizar el término “localhost” (servidor local) en representación del nombre de dominio. Por ejemplo, supongamos que el URL de su aplicación es el siguiente:

```
http://buttercup_pc/mycoolapp/start.jsp
```

Podría introducir el siguiente prefijo de URL:

```
http://localhost/mycoolapp/
```

Para obtener más información, consulte “El prefijo de URL” en la página 31.

- 4 Haga clic en Aceptar y luego en Listo.

El prefijo de URL

Un prefijo de URL consta del nombre de dominio y de cualquiera de los subdirectorios del directorio principal o directorios virtuales.

En esta sección se emplean términos utilizados en Microsoft Personal Web Server (PWS) e Internet Information Server (IIS). Aunque la terminología puede variar en función del servidor, los mismos conceptos son aplicables a la mayoría de los servidores Web.

El directorio principal es la carpeta del servidor asignada al nombre de dominio del sitio. Supongamos que la carpeta que desea utilizar para procesar páginas para la ventana Live Data es `c:\sites\company\`, y que esta carpeta es el directorio principal (es decir, la carpeta asignada al nombre de dominio del sitio; por ejemplo, `www.mystartup.com`). En este caso, el prefijo de URL sería el siguiente:

```
http://www.mystartup.com/
```

Si la carpeta que desea utilizar para procesar las páginas Live Data es una subcarpeta del directorio principal, sencillamente añade la subcarpeta al URL. Por ejemplo, supongamos que su directorio principal es `c:\sites\company\`, que el nombre de dominio del sitio es `www.mystartup.com` y que la carpeta que desea utilizar para procesar páginas Live Data es `c:\sites\company\inventory`. Este sería el prefijo de URL:

```
http://www.mystartup.com/inventory/
```

Si la carpeta que desea utilizar para procesar las páginas Live Data no es el directorio principal ni ninguno de sus subdirectorios, deberá crear un directorio virtual.

Un directorio virtual es una carpeta que no está físicamente contenida en el directorio principal del servidor aunque parezca estar en el URL. Para crear un directorio virtual, deberá especificar un alias que represente la ruta de la carpeta en el URL. Por ejemplo, supongamos que el directorio principal es `c:\sites\company`, que la carpeta de procesamiento es `d:\apps\inventory` y que define un alias para esta carpeta denominado “warehouse.” Este sería el prefijo de URL:

```
http://www.mystartup.com/warehouse/
```

Localhost (servidor local) es un término que puede emplear para referirse al directorio local en los URL cuando el cliente (normalmente un navegador, aunque en este caso es UltraDev) se ejecuta en el mismo sistema que el servidor Web. Por ejemplo, supongamos que UltraDev está en ejecución en el mismo sistema que el servidor Web, que el directorio principal es `c:\sites\company` y que ha definido un directorio virtual denominado “warehouse” para referirse a la carpeta que desea utilizar para procesar páginas Live Data. Este sería el prefijo de URL:

```
http://localhost/warehouse/
```

Para determinar el nombre de dominio y el directorio principal en PWS e IIS 5.0, haga clic en el icono Main (principal) en Personal Web Manager y observe la página principal especificada en el área Publishing (publicación).

Novedades de UltraDev 4

Las nuevas funciones de Dreamweaver UltraDev 4 simplifican las tareas de creación de páginas dinámicas, la codificación manual de secuencias de comandos de servidores, la escritura de comportamientos de servidor personalizados y la creación de conexiones de base de datos. UltraDev 4 también incorpora todas las nuevas funciones de Dreamweaver 4 (consulte “Novedades de Dreamweaver 4” en la introducción a *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver).

Estas son las principales funciones nuevas de UltraDev 4.

Objetos Live

En UltraDev 4, puede utilizar Objetos Live para acelerar el desarrollo. Los Objetos Live le permiten crear componentes de página avanzados en una operación. Puede utilizar Objetos Live para crear un conjunto de páginas maestro/detalle, un formulario de inserción de registro o un formulario de actualización de registro. También puede utilizar Objetos Live para crear barras de navegación por juegos de registros y contadores de registros.

Comportamientos de servidor para acceso al sitio

UltraDev 4 le proporciona las herramientas necesarias para crear páginas que restrinjan el acceso al sitio. Puede crear páginas que permitan a los nuevos usuarios registrarse en el sitio y páginas que requieran el establecimiento de una conexión a los usuarios ya registrados en anteriores visitas.

También puede conceder a los usuarios privilegios de acceso al sitio diferentes. Por ejemplo, si define el nivel de autorización para una página como miembro, sólo podrán verla los usuarios registrados con los privilegios de acceso de miembro.

Codificación manual mejorada

La vista de Código y la aplicación de color a la sintaxis son funciones nuevas de UltraDev que hacen que la codificación manual de secuencias de comandos de ASP o de servidor JSP o de etiquetas CFML resulte más fácil que nunca.

Durante el período de diseño, UltraDev también reconoce archivos de aplicaciones tales como `global.asa` y `application.cfm`, así como `server-side includes`. Estos cambios hacen que la ventana Live Data sea incluso más potente que antes.

Modelo de extensibilidad simplificado

La arquitectura simplificada de UltraDev facilita la creación de extensiones. UltraDev también se suministra con un nuevo Creador de comportamientos de servidor: una herramienta para la creación de comportamientos de servidor y para la personalización del código insertado en las páginas por comportamientos de servidor ya existentes.

Conectividad con bases de datos remotas

UltraDev 4 incorpora conectividad con bases de datos remotas, una función que le permite conectar con su base de datos durante el período de diseño sin complicación alguna. Ya no es necesario que defina una conexión durante el período de diseño, o, si es usted usuario de Macintosh o ingeniero de desarrollo de JSP, instalar un controlador JDBC en el sistema local. UltraDev utiliza su conexión en tiempo de ejecución durante el período de diseño.

Recursos de UltraDev

El paquete de Dreamweaver UltraDev contiene diversos recursos que le ayudan a conocer el programa rápidamente y adquirir gran experiencia en la creación de sitios Web, páginas Web y aplicaciones Web. Entre estos recursos figuran páginas de ayuda en línea, películas de Visitas guiadas, lecciones, cursos prácticos y dos manuales de usuario impresos. Asimismo, el Centro de servicio técnico de Dreamweaver UltraDev (Ayuda > Centro de servicio técnico de UltraDev) se actualiza de forma regular.

Dreamweaver UltraDev incluye todas las funciones de Dreamweaver 4 para la creación de páginas Web y la administración de sitios Web. Para obtener más información, consulte *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver). Para aprender a crear aplicaciones Web, consulte este manual o utilice la Ayuda de UltraDev (Ayuda > Uso de UltraDev).

En las siguientes secciones se describen los recursos de formación que se encuentran a su disposición.

Películas de la Visita guiada

Las películas de la Visita guiada muestran cómo crear páginas dinámicas en UltraDev.

Para iniciar la visita a UltraDev, elija Ayuda > Visita guiada. Aparecerá una lista de películas de la visita guiada. Haga clic en la primera película para comenzar. Cuando se termine la película, haga clic en Inicio para regresar a la lista de películas y, seguidamente, haga clic en otra película.

Las películas de la Visita guiada requieren el plug-in Flash, que se suministra en el CD de Dreamweaver UltraDev. Si adquirió su copia de UltraDev electrónicamente, puede descargar el plug-in Flash más reciente del sitio Web de Macromedia, en la dirección <http://www.macromedia.com/software/flashplayer/downloads/>.

Sistemas de ayuda

El paquete de Dreamweaver UltraDev se suministra con dos sistemas de ayuda: La Ayuda de Dreamweaver y la Ayuda de UltraDev. Estos sistemas de ayuda basados en HTML proporcionan información completa sobre todas las funciones de Dreamweaver y UltraDev.

Para ver los sistemas de ayuda, utilice Netscape Navigator 4.0 o posterior o Microsoft Internet Explorer 4.0 o posterior. Dado que los sistemas de ayuda hacen un uso frecuente de código JavaScript, asegúrese de que su navegador está habilitado para JavaScript. Si tiene intención de usar la función de búsqueda, asegúrese de que también está activado Java.

Cada sistema de ayuda incluye los componentes siguientes:

La tabla de contenido permite ver toda la información organizada por temas. Haga clic en las entradas de nivel superior para ver otros temas subordinados.

El índice, al igual que un índice impreso, sirve para localizar términos importantes o para obtener acceso a temas relacionados.

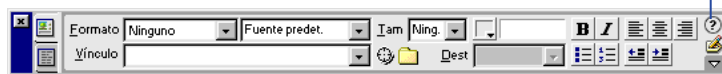
Buscar permite localizar cualquier cadena de caracteres en todos los temas. Para buscar una frase, sencillamente escríbala en el campo de texto. Para buscar archivos que contengan dos palabras clave (por ejemplo, *capas* y *estilos*), separe los términos de la búsqueda con un signo más (+).

La función de búsqueda requiere un navegador 4.0 con Java activado.

Nota: Después de hacer clic en Buscar, puede aparecer una ventana de seguridad de Java solicitando permiso para leer los archivos del disco duro. Deberá conceder este permiso para que funcione la búsqueda. La applet no escribe en el disco duro ni lee archivos fuera de las páginas de ayuda HTML.

La ayuda contextual proporciona un botón de Ayuda en cada cuadro de diálogo o un icono de signo de interrogación en los inspectores, las ventanas y los paneles para abrir el tema de Ayuda correspondiente.

Haga clic aquí para abrir



La barra de navegación proporciona botones en los que puede hacer clic para pasar de un tema a otro. Los botones Anterior and Siguiente permiten obtener acceso al tema anterior o siguiente de una sección (siguiendo el orden de los temas establecido en el contenido).

Cursos prácticos

El paquete de Dreamweaver UltraDev se suministra con un curso práctico para que pueda comenzar a trabajar con Dreamweaver y otro curso práctico que sirve de introducción a la creación de aplicaciones Web con UltraDev.

El curso práctico de Dreamweaver es el punto de partida más indicado para aquellas personas que no tengan mucha experiencia con Dreamweaver. Con este curso práctico aprenderá a editar un sitio Web de ejemplo con algunas de las funciones más útiles y potentes de Dreamweaver. El curso práctico se incluye tanto en la Ayuda de Dreamweaver como en *Utilización de Dreamweaver*.

Si ya está familiarizado con Dreamweaver, comience con el curso práctico de UltraDev. El curso práctico de UltraDev le enseña a crear una pequeña aplicación Web que toma el contenido de una base de datos. El curso práctico de UltraDev se incluye tanto en la Ayuda de Dreamweaver como en *Utilización de Dreamweaver UltraDev*.

Lecciones

Dreamweaver UltraDev se suministra con una serie de lecciones interactivas sobre Dreamweaver y con otra serie de lecciones sobre UltraDev. Cada lección demuestra cómo utilizar una función distinta del producto incluso cuando utiliza dicha función en sus proyectos.

Para aprender una lección, elija Ayuda > Lecciones. Aparecerá una lista de lecciones. Haga clic en la lección que desee.

Las lecciones requieren el plug-in Flash, que se suministra en el CD de Dreamweaver UltraDev. Si adquirió su copia de Dreamweaver electrónicamente, puede descargar el plug-in Flash más reciente del sitio Web de Macromedia, en la dirección <http://www.macromedia.com/software/flashplayer/downloads/>.

Manuales de usuario (libros impresos)

Utilización de Dreamweaver y *Utilización de Dreamweaver UltraDev* incluidos con la versión de UltraDev que se suministra en caja proporcionan una alternativa impresa a los dos sistemas de ayuda. Algunos temas de consulta sobre opciones del programa no se incluyen en el libro impreso; los manuales le indican que consulte las páginas de ayuda para obtener información sobre dichos temas.

Documentación de extensibilidad

El manual *Ampliación de Dreamweaver y UltraDev* y las páginas de ayuda proporcionan información para ingenieros de desarrollo en JavaScript y C sobre el DOM (modelo de objetos de documento) y las API (interfaces de programación de aplicaciones) de Dreamweaver, que permiten crear objetos, comandos, inspectores de propiedades, comportamientos y traductores.

Centros de servicio técnico

Para ayudarle a sacar el máximo partido de Dreamweaver UltraDev, puede consultar dos centros de servicio técnico basados en la Web:

- Para obtener información sobre los aspectos de Dreamweaver UltraDev relacionados con la creación de sitios y el diseño de páginas, visite el Centro de servicio técnico de Dreamweaver en la dirección <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/>.
- Para obtener información sobre los aspectos de Dreamweaver UltraDev relacionados con la creación de aplicaciones, visite el Centro de servicio técnico de UltraDev en la dirección <http://www.macromedia.com/support/ultraDev/>.

Ambos centros de servicio técnico se actualizan regularmente con la información más reciente, consejos de usuarios expertos, información sobre temas avanzados, ejemplos y sugerencias.

Grupo de discusión sobre UltraDev

Intercambie ideas sobre aspectos técnicos y comparta útiles consejos con otros usuarios de UltraDev visitando el grupo de discusión de UltraDev. Encontrará más información sobre cómo obtener acceso al grupo de discusión en el sitio Web de Macromedia en la dirección <http://www.macromedia.com/software/ultraDev/discussiongroup/>.

Aprender a utilizar Dreamweaver UltraDev

El paquete de Dreamweaver UltraDev incluye información para lectores de todos los niveles de experiencia. Para sacarle el máximo provecho a la documentación, comience leyendo las partes que sean más relevantes para su nivel de experiencia.

Para usuarios sin experiencia en Dreamweaver:

Consulte “Por dónde empezar” en la introducción a *Utilización de Dreamweaver*.

Para diseñadores Web con experiencia que se inicien en el desarrollo de aplicaciones Web:

- 1 Realice la Visita guiada de UltraDev (Ayuda > Visita guiada).
- 2 Consulte el “Curso práctico de Dreamweaver UltraDev” en la página 39, para aprender los aspectos básicos de la utilización de UltraDev.
- 3 Consulte “Aspectos básicos de UltraDev” en la página 79 para asegurarse de que comprende los conceptos y términos básicos.
- 4 Lea por encima los demás capítulos de *Utilización de Dreamweaver UltraDev*.

Para ingenieros de desarrollo con experiencia en el desarrollo de aplicaciones Web:

- 1 Realice la Visita guiada de UltraDev (Ayuda > Visita guiada de UltraDev).
- 2 Consulte el Capítulo 1, Curso práctico de UltraDev, para aprender los aspectos básicos de la utilización de UltraDev.
- 3 Lea por encima los demás capítulos de *Utilización de Dreamweaver UltraDev*.

Recursos de aplicaciones Web

A continuación se indican algunos recursos útiles disponibles en la Web:

La especificación HTML 4.01 (<http://www.w3.org/TR/REC-html40/>) es la especificación oficial del World Wide Web Consortium para HTML.

Las páginas de introducción a Microsoft ASP (<http://msdn.microsoft.com/workshop/server/asp/ASPOver.asp>) proporcionan información sobre Active Server Pages (ASP).

La página JSP de Sun (<http://java.sun.com/products/jsp/>) proporciona información sobre JavaServer Pages (JSP).

La página de productos ColdFusion de Allaire (<http://www.allaire.com/Products/ColdFusion/productinformation/>) ofrece información sobre ColdFusion.

El sitio XML.com (<http://www.xml.com>) proporciona información sobre XML.

La página sobre WebSphere de IBM (<http://www.ibm.com/software/webservers/appserv/>) proporciona información sobre el servidor de aplicaciones WebSphere de IBM.

La página de productos de Chili!Soft (<http://www.Chilisoft.com/products/>) proporciona información sobre Chili!Soft ASP.

Accesibilidad y Dreamweaver

Macromedia permite crear excelentes aplicaciones Web accesibles para todos, también para los discapacitados. Animamos a los ingenieros de desarrollo de sitios accesibles a que apliquen las normas internacionales, incluidas las directrices propuestas por el World Wide Web Consortium (W3C). Numerosas legislaciones sobre accesibilidad, incluidas las de los Estados Unidos de América, hacen referencia a las directrices W3C. Dichas directrices sobre contenido Web promueven la adopción de prácticas de diseño y codificación que contribuyan a una mayor accesibilidad, muchas de las cuales cuentan con un apoyo sólido en los productos Macromedia. Para obtener más información sobre directrices W3C, consulte Web Content Authoring Guidelines (<http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/full-checklist.html>).

Para obtener la información más reciente sobre funciones de productos y recursos que permiten un diseño accesible, consulte la página sobre accesibilidad de Macromedia (<http://www.macromedia.com/accessibility/>).

CAPÍTULO 1

Curso práctico de Dreamweaver UltraDev

Este curso práctico le enseña a crear una aplicación Web sencilla utilizando Dreamweaver UltraDev. Creará un directorio de empleados con base en la Web para una empresa ficticia de viajes de aventura llamada Compass. El directorio permitirá a los empleados de Compass buscar y obtener más información sobre sus compañeros de trabajo.

A lo largo del curso, aprenderá a crear las siguientes páginas:

- Dos conjuntos de páginas de búsqueda/resultados (uno sencillo que no requiere conocimientos de SQL, Structured Query Language, un lenguaje de base de datos muy común, y un conjunto más avanzado que requiere algunos conocimientos de SQL).
- Una página de detalle que muestra la información sobre empleados concretos, incluidas sus fotografías.
- Una página de inserción que permitirá al administrador del sitio insertar nuevos registros de empleados en la base de datos mediante un navegador Web.

Este curso práctico trata sobre las siguientes tareas, que es preciso realizar una sola vez:

- Definir un sitio local para que pueda desarrollar la aplicación Web en su sistema local.
- Definir un sitio remoto para que pueda desplegar la aplicación en un servidor Web.
- Configurar UltraDev para que funcione con el servidor de aplicaciones elegido.
- Establecer una conexión de base de datos para que pueda interactuar con la base de datos del curso práctico.

Para realizar este curso práctico, necesitará un servidor Web y deberá tener el siguiente software instalado y configurado en el servidor:

- Un servidor de aplicaciones compatible con la tecnología de servidor elegida (ASP, JSP o ColdFusion).

Nota: Microsoft Personal Web Server e Internet Information Server (IIS) hacen las veces de servidores de aplicaciones ASP. No es necesario ningún software adicional para ejecutar aplicaciones ASP en estos servidores.

- Un controlador de base de datos que admita bases de datos de Microsoft Access 97.

La forma más sencilla de cumplir estos requisitos es obtener una cuenta de prueba con el proveedor de servicio Internet (ISP) recomendado por Macromedia. Para obtener más información, consulte el sitio Web de Macromedia en <http://www.macromedia.com/software/ultradev/isp/>.

Si desea configurar su propio sistema, consulte “Inicio rápido del curso práctico para usuarios de Windows” en la página 40 o “Inicio rápido del curso práctico para usuarios de Macintosh” en la página 45.

Si no desea utilizar las configuraciones de sistema descritas en las secciones de inicio rápido, complete los procedimientos que figuran en las siguientes secciones:

- “Defina un sitio local” en la página 51
- “Defina un sitio remoto” en la página 52
- “Configure UltraDev para que funcione con el servidor de aplicaciones elegido” en la página 53
- “Cree una conexión de base de datos” en la página 54

Inicio rápido del curso práctico para usuarios de Windows

Si opta por no suscribir la cuenta de prueba, en esta sección se describe cómo los usuarios de Windows pueden comenzar a trabajar en el curso práctico rápidamente. En ella encontrará las instrucciones para realizar los siguientes pasos:

- “Configurar el sistema” en la página 41
- “Configurar UltraDev” en la página 42
- “Crear una conexión de base de datos” en la página 43

Configurar el sistema

A continuación se describe la configuración de sistema más sencilla para usuarios de Windows.

Para configurar el sistema:

- 1 Si es usted usuario de Windows 95, 98 o NT Workstation, instale Microsoft Personal Web Server (PWS).

Si desea obtener instrucciones detalladas, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267.
- 2 Si es usted usuario de Windows NT Server o Windows 2000, asegúrese de que Internet Information Server (IIS) está instalado y en ejecución en su sistema.

IIS es la versión completa de PWS. Ya debe estar instalado en su sistema. Si no lo está, instálelo o solicite al administrador del sistema que se lo instale.
- 3 Si desea realizar el curso práctico para ColdFusion, instale ColdFusion Server en el sistema.

Para obtener instrucciones, consulte “Instalar ColdFusion Server de Allaire” en la página 269.
- 4 Si desea realizar el curso práctico para JSP, instale los siguientes componentes en el sistema.
 - Java 2 SDK, Standard Edition, para Windows

El controlador JDBC-ODBC Bridge de Sun se instala automáticamente al instalar SDK. Puede descargar SDK del sitio Web de Sun en <http://java.sun.com/j2se/>.
 - Un servidor de aplicaciones que tenga implementada la especificación JavaServer Pages 1.0 de Sun.

Para obtener más información, consulte “Servidor de aplicaciones JSP” en la página 263.
- 5 Cree una subcarpeta en la carpeta c:\Inetpub\wwwroot y llámela **MyTutorialSite**.

Esta es la estructura de carpetas correcta:

c:\Inetpub\wwwroot\MyTutorialSite

Configurar UltraDev

A continuación se indica cómo configurar UltraDev para trabajar con la configuración de sistema descrita en la sección anterior.

Para configurar UltraDev:

- 1 Inicie UltraDev y elija Sitio > Definir sitios.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definir sitios.

- 2 Seleccione el sitio del curso práctico ASP, ColdFusion o JSP predefinido y haga clic en Editar.

UltraDev definió los sitios del curso práctico durante la instalación.

- 3 Haga clic en Datos remotos y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Acceso: Local/Network

Carpeta remota: c:\Inetpub\wwwroot\MyTutorialSite

- 4 Si desea realizar el curso práctico de ASP, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: ASP 2.0

Lenguaje de secuencia de comandos: VBScript o JavaScript

Extensión de página: .asp

Acceso: Local/Network

Carpeta remota: c:\Inetpub\wwwroot\MyTutorialSite

Prefijo de URL: http://localhost/MyTutorialSite

- 5 Si desea realizar el curso práctico de ColdFusion, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: ColdFusion 4.0

Lenguaje de secuencia de comandos: CFML

Extensión de página: .cfm

Acceso: Local/Network

Carpeta remota: c:\Inetpub\wwwroot\MyTutorialSite

Prefijo de URL: http://localhost/MyTutorialSite

- 6 Si desea realizar el curso práctico de JSP, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: JSP 1.0

Lenguaje de secuencia de comandos: Java

Extensión de página: .jsp

Acceso: Local/Network

Carpeta remota: c:\Inetpub\wwwroot\MyTutorialSite

Prefijo de URL: http://localhost/MyTutorialSite

- 7 Haga clic en Aceptar.
- 8 Haga clic en Listo.
- 9 Seleccione todos los archivos situados bajo Carpeta local, incluida la carpeta de imágenes, y haga clic en la flecha arriba de color azul de la barra de herramientas para cargarlos en el sitio remoto.

Crear una conexión de base de datos

Una conexión de base de datos permite a su aplicación Web localizar y utilizar una base de datos. Deberá crear conexiones de base de datos distintas para el curso práctico ASP, ColdFusion o JSP.

Para crear una conexión de base de datos para el curso práctico ASP:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
- 2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) del menú emergente.
Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN).
- 3 Introduzca el siguiente nombre para la nueva conexión: **connCompass**.
Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo *conn* a los nombres de conexiones para distinguirlos de los nombres de objetos en el código.
- 4 Seleccione CompassTravel de la lista de DSN.
UltraDev creó el DSN CompassTravel durante la instalación.
- 5 Haga clic en Prueba.
UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones.

6 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

7 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá iniciar el curso práctico de UltraDev. Continúe con “Cree un conjunto simple de páginas de búsqueda/resultados” en la página 60.

Para crear una conexión de base de datos para el curso práctico ColdFusion:

1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos del menú emergente.

UltraDev le pedirá su nombre de usuario de ColdFusion y su contraseña.

3 Introduzca el nombre de usuario y la contraseña que utiliza normalmente para conectar como ColdFusion Administrator.

UltraDev recuperará los DSN ColdFusion y mostrará el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos.

4 Introduzca el siguiente nombre para la nueva conexión: **connCompass**.

Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo *conn* a los nombres de conexiones para distinguirlos de los nombres de objetos en el código.

5 Seleccione CompassTravel de la lista de DSN.

UltraDev creó el DSN CompassTravel durante la instalación.

6 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones.

7 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

8 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá iniciar el curso práctico de UltraDev. Continúe con “Cree un conjunto simple de páginas de búsqueda/resultados” en la página 60.

Para crear una conexión de base de datos para el curso práctico JSP:

1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione “Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun)” del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun).

3 Introduzca un nombre para la nueva conexión.

4 Reemplace el marcador de posición [odbc dsn] del cuadro URL por **CompassTravel**.

El cuadro URL debe tener esta apariencia:

```
jdbc:odbc:CompassTravel
```

5 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Especifique un prefijo de URL” en la página 54).

6 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

7 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá iniciar el curso práctico de UltraDev. Continúe con “Cree un conjunto simple de páginas de búsqueda/resultados” en la página 60.

Inicio rápido del curso práctico para usuarios de Macintosh

Si opta por no suscribir la cuenta de prueba, en esta sección se describe cómo los usuarios de Macintosh pueden comenzar a trabajar en el curso práctico rápidamente. En ella encontrará las instrucciones para realizar los siguientes pasos:

- “Configurar el servidor” en la página 46
- “Configurar UltraDev en Macintosh” en la página 47
- “Crear una conexión de base de datos” en la página 49

Dado que los servidores Web y los servidores de aplicaciones más populares no son aún compatibles con Macintosh, necesitará otro equipo para ejecutar el software de servidor. En esta sección se presupone que dispone de acceso a un equipo Windows NT Server o Windows 2000 con Internet Information Server (IIS), un servidor Web comercial muy común.

Configurar el servidor

En esta sección se presupone que dispone de acceso a un equipo Windows NT Server o Windows 2000.

Para configurar el servidor:

- 1 Si aún no lo ha hecho, instale Internet Information Server (IIS) en el servidor.
IIS debe estar ya instalado en el sistema. Si no lo está, instálelo o solicite al administrador del sistema que se lo instale.
- 2 Si desea realizar el curso práctico para ColdFusion, instale ColdFusion Server en el servidor.
Para obtener instrucciones, consulte “Instalar ColdFusion Server de Allaire” en la página 269.
- 3 Si desea realizar el curso práctico JSP, instale los siguientes componentes en el servidor Windows.
 - Java 2 SDK, Standard Edition, para Windows
El controlador JDBC-ODBC Bridge de Sun se instala automáticamente al instalar SDK. Puede descargar SDK del sitio Web de Sun en <http://java.sun.com/j2se/>.
 - Un servidor de aplicaciones que tenga implementada la especificación JavaServer Pages 1.0 de Sun.
Para obtener más información, consulte “Servidor de aplicaciones JSP” en la página 263.
- 4 En el servidor Windows, cree una subcarpeta en la carpeta `c:\inetpub\wwwroot` y llámela **MyTutorialSite**.
Esta es la estructura de carpetas correcta:
`c:\inetpub\wwwroot\MyTutorialSite`
- 5 Copie el archivo de base de datos del curso práctico al servidor.
El archivo de base de datos de Microsoft Access, `compasstravel.mdb`, se encuentra en la carpeta Tutorial - UltraDev del disco duro, dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver UltraDev.
- 6 En el servidor, defina un DSN denominado “CompassTravel” que señale a la base de datos del curso práctico que ha copiado en el servidor.
Para obtener instrucciones, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.

Configurar UltraDev en Macintosh

A continuación se indica cómo configurar UltraDev en Macintosh para trabajar con la configuración de sistema descrita en la sección anterior.

Para configurar UltraDev en Macintosh:

- 1 Inicie UltraDev y elija Sitio > Definir sitios.
Aparecerá el cuadro de diálogo Definir sitios.
- 2 Seleccione el sitio del curso práctico ASP, ColdFusion o JSP predefinido y haga clic en Editar.

UltraDev definió los sitios del curso práctico durante la instalación.

- 3 Haga clic en Datos remotos y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Acceso: FTP

Servidor FTP: *MyFTPHost*

Directorio del servidor: *MyTutorialSite/*

Conexión: *MyUserName*

Contraseña: *MyPassword*

- 4 Si desea realizar el curso práctico de ASP, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: ASP 2.0

Lenguaje de secuencia de comandos: VBScript o JavaScript

Extensión de página: .asp

Acceso: FTP

Servidor FTP: *MyFTPHost*

Directorio del servidor: *MyTutorialSite/*

Conexión: *MyUserName*

Contraseña: *MyPassword*

Prefijo de URL: *http://MyDomainName/MyTutorialSite*

- 5 Si desea realizar el curso práctico de ColdFusion, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: ColdFusion 4.0

Lenguaje de secuencia de comandos: CFML

Extensión de página: .cfm

Acceso: FTP

Servidor FTP: *MyFTPHost*

Directorio del servidor: *MyTutorialSite/*

Conexión: *MyUserName*

Contraseña: *MyPassword*

Prefijo de URL: *http://MyDomainName/MyTutorialSite*

- 6 Si desea realizar el curso práctico de JSP, haga clic en Servidor de aplicaciones y complete el cuadro de diálogo de la siguiente forma:

Modelo de servidor: JSP 1.0

Lenguaje de secuencia de comandos: Java

Extensión de página: .jsp

Acceso: FTP

Servidor FTP: *MyFTPHost*

Directorio del servidor: *MyTutorialSite/*

Conexión: *MyUserName*

Contraseña: *MyPassword*

Prefijo de URL: *http://MyDomainName/MyTutorialSite*

- 7 Haga clic en Aceptar.

- 8 Haga clic en Listo.

- 9 Seleccione todos los archivos situados bajo Carpeta local, incluida la carpeta de imágenes, y haga clic en la flecha arriba de color azul de la barra de herramientas para cargarlos en el sitio remoto.

Crear una conexión de base de datos

Una conexión de base de datos permite a su aplicación Web localizar y utilizar una base de datos. Deberá crear conexiones de base de datos distintas para el curso práctico ASP, ColdFusion o JSP.

Para crear una conexión de base de datos para el curso práctico ASP:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
- 2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) del menú emergente.
Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN).
- 3 Introduzca el siguiente nombre para la nueva conexión: **connCompass**.
Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo *conn* a los nombres de conexiones para distinguirlos de otros objetos en el código.
- 4 En el cuadro Nombre de fuente de datos (DSN), introduzca **CompassTravel**.
Este es el DSN que ha definido en el servidor.
- 5 Haga clic en Prueba.
UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones.
- 6 Haga clic en Aceptar.
La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.
- 7 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá iniciar el curso práctico de UltraDev. Continúe con “Cree un conjunto simple de páginas de búsqueda/resultados” en la página 60.

Para crear una conexión de base de datos para el curso práctico ColdFusion:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
- 2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos del menú emergente.
UltraDev le pedirá su nombre de usuario de ColdFusion y su contraseña.

- 3 Introduzca el nombre de usuario y la contraseña que utiliza normalmente para conectar como ColdFusion Administrator.

UltraDev conectará con el servidor, recuperará los DSN ColdFusion y mostrará el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos.

- 4 Introduzca el siguiente nombre para la nueva conexión: **connCompass**.

Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo *conn* a los nombres de conexiones para distinguirlos de otros objetos en el código.

- 5 Seleccione CompassTravel de la lista de DSN.

Este es el DSN que ha definido en el servidor.

- 6 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones.

- 7 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

- 8 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá iniciar el curso práctico de UltraDev. Continúe con “Cree un conjunto simple de páginas de búsqueda/resultados” en la página 60.

Para crear una conexión de base de datos para el curso práctico JSP:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

- 2 Haga clic en el botón Nueva y seleccione “Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun)” del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Base de datos ODBC (controlador JDBC-ODBC Sun).

- 3 Introduzca un nombre para la nueva conexión.

- 4 Reemplace el marcador de posición [odbc dsn] del cuadro URL por **CompassTravel**.

El cuadro URL debe tener esta apariencia:

```
jdbc:odbc:CompassTravel
```

5 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Especifique un prefijo de URL” en la página 54).

6 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

7 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

A continuación podrá iniciar el curso práctico de UltraDev. Continúe con “Cree un conjunto simple de páginas de búsqueda/resultados” en la página 60.

Defina un sitio local

Un sitio local indica a UltraDev el lugar en el que están almacenados todos los documentos y archivos de un sitio Web concreto en el disco local. Debe definir un sitio local para desarrollar una aplicación Web utilizando UltraDev.

Cuando instaló UltraDev, éste creó automáticamente tres sitios locales: uno para el curso práctico ASP, otro para el curso práctico JSP y otro para el curso práctico ColdFusion. Elija el sitio local que resulte adecuado para su tecnología de servidor (ASP, JSP o ColdFusion). Para obtener más información sobre estas tecnologías, consulte “Páginas dinámicas” en la página 80.

Para elegir un sitio local, inicie UltraDev, abra la ventana Sitio (Sitio > Archivos del sitio) y seleccione el sitio del menú emergente situado en la barra de herramientas. Por ejemplo, si dispone de un servidor ASP, seleccione el sitio del curso práctico ASP.



Si necesita reiniciar el curso práctico desde cero, encontrará copias limpias de los archivos del curso práctico en la carpeta Tutorial - UltraDev dentro de la carpeta de aplicación de Dreamweaver UltraDev. Abra la subcarpeta adecuada para su tecnología de servidor (ASP, JSP o ColdFusion) y copie las copias limpias desde la carpeta Compass Intranet Backup.

Nota: La ruta completa a la carpeta Tutorial puede variar dependiendo del lugar en el que haya instalado Dreamweaver.

Defina un sitio remoto

Puede utilizar UltraDev para desplegar la aplicación en un servidor Web mediante la definición de un sitio remoto. Un sitio remoto indica a UltraDev el lugar en el que están almacenados todos los documentos y archivos del sitio Web en el servidor Web.

Para definir un sitio remoto, realice las siguientes tareas:

- Defina una carpeta publicada en el servidor Web.
- Defina la carpeta del sitio remoto en UltraDev.

Defina una carpeta publicada en el servidor Web

Asegúrese de que el servidor Web es compatible con ASP, JSP o ColdFusion y luego defina una carpeta publicada para el curso práctico en el servidor. Para obtener las instrucciones de configuración, consulte la documentación del servidor o pregunte al administrador del sistema.

Si utiliza Microsoft Personal Web Server o Internet Information Server (IIS), la forma más fácil de definir una carpeta publicada consiste en añadir una subcarpeta a la carpeta `c:\inetpub\wwwroot\`. Por ejemplo, para definir la carpeta del curso práctico, deberá crear la siguiente subcarpeta:

```
c:\inetpub\wwwroot\mytutorial
```

Seguidamente, deberá definir la carpeta MyTutorial como la carpeta del sitio remoto para la aplicación del curso práctico.

Defina la carpeta del sitio remoto en UltraDev

En UltraDev, para definir la carpeta del sitio remoto para el curso práctico, deberá especificar la carpeta publicada que ha definido en el servidor Web y cargar en ella todos los archivos del curso práctico.

1 Elija Sitio > Definir sitios.

Aparecerá un cuadro de diálogo con los sitios definidos actualmente.

2 Seleccione el sitio del curso práctico de la lista y haga clic en Editar.

3 En la lista Categoría de la izquierda, haga clic en Datos remotos.

4 Elija una de las siguientes opciones de Acceso: Local/red o FTP.

5 Si ha elegido Local/red, haga clic en el icono de carpeta y seleccione la carpeta que ha definido como carpeta publicada en el servidor Web. Ejemplo:

```
c:\inetpub\wwwroot\MyTutorial
```

- 6 Si ha elegido FTP, introduzca el nombre de servidor del servidor FTP e introduzca el nombre del directorio de servidor en el sitio remoto. El directorio de servidor es donde se almacenan los documentos visibles para el público. Seguidamente, introduzca el nombre y la contraseña de conexión empleadas para conectar con el servidor FTP y seleccione las opciones de cortafuegos que resulten adecuadas.
- 7 Haga clic en Aceptar y luego en Listo.
- 8 En la ventana Sitio (Sitio > Archivos del sitio), asegúrese de que ha especificado la carpeta correcta en el sitio remoto. Si utiliza FTP, haga clic en el botón Conectar para ver el sitio remoto.
- 9 Seleccione todos los archivos situados bajo Carpeta local, incluida la carpeta Images, y haga clic en la flecha de color azul que señala hacia arriba incluida en la barra de herramientas para cargarlos en el sitio remoto.

Configure UltraDev para que funcione con el servidor de aplicaciones elegido

Debe especificar el tipo de servidor de aplicaciones que está utilizando (ASP, JSP o ColdFusion) para que UltraDev sepa las secuencias de comandos del lado del servidor que debe insertar en las páginas dinámicas. También debe especificar un prefijo de URL para que UltraDev pueda aprovechar los servicios del servidor de aplicaciones durante el período de diseño. UltraDev utiliza el servidor de aplicaciones durante el período de diseño, entre otras cosas, para alimentar la ventana Live Data y establecer las conexiones con las bases de datos.

La ventana Live Data es un entorno de diseño y edición visual plenamente operativo que muestra el contenido dinámico de la página durante el período de diseño.

Especifique una tecnología de servidor

Para realizar este curso práctico, no es necesario que especifique ninguna tecnología de servidor. UltraDev la especificó automáticamente durante la instalación.

Las tecnologías de servidor ASP, JSP y ColdFusion permiten al servidor Web modificar las páginas Web en tiempo de ejecución. De esta capacidad se deriva precisamente el término *páginas dinámicas*: una página dinámica consiste, básicamente, en uno de estos cambios realizados en tiempo de ejecución.

Al especificar una tecnología de servidor, está indicando a UltraDev qué tipo de secuencias de comandos del lado del servidor debe insertar en las páginas. Una secuencia de comandos del lado del servidor es un conjunto de instrucciones que el servidor ejecuta en tiempo de ejecución. En UltraDev, estas secuencias de comandos se denominan comportamientos de servidor.

Especifique un prefijo de URL

Debe especificar un prefijo de URL para que UltraDev pueda aprovechar los servicios del servidor de aplicaciones durante el período de diseño.

- 1 Elija Sitio > Definir sitios.

Aparecerá un cuadro de diálogo con los sitios definidos actualmente.

- 2 Seleccione el sitio del curso práctico y haga clic en Editar.
- 3 En la lista Categoría de la izquierda, haga clic en Servidor de aplicaciones.
- 4 Verifique el prefijo de URL en el cuadro Prefijo de URL.

UltraDev intenta determinar el prefijo de URL basándose en la configuración del sitio remoto. Si la propuesta de UltraDev es incorrecta, corrija el prefijo de URL.

El prefijo de URL es el URL que los usuarios introducen en sus navegadores para abrir la aplicación Web pero sin el nombre del archivo al final. Por ejemplo, si el URL del curso práctico es `http://www.macromedia.com/MyTutorial/Search.htm`, introduzca el siguiente prefijo de URL:

```
http://www.macromedia.com/MyTutorial/
```

Si UltraDev se ejecuta en el mismo sistema que el servidor Web, puede utilizar el término “localhost” (servidor local) en representación del nombre de dominio. Por ejemplo, si el URL local de la aplicación es `http://buttercup_pc/MyTutorial/Search.htm`, introduzca el siguiente prefijo de URL:

```
http://localhost/MyTutorial/
```

Para obtener más información, consulte “El prefijo de URL” en la página 31.

- 5 Haga clic en Aceptar y luego en Listo.

Cree una conexión de base de datos

Una conexión de base de datos es un conjunto de parámetros que debe definir para establecer un vínculo con una base de datos. Sin ella, la aplicación no sabrá dónde localizar la base de datos ni cómo comunicarse con ella. En esta parte del curso práctico, creará una conexión con el archivo de base de datos del curso práctico, `compasstravel.mdb`.

Requisitos de controlador

La base de datos del curso práctico es un archivo de Microsoft Access 97. No es necesario Microsoft Access para realizar el curso práctico, aunque sí necesita un controlador capaz de leer archivos de Microsoft Access 97. El controlador permite a la aplicación Web leer el contenido del archivo de base de datos. (Para ampliar conocimientos sobre controladores de bases de datos, consulte “Interfaz con la base de datos” en la página 249.)

Si es usted ingeniero de desarrollo de ASP o ColdFusion, deberá tener instalado un controlador ODBC capaz de leer archivos de Access 97 en el servidor ASP o ColdFusion.

Si su servidor Web se ejecuta en un sistema Windows remoto o local, es probable que el controlador necesario ya esté instalado. Para averiguar si lo está, elija Inicio > Configuración > Panel de control en Windows y busque el icono de ODBC Data Sources. (En función del sistema, el icono también puede denominarse ODBC o 32bit ODBC.) Si no encuentra el icono, descargue e instale Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5, que instalará el controlador de Access.

Si el icono ODBC Data Sources está presente en el Panel de control, haga doble clic en él. Aparecerá el cuadro de diálogo ODBC Data Sources Administrator. Haga clic en la ficha Drivers para obtener una lista de controladores instalados en el sistema. Busque el controlador Microsoft Access Driver, versión 3.5 o posterior.

Si el controlador Microsoft Access Driver (*.mdb) no aparece en la lista, descargue e instale MDAC, que instalará el correspondiente controlador de Access.

Puede descargar MDAC del sitio Web de Microsoft en <http://www.microsoft.com/data/download.htm>.

Si es usted ingeniero de desarrollo de JSP, deberá tener instalado un controlador JDBC capaz de leer archivos de Access 97 en el servidor JSP. Para obtener más información sobre controladores JDBC y sus fabricantes, consulte la base de datos de controladores JDBC, apta para la realización de búsquedas, incluida en el sitio Web de Sun en <http://industry.java.sun.com/products/jdbc/drivers>.

Cree una conexión de base de datos: Usuarios de ASP

Antes de comenzar a crear el directorio de empleados de Compass, deberá crear una conexión con el archivo de base de datos del curso práctico, `compasstravel.mdb`.

Si ha instalado UltraDev en un sistema Windows, durante la instalación se estableció en el sistema un DSN para la base de datos del curso práctico. Deberá utilizar dicho DSN si ejecuta también el servidor Web en el mismo sistema (es decir, si utiliza Personal Web Server en Windows o si instaló UltraDev en Windows NT Server o Windows 2000).

Si el servidor Web se ejecuta en un sistema Windows remoto, puede definir un nombre de fuente de datos (DSN) en el servidor remoto y luego utilizar dicho DSN en UltraDev para crear una conexión de base de datos sencilla. Un DSN es una especie de acceso directo a una base de datos. Para obtener instrucciones sobre cómo definir uno, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.

Si no se ha definido ningún DSN en el sistema que ejecuta el servidor Web, deberá utilizar una cadena de conexión para crear la conexión.

Para crear una conexión de base de datos en el caso de que se haya definido un DSN en el servidor Web:

1 En la ventana de documento de UltraDev, elija Modificar > Conexiones.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

2 Haga clic en Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN).



3 En el cuadro Nombre de conexión, introduzca **connCompass**.

Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo *conn* a los nombres de conexiones para distinguirlos de los nombres de objetos en el código.

4 Si el servidor de aplicaciones se ejecuta en el equipo local, seleccione CompassTravel de la lista de DSN.

5 Si el servidor de aplicaciones se ejecuta en un equipo remoto, introduzca CompassTravel en el cuadro Nombre de fuente de datos (DSN).

6 Haga clic en Aceptar para finalizar la definición de la conexión.

La nueva conexión, connCompass, aparecerá en el cuadro de diálogo Conexiones.

7 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

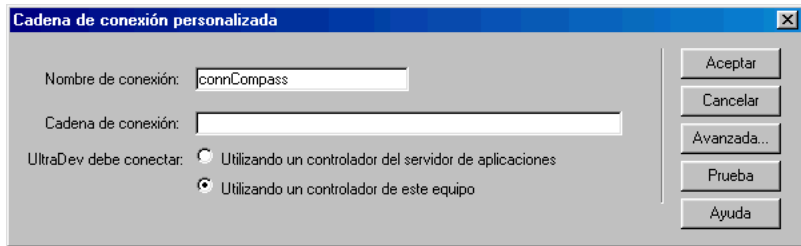
Para crear una conexión de base de datos en el caso de que no se haya definido un DSN en el servidor Web:

1 En la ventana de documento de UltraDev, elija Modificar > Conexiones.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

2 Haga clic en Nueva y seleccione Cadena de conexión personalizada del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Cadena de conexión personalizada.



3 En el cuadro Nombre de conexión, introduzca **connCompass**.

Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo *conn* a los nombres de conexiones para distinguirlos de los nombres de objetos en el código.

4 En el cuadro Cadena de conexión, introduzca una cadena de conexión con el archivo de base de datos de Compass, *compasstravel.mdb*, situado en el servidor Web.

Si no está familiarizado con las cadenas de conexión, consulte “Escribir una cadena de conexión” en la página 103. Consulte también la documentación del servidor o pregunte al administrador del sistema.

5 Especifique cómo debe conectar UltraDev con la base de datos durante el periodo de diseño:

- Si el controlador especificado en la cadena de conexión está situado en un equipo remoto, seleccione la opción Utilizando un controlador del servidor de aplicaciones.
- Si el controlador especificado en la cadena de conexión está situado en el equipo local (es decir, si el servidor Web se ejecuta en el mismo sistema Windows en el que se ejecuta UltraDev), seleccione la opción Utilizando un controlador de este equipo.

6 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Cadena de conexión personalizada.

La nueva conexión, *connCompass*, aparecerá en el cuadro de diálogo Conexiones.

7 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

Cree una conexión de base de datos: Usuarios de ColdFusion

Antes de comenzar a crear el directorio de empleados de Compass, deberá crear una conexión con el archivo de base de datos del curso práctico, `compasstravel.mdb`.

- 1 Si ColdFusion Server no se ejecuta en el mismo sistema en el que se ejecuta su copia de UltraDev, utilice ColdFusion Administrator para definir un nombre de fuente de datos (DSN) en el servidor remoto.

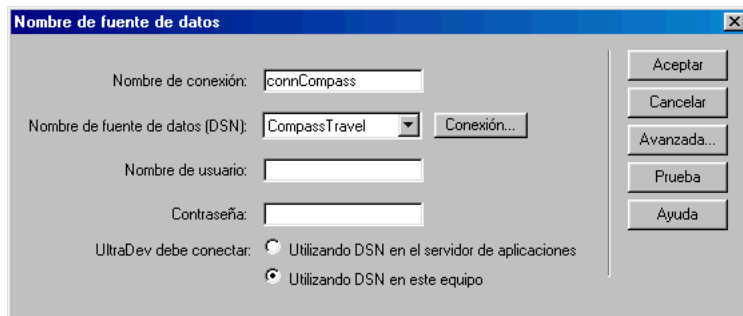
Para obtener las instrucciones de configuración, consulte la documentación de ColdFusion o pregunte al administrador del sistema.

- 2 En la ventana de documento de UltraDev, elija Modificar > Conexiones.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

- 3 Haga clic en Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos del menú emergente.

UltraDev le pedirá su nombre de usuario de ColdFusion y su contraseña. Introduzca los mismos nombre de usuario y contraseña que utiliza normalmente para conectar como ColdFusion Administrator. Una vez introducidos, UltraDev conectará, recuperará los DSN ColdFusion y mostrará el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos.



- 4 En el cuadro Nombre de conexión, introduzca **connCompass**.

Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo *conn* a los nombres de conexiones para distinguirlos de los nombres de objetos en el código.

- 5 Seleccione CompassTravel de la lista de DSN.

- 6 Haga clic en Aceptar para finalizar la definición de la conexión.

La nueva conexión, `connCompass`, aparecerá en el cuadro de diálogo Conexiones.

- 7 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

Cree una conexión de base de datos: Usuarios de JSP

Antes de comenzar a crear el directorio de empleados de Compass, deberá crear una conexión JDBC con el archivo de base de datos del curso práctico, `compasstravel.mdb`.

- 1 En la ventana de documento de UltraDev, elija **Modificar > Conexiones**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Conexiones**.

- 2 Haga clic en **Nueva** y seleccione el controlador del menú emergente. Si no aparece el controlador, elija **Conexión JDBC personalizada**.

Aparecerá un cuadro de diálogo de conexión.

- 3 En el cuadro **Nombre de conexión**, introduzca **connCompass**.

Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo *conn* a los nombres de conexiones para distinguirlos de los nombres de objetos en el código.

- 4 Introduzca los parámetros de conexión del controlador JDBC.

Para conocer los parámetros específicos del controlador, consulte la documentación del controlador o pregunte al administrador del sistema. Para obtener información general, consulte “Parámetros de conexión JDBC” en la página 110.

Por ejemplo, supongamos que el archivo de base de datos `compasstravel.mdb` reside en un sistema Windows NT Server con JSP activado y que define un DSN denominado **CompassTravel** en el servidor. Si utiliza el controlador JDBC-ODBC de Sun, deberá introducir los siguientes parámetros de conexión:

Controlador: `sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver`

URL: `jdbc:odbc:CompassTravel`

Nombre de usuario:

Contraseña:

- 5 Especifique cómo debe conectar UltraDev con la base de datos durante el período de diseño:

- Si el controlador especificado en el cuadro **Controlador** está situado en un equipo remoto, seleccione la opción **Utilizando un controlador del servidor de aplicaciones**.
- Si el controlador especificado en el cuadro **Controlador** está situado en el equipo local (es decir, si el servidor Web se ejecuta en el mismo sistema Windows en el que se ejecuta UltraDev), seleccione la opción **Utilizando un controlador de este equipo**.

- 6 Haga clic en **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo de conexión.

La nueva conexión, `connCompass`, aparecerá en el cuadro de diálogo **Conexiones**.

- 7 Haga clic en **Listo** para cerrar el cuadro de diálogo **Conexiones**.

Cree un conjunto simple de páginas de búsqueda/resultados

Ya está preparado para crear el directorio de empleados del sitio de intranet de Compass. En esta parte del curso práctico creará un conjunto simple de páginas de búsqueda/resultados que permite a los empleados de Compass consultar en línea datos sobre sus compañeros de trabajo empleando un parámetro de búsqueda sencillo. La creación del conjunto de páginas simple no requiere conocimientos de SQL (Structured Query Language).

Se han dispuesto ya las páginas de búsqueda y resultados. Su tarea consistirá en lograr que funcionen conjuntamente. Más adelante, ampliará la aplicación con una página de detalle para mostrar más información sobre cada empleado (incluida la fotografía del empleado) y una página para insertar nuevos registros de empleados en la base de datos.

Toda la información sobre empleados de Compass se almacena en el archivo de base de datos de Microsoft Access, `compasstravel.mdb`. En estos momentos ya deberá contar con una conexión con dicha base de datos. De no ser así, consulte “Cree una conexión de base de datos” en la página 54. El curso práctico no funciona si no se dispone de una conexión con esta base de datos.

Prepare la página de búsqueda

Necesitará una página de búsqueda para obtener del usuario parámetros de búsqueda. Una página de búsqueda simple utiliza un formulario HTML para obtener un único parámetro de búsqueda y enviarlo a la página de resultados del servidor. Esta página de resultados, y no la página de búsqueda, es la que lleva a cabo la búsqueda en sí y la que muestra los resultados.

En el formulario HTML, especifique la página de resultados que utilizará el parámetro de búsqueda obtenido mediante el formulario.

1 Asegúrese de que la ventana Sitio está abierta.

Elija Ventana > Archivos del sitio para ver la ventana Sitio.

2 Asegúrese de que está seleccionado el sitio del curso práctico y luego haga doble clic en el archivo `Search.htm` situado bajo Carpeta local.

Se abrirá la página de búsqueda simple para el directorio de empleados de Compass. Esta página de búsqueda permite a los usuarios realizar búsquedas por departamentos.

- 3 En la ventana de documento, seleccione el formulario haciendo clic en el objeto de formulario lista/menú Department y haciendo clic después en la etiqueta `<form>` situada más a la derecha en el selector de etiquetas.



Se seleccionará el formulario.

- 4 Compruebe que el inspector de propiedades está abierto.
Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades.
- 5 En el cuadro Acción, haga clic en el icono de carpeta y elija el archivo denominado Results.
- 6 En el menú emergente Método del inspector de propiedades, elija GET.
Al elegir GET se asegurará de que se pasan los parámetros de búsqueda al servidor en la cadena de URL empleada para abrir la página de resultados. En una sección posterior de este curso práctico aprenderá a utilizar el URL para pasar parámetros.
- 7 Renombre el objeto de formulario lista/menú haciendo clic en él e introduciendo **mnuDept** en el cuadro Lista/menú del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
- 8 Guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

Ya ha terminado las operaciones relativas a la página de búsqueda. Ya está preparado para crear la página de resultados, que incluye la definición de un juego de registros para contener los resultados de la búsqueda y la visualización de los resultados de la búsqueda en la página.

Defina un juego de registros filtrado para la página de resultados

Un juego de registros es un subconjunto de datos extraídos de una o varias tablas de una base de datos. Actúa a modo de fuente de datos para las páginas dinámicas.

Deberá definir un juego de registros que contenga sólo los registros devueltos por la búsqueda. En el caso de un conjunto simple de páginas de búsqueda/resultados, puede crear este tipo de juego de registros definiendo un filtro.

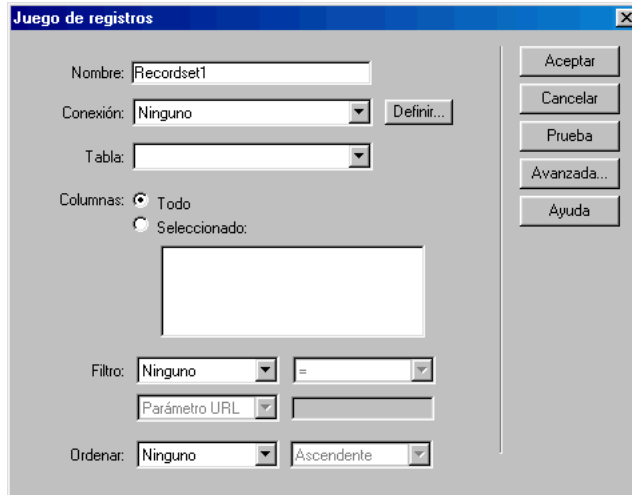
Deberá comenzar definiendo el contorno general del juego de registros.

- 1 En la ventana Sitio (Ventana > Archivos del sitio), haga doble clic en el archivo Results situado bajo Carpeta local.

Se abrirá en UltraDev la página de resultados simple para el directorio de empleados de Compass.

- 2 En el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros simple.



Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en Simple.

- 3 En el cuadro Nombre, introduzca **Results**.

Este es el nombre del juego de registros. No lo confunda con el nombre de archivo de la página. En este caso, se trata del mismo nombre.

- 4 Seleccione la conexión connCompass del menú emergente Conexión.

Si no aparece en el menú, haga clic en el botón Definir para crearla. Para obtener instrucciones, consulte “Cree una conexión de base de datos” en la página 54.

- 5 En el menú emergente Tabla, seleccione EMPLOYEES.

- 6 En el área Columnas, haga clic en la opción Seleccionado para elegir las columnas seleccionadas de la tabla EMPLOYEES.

- 7 Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en las siguientes columnas de la lista para incluirlas en el juego de registros: EMPLOYEEID, FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT y EXTENSION.

La página de resultados muestra información de cuatro de estas columnas. Debe incluir la columna EMPLOYEEID porque contiene información que identifica a cada registro individual (información que será útil más adelante cuando cree una página de detalle).

- 8 Haga clic en Prueba para comprobar el juego de registros.

Aparecerá un juego de registros con datos extraídos de la tabla de la base de datos. Haga clic en Aceptar para cerrarlo.

De forma predeterminada, el juego de registros contiene todos los registros de la tabla de la base de datos. Deje abierto por ahora el cuadro de diálogo Juego de registros. Lo utilizará a continuación para crear un filtro que elimine todos los registros que no cumplan los criterios de búsqueda.

Para crear un filtro de juego de registros:

- 1 En el primer menú emergente del área Filtro, elija DEPARTMENT.

Usted sabe que el parámetro de búsqueda enviado por la página de búsqueda es un nombre de departamento. Por consiguiente, deberá definir el filtro de forma que compare este nombre con cada nombre de la columna DEPARTMENT de la tabla de la base de datos. Si el filtro localiza una coincidencia, el registro se incluirá en los resultados de la búsqueda.

- 2 Desde el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual (que debe ser el predeterminado).

Esta opción indica que desea obtener solamente los registros cuyos valores de la columna DEPARTMENT coincidan exactamente con el nombre de departamento enviado por la página de búsqueda.

- 3 En el tercer menú emergente, seleccione Parámetro URL (que debe ser el valor predeterminado).

Anteriormente, especificó en la página de búsqueda el método GET para el formulario HTML, lo que garantiza que se pase el parámetro de búsqueda al servidor en la cadena de URL. El servidor lee la cadena y almacena el parámetro de búsqueda en memoria como un parámetro URL.

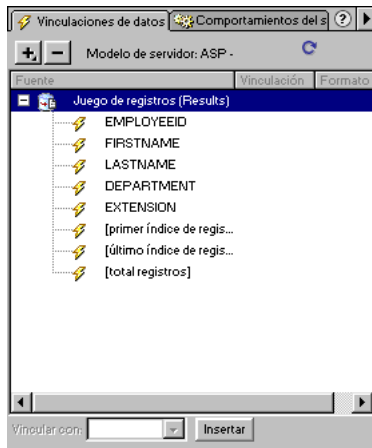
- 4 En el cuarto cuadro, introduzca **mnuDept**, que es el nombre del objeto de formulario utilizado para obtener el parámetro de búsqueda en la página de búsqueda.

Esta es la apariencia que debe presentar la sección Filtro:



- 5 Haga clic en Aceptar.

UltraDev añade el juego de registros a la lista de fuentes de datos disponibles en el panel Vinculaciones de datos. Para ver los campos definidos para el juego de registros, amplíe la rama del juego de registros.



- 6 Guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

El siguiente paso consiste en mostrar los resultados en la página.

Añada contenido dinámico a la página de resultados

Después de definir un juego de registros filtrado, puede utilizar sus columnas como fuentes de contenido dinámico para la página. Para la página de resultados, deberá utilizar las siguientes columnas (campos) como fuentes de datos: FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT y EXTENSION.

- 1 Asegúrese de que el panel Vinculaciones de datos está abierto (Ventana > Vinculaciones de datos) y que incluye el juego de registros de resultados que acaba de definir. Amplíe la rama de del juego de registros para ver las fuentes de datos que necesita, a saber: FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT y EXTENSION.

Si estas columnas no aparecen en la lista, haga clic en el botón de signo más (+) para definir un nuevo juego de registros. Para obtener instrucciones, consulte “Defina un juego de registros filtrado para la página de resultados” en la página 61.

Comenzará añadiendo a la página la fuente de datos LASTNAME.

- 2 En la página, haga doble clic en la palabra “LAST” para seleccionarla.
- 3 En el panel Vinculaciones de datos, seleccione LASTNAME y haga clic en Insertar o arrastre LASTNAME hasta el texto seleccionado en la página.

Un marcador de posición de datos reemplazará a la selección de texto en la página y se añadirán las secuencias de comandos del lado del servidor al código HTML de la página. Cuando el servidor ejecute la página, el marcador de posición se reemplazará con los datos dinámicos del juego de registros.

- 4 Repita los pasos 2 y 3 para reemplazar la palabra “First” por la fuente de datos FIRSTNAME, la palabra “dept” por la fuente de datos DEPARTMENT y la palabra “Ext” por la fuente de datos EXTENSION.
- 5 Guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

Si comete algún error, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), seleccione el contenido dinámico (uno de los elementos de Texto dinámico) y haga clic en el botón de signo menos (-) para seleccionarlo.

Vea el trabajo que ha realizado en la ventana Live Data

Para ver la página en la ventana Live Data, debe proporcionarle un parámetro URL, ya que la página espera recibir uno de una página de búsqueda. Para realizar pruebas, puede simular una consulta de búsqueda eligiendo Configuración de Live Data del menú Ver, haciendo clic en el botón de signo más (+) de Petición de URL e introduciendo los siguientes valores:

- Nombre: **mnuDept**
- Valor: **Trip Staff**

Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configuración de Live Data y luego elija Ver > Live Data. La ventana Live Data mostrará el primer registro del juego de registros. De forma predeterminada, una página dinámica muestra sólo un registro. Obviamente, deseará mostrar todos los registros localizados, no solamente uno.

Añada una región repetida a la página de resultados

Una búsqueda normalmente devuelve más de un registro. En esta parte del curso práctico, hará que la página sea capaz de mostrar varios registros mediante la adición de una región repetida a la página.

La región repetida se crea aplicando el comportamiento de servidor Repetir región a un elemento de página (en este caso, una fila de la tabla). Cuando se ejecuta la página de resultados en el servidor, el comportamiento de servidor Repetir región repite la fila de la tabla para dar cabida a todos los registros del juego de registros de resultados. Cada fila muestra el contenido de un registro de empleado.

- 1 Seleccione la fila de la tabla con el contenido dinámico haciendo clic en cualquier lugar de la fila y haciendo clic en la etiqueta <tr> situada más a la derecha en el selector de etiquetas.

Se mostrará un contorno alrededor de la fila de la tabla.

- 2 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Repetir región.
- 3 En el cuadro de diálogo Repetir región, asegúrese de que está seleccionado el juego de registros de resultados.
- 4 En el área Mostrar, introduzca 5.

La página solamente mostrará los registros de cinco en cinco, aunque se hayan localizado más de cinco registros. El usuario deberá hacer clic en el icono Next (siguiente) para ver los demás registros. (Activará el icono Next más adelante en este curso práctico.)

- 5 Haga clic en Aceptar.

6 Vea la página en la ventana Live Data.

Si ya está trabajando en la ventana Live Data, haga clic en el botón Actualizar (la flecha circular) de la barra de herramientas. Si está trabajando en la ventana de documento, elija Ver > Live Data.

Mientras antes se mostraba tan sólo uno de los resultados de la búsqueda, ahora se muestran cinco registros.

7 Guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

Si comete algún error, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en repetir región en la lista para editarlo.

Active los vínculos de navegación por el juego de registros

La página de resultados debe permitir a los usuarios desplazarse hacia delante y hacia atrás por la lista de resultados si la búsqueda devuelve más de cinco registros. La página del curso práctico incluye las imágenes “Previous” (anterior) y “Next” (siguiente) para este fin. Su trabajo consiste en activar estas imágenes de forma que, cuando el usuario haga clic en ellas, la página muestre más resultados (en el caso de que existan).

1 Seleccione la imagen “Previous” en la página.

2 En el panel Comportamientos del servidor, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Mover a registro > Mover al registro anterior.

Aparecerá el cuadro de diálogo Mover al registro anterior.

3 En el menú emergente Juego de registros, asegúrese de que está seleccionado el juego de registros de resultados y haga clic en Aceptar.

4 Repita el procedimiento para la imagen “Next”, con la diferencia de que, en esta ocasión, deberá seleccionar Mover a registro > Mover al siguiente registro del menú emergente.

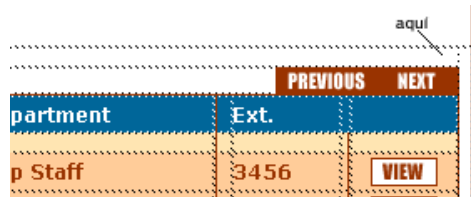
5 Guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

Si comete algún error, abra el panel Comportamientos del servidor y haga clic en el botón de signo menos (-) para borrarlo.

Añada un contador de registros a la página de resultados

Si es probable que las búsquedas generen gran cantidad de resultados, puede añadir un contador de registros a la página para ayudar a los usuarios a conocer el lugar en el que se encuentran dentro del juego de registros. Puede crear un contador de registros en una sola operación utilizando un objeto Live de UltraDev.

- 1 Coloque el punto de inserción en la fila situada encima de las imágenes “Previous” y “Next”.



- 2 Elija Insertar > Objetos Live > Estado de navegación por juego de registros.
- 3 Asegúrese de que está seleccionado el juego de registros de resultados.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

UltraDev creará y añadirá a la página el contador de registros. Salvo en lo que respecta al contenido dinámico, el contador de registros es totalmente personalizable.

Para ver la página de resultados completa en la ventana Live Data, haga clic en el botón Actualizar de la barra de herramientas de la ventana Live Data. Si está trabajando en la ventana de documento, elija Ver > Live Data.

Nota: Los vínculos “Previous” y “Next” no funcionan en la ventana Live Data. Para probarlos, deberá cargar la página en el directorio publicado del servidor y abrir la página en un navegador.

Cree un conjunto avanzado de páginas de búsqueda/resultados

En esta parte del curso práctico creará un conjunto avanzado de páginas de búsqueda/resultados que permite a los empleados de Compass consultar datos sobre sus compañeros de trabajo empleando varios parámetros de búsqueda. La creación de un conjunto avanzado de páginas de búsqueda/resultados en UltraDev requiere algunos conocimientos de SQL (Structured Query Language). El curso práctico proporciona la declaración SQL necesaria para hacer que la página funcione.

Prepare la página de búsqueda avanzada

Una página de búsqueda avanzada utiliza un formulario HTML para obtener múltiples parámetros de búsqueda y enviarlos a la página de resultados del servidor. Esta página de resultados, y no la página de búsqueda, es la que lleva a cabo la búsqueda en sí y la que muestra los resultados.

En el formulario HTML, especifique la página de resultados que utilizará los parámetros de búsqueda obtenidos mediante el formulario.

- 1 Asegúrese de que la ventana Sitio está abierta.

Elija Ventana > Archivos del sitio para ver la ventana Sitio.

- 2 Haga doble clic en el archivo SearchAdv.htm incluido bajo Carpeta local.

Se abrirá en UltraDev la página de resultados avanzada para el directorio de empleados de Compass. Dicha página de búsqueda permite a los usuarios realizar una búsqueda utilizando el apellido del empleado y su departamento o ambos datos.

- 3 En la ventana de documento, seleccione el formulario haciendo clic en el objeto de formulario lista/menú Department y haciendo clic después en la etiqueta `<form>` situada más a la derecha en el selector de etiquetas.

- 4 Compruebe que el inspector de propiedades está abierto.

Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades.

- 5 En el cuadro Acción, haga clic en el icono de carpeta y elija el archivo denominado ResultsAdv.

- 6 En el menú emergente Método, elija GET.

Al elegir GET se asegurará de que se envían los parámetros de búsqueda al servidor en la cadena de URL empleada para abrir la página de resultados.

- 7 Renombre los objetos de formulario de la siguiente forma:

- Haga clic en el campo de texto e introduzca **txtLastName** en el cuadro Campo de texto del inspector de propiedades.
- Haga clic en el objeto de lista/menú e introduzca **mnuDept** en el cuadro Lista/menú del inspector de propiedades.

- 8 Guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

Ya ha terminado las operaciones relativas a la página de búsqueda. A continuación creará una página de resultados que permite utilizar múltiples parámetros de búsqueda.

Defina un juego de registros para la página de resultados avanzada

Añadirá un juego de registros a la página de resultados que contiene sólo los registros devueltos por la búsqueda. Para obtener un juego avanzado de páginas de búsqueda/resultados, deberá crear este tipo de juego de registros escribiendo una declaración SQL que utilice los parámetros de búsqueda enviados a la página de búsqueda. Los parámetros de búsqueda cuentan con gran cantidad de variables en la declaración SQL, que se utiliza posteriormente para generar el juego de registros.

- 1 En la ventana Sitio, haga doble clic en el archivo ResultsAdv incluido bajo Carpeta Local.

Se abrirá en UltraDev la página de resultados avanzada para el directorio de empleados de Compass.

- 2 En el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros simple. Haga clic en el botón Avanzada para cambiar al cuadro de diálogo Juego de registros avanzado.

- 3 En el cuadro Nombre, introduzca **Results**.

- 4 En el menú emergente Conexión, seleccione connCompass.

Si no aparece en la lista, haga clic en el botón Definir para crearla. Para obtener instrucciones, consulte “Cree una conexión de base de datos” en la página 54.

- 5 En el área Elementos de base de datos situado en la parte inferior del cuadro de diálogo, amplíe la rama de Tabla y, seguidamente, amplíe la rama EMPLOYEES.

A continuación creará la cláusula Select (seleccionar).

- 6 Seleccione EMPLOYEEID en el área Elementos de base de datos y haga clic en el botón SELECT.

- 7 Seleccione FIRSTNAME y haga clic en el botón SELECT.

- 8 Seleccione LASTNAME y haga clic en el botón SELECT.

- 9 Seleccione DEPARTMENT y haga clic en el botón SELECT.

- 10 Seleccione EXTENSION y haga clic en el botón SELECT.

- 11 En el área de texto SQL, introduzca la siguiente línea debajo de FROM EMPLOYEES:

```
WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' AND DEPARTMENT LIKE 'varDept'
```

La declaración completa del área de texto SQL debe presentar esta apariencia:

```
SELECT EMPLOYEEID, LASTNAME, FIRSTNAME, DEPARTMENT, EXTENSION  
FROM EMPLOYEES WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' AND  
DEPARTMENT LIKE 'varDept'
```

Para obtener ayuda relacionada con la comprensión de esta sintaxis SQL, consulte “Nociones básicas de SQL” en la página 275.

- 12 “Rellene” las dos variables SQL, varLastName y varDept, con los valores de los parámetros de búsqueda enviados por la página de búsqueda haciendo clic en el botón de signo más (+) en el área de Variables e introduciendo la siguiente información.

- Para el curso práctico ASP:

Nombre	Valor predeterminado	Valor de tiempo de ejecución
varLastName	%	Request("txtLastName")
varDept	%	Request("mnuDept")

- Para el curso práctico ColdFusion:

Nombre	Valor predeterminado	Valor de tiempo de ejecución
varLastName	%	#txtLastName#
varDept	%	#mnuDept#

- Para el curso práctico JSP:

Nombre	Valor predeterminado	Valor de tiempo de ejecución
varLastName	%	request.getParameter("txtLastName")
varDept	%	request.getParameter("mnuDept")

El valor predeterminado es el que debe adoptar la variable si no se devuelve ningún valor en tiempo de ejecución. El valor de tiempo de ejecución es normalmente un objeto de servidor que incluye un valor enviado por la página de búsqueda.

- 13 Si está satisfecho con el juego de registros, haga clic en Aceptar.

UltraDev añade el juego de registros a la lista de fuentes de datos disponibles en el panel Vinculaciones de datos.

Cuando se ejecute la consulta SQL en el servidor, se comprobarán todos los registros de la tabla de la base de datos. Si el campo especificado en un registro cumple la condición Where, el registro se incluirá en el juego de registros. La consulta crea un juego de registros que contiene solamente los resultados de la búsqueda.

Muestre los resultados en la página

Después de definir el juego de registros, puede utilizar sus columnas como fuentes de contenido dinámico para la página. El procedimiento de adición de los datos a la página es idéntico al procedimiento descrito para la página de resultados simple. Para obtener instrucciones, consulte “Añada contenido dinámico a la página de resultados” en la página 65.

Para ver el trabajo realizado en la ventana Live Data, deberá proporcionar a la página algunos parámetros de prueba para que simule los parámetros URL enviados por la página de búsqueda. Proporcione dichos parámetros de prueba eligiendo Ver > Configuración de Live Data e introduciendo los siguientes valores:

Nombre	Valor
txtLastName	Nicholas
mnuDept	Trip Staff

Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo y luego elija Ver > Live Data.

Para que la página sea capaz de mostrar más de un registro, cree una región repetida en la página y active las imágenes de navegación por el juego de registros “Next” y “Previous”. Los pasos son los mismos que para la página de resultados simple. Consulte “Añada una región repetida a la página de resultados” en la página 66 y “Active los vínculos de navegación por el juego de registros” en la página 67.

Finalmente, añada un contador de registros para ayudar a los usuarios a conocer el lugar en el que se encuentran dentro del juego de registros. Consulte “Añada un contador de registros a la página de resultados” en la página 68.

Cree una página de detalle

En estos momentos ya debe haber creado al menos una página de resultados que permita mostrar empleados. En esta parte del curso práctico, creará una página de detalle que mostrará más información sobre cada empleado incluido en la lista de la página de resultados. La página de detalle mostrará incluso una fotografía del empleado.

Así es como debe funcionar un conjunto de páginas Maestro/Detalle: Un usuario que vea la lista de empleados en la página de resultados (maestra), debe poder ver más detalles sobre cualquiera de los empleados incluidos en la lista haciendo clic en un vínculo específico de cada empleado. El vínculo abre una página de detalle que muestra más detalles sobre el empleado seleccionado.

Al convertir la página de detalle en una página dinámica, no tendrá que crear una página de detalle independiente para cada empleado. Una página de detalle se crea con contenido que cambia en tiempo de ejecución en función del vínculo en el que haga clic el usuario en la página de resultados.

El primer paso para definir un conjunto de páginas Maestro/Detalle consiste en añadir un vínculo a la página de resultados para abrir la página de detalle.

Añada un vínculo a la página de resultados

Al hacer clic en el vínculo de un empleado en la página de resultados debe abrirse una página de detalle en la que se muestra más información sobre el empleado. No obstante, un vínculo estándar no servirá para abrir la página de detalle: para recuperar el registro correcto, la página de detalle necesita saber qué empleado ha seleccionado el usuario en la página de resultados. En otras palabras, la página de resultados debe enviar información a la página de detalle.

Siga estos pasos para añadir un vínculo que envíe información desde la página de resultados hasta la página de detalle. Realice este procedimiento para ambas versiones de las páginas de resultados (los archivos denominados Results y ResultsAdv).

- 1 Asegúrese de que la página de resultados está abierta en UltraDev.
- 2 En la página de resultados, haga clic en la imagen “View” (ver) para seleccionarla.

Si está trabajando en la ventana Live Data y ésta muestra múltiples registros, seleccione la primera imagen “View” de la columna.
- 3 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Ir a página Detalle en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Ir a página Detalle.
- 4 En el cuadro Ir a página Detalle, haga clic en Examinar y seleccione el archivo denominado Detail (la página detalle diseñada de antemano) y haga clic en Aceptar.

- 5 En el cuadro Pasar parámetro de URL, introduzca un parámetro denominado **id** y asegúrese de que el parámetro está configurado con el valor de la columna EMPLOYEEID en el juego de registros de resultados.

Al hacerlo, estará indicando a la página que envíe un parámetro denominado **id** a la página de detalle. El parámetro identifica el empleado que ha seleccionado el usuario. El servidor definirá el parámetro con el valor especificado en los menús emergentes Juego de registros y Columna.

- 6 Haga clic en Aceptar y guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

Cuando el usuario haga clic en la imagen “View” vinculada de la página de resultados, no sólo se abrirá la página de detalle, sino que también se enviará la información que identifica al registro elegido por el usuario a la página de detalle para que puedan mostrarse los datos del empleado correcto.

Ya ha terminado las operaciones relacionadas con la página de resultados. Ahora necesitará una página de detalle que sea capaz de mostrar información detallada sobre los empleados seleccionados en la página de resultados.

Defina un juego de registros para la página de detalle

Deberá definir un juego de registros para la página de detalle que contenga la información detallada de los empleados. Comience abriendo la página de detalle diseñada de antemano.

- 1 En la ventana Sitio, haga doble clic en el archivo Detail incluido bajo Carpeta Local.

Se abrirá la página de detalle de Compass en UltraDev.

- 2 En el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros simple. Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en Simple.

- 3 En el cuadro Nombre, introduzca **Details**.
- 4 En el menú emergente Conexión, seleccione connCompass.
- 5 En el menú emergente Tabla, seleccione EMPLOYEES.
- 6 En el área Columnas, asegúrese de que está seleccionada la opción Todo.
Para esta página, deberá recuperar datos de todas las columnas de la tabla.
- 7 Haga clic en Prueba para comprobar el juego de registros.
Aparecerá un juego de registros con datos extraídos de la tabla de la base de datos. Haga clic en Aceptar para cerrarlo.
- 8 Haga clic en Aceptar y guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

Añada contenido dinámico a la página de detalle

Después de definir el juego de registros, puede utilizar sus columnas como fuentes de contenido dinámico para la página de detalle.

- 1 Asegúrese de que el panel Vinculaciones de datos está abierto (Ventana > Vinculaciones de datos) y que incluye el juego de registros de detalles (Details) que acaba de definir. Amplíe la rama del juego de registros para ver las fuentes de datos que necesita.
- 2 En la página de detalle, haga doble clic en la cadena de texto LastName (en la fila de tabla azul) para seleccionarla.
- 3 En el panel Vinculaciones de datos, seleccione el campo LASTNAME y arrástrelo hasta la cadena seleccionada en la página.
- 4 Repita los pasos 2 y 3 (seleccione texto en la página y luego arrastre hasta él la fuente de datos correspondiente) para las demás cadenas de texto de la página de la siguiente forma:
 - Arrastre FIRSTNAME hasta FirstName
 - Arrastre PHONE hasta number
 - Arrastre STARTDATE hasta date
 - Arrastre DEPARTMENT hasta dept
 - Arrastre EXTENSION hasta ext
 - Arrastre EMAIL hasta email
 - Arrastre NOTES hasta notes

A continuación vinculará el atributo de fuente de la imagen de la página para que muestre las fotografías de los empleados. El atributo de fuente está formado por una cadena de texto, como por ejemplo jones_lyn.jpg, almacenada en la base de datos.

- 5 Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
- 6 Haga clic en la imagen de la página y luego haga clic en el pequeño icono de carpeta situado junto al campo Origen del inspector de propiedades.
Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.
- 7 Seleccione la opción Fuentes de datos.
Aparecerá una lista de fuentes de datos.
- 8 Seleccione PHOTO de la lista.

- 9 En el cuadro URL, escriba **images/** al comienzo de la línea de código.

La base de datos de Compass contiene los nombres de archivo de las imágenes, no la carpeta en la que están almacenados en el sitio. El código del cuadro URL recuperará el nombre de archivo correcto de la base de datos y lo insertará en el atributo de fuente de la imagen. Al escribir **images/** en el cuadro URL, se añadirá la ruta correcta del atributo.

- 10 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

- 11 Guarde el trabajo (Archivo > Guardar).

Elija Ver > Live Data para ver el contenido dinámico. La ventana Live Data muestra los datos del primer empleado del juego de registros.

Si comete algún error, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), seleccione el contenido dinámico y clic en el botón de signo menos (-).

Habilite la página para que encuentre y muestre un empleado

Cuando se abra la página de detalle en un navegador, deberá mostrar los datos del empleado que el usuario haya seleccionado en la página de resultados. (Ya ha trabajado en las páginas de resultados anteriormente en este curso práctico.) Para que la página funcione de esta forma, deberá utilizar el comportamiento de servidor Mover a un registro concreto, que localiza y muestra el empleado seleccionado por el usuario en la página de resultados.

- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Mover a registro > Mover a un registro concreto.

Aparecerá el cuadro de diálogo Mover a un registro concreto.

- 2 En el menú emergente Mover a registro en, asegúrese de que está seleccionado el juego de registros de detalles (Details).

- 3 En el menú emergente Donde la columna, asegúrese de que está seleccionada la columna EMPLOYEEID.

La anterior página en la que ha estado trabajando enviaba el número de ID (id=EMPLOYEEID) de un registro de empleado a la página de detalle. Al especificar la columna EMPLOYEEID, estará indicando a la página de detalle que consulte la columna EMPLOYEEID del juego de registros actual para localizar el número de ID que coincida con el enviado por la página de resultados. Cuando la secuencia de comandos del lado del servidor encuentre una coincidencia, mostrará el correspondiente registro de empleado.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Si comete algún error, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento del servidor para editarlo.

Cree una página de inserción

La última página que deberá crear para el directorio de empleados de Compass es una página que permite al administrador del sistema insertar nuevos registros de empleados en la base de datos con un navegador Web.

Una página de inserción consta de dos elementos:

- Un formulario HTML que permite a los usuarios introducir datos.
- Un comportamiento de servidor Insertar registro que toma los datos introducidos en el formulario y actualiza la base de datos.

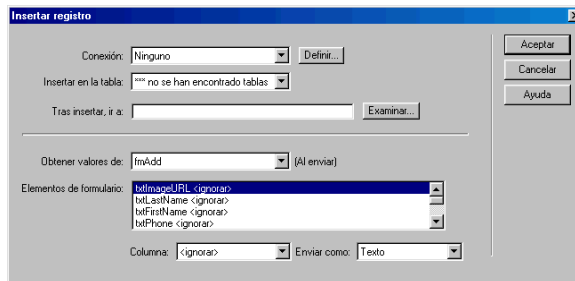
El formulario HTML ya está creado. Deberá añadir el comportamiento de servidor para actualizar la tabla de la base de datos.

- 1 En la ventana Sitio, haga doble clic en el archivo denominado Insert incluido bajo Carpeta Local.

Se abrirá en UltraDev la página de inserción para el directorio de empleados de Compass.

- 2 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Insertar registro en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar registro.



- 3 En el menú emergente Conexión, seleccione connCompass.
- 4 En el menú emergente Insertar en la tabla, seleccione EMPLOYEES.
- 5 En el cuadro “Tras insertar, ir a”, haga clic en Examinar y seleccione el archivo InsertOK.

Esta página se abrirá una vez que el registro se haya insertado correctamente en la tabla.

- 6 En el menú emergente Obtener valores de, asegúrese de que está seleccionado fmAdd.

fmAdd es el nombre del formulario HTML en la página.

7 Especifique lo que cada objeto del formulario actualizará en la tabla de la base de datos seleccionando el primer elemento de formulario en la lista Elementos de formulario (txtImageURL) y seleccionando el correspondiente elemento en el menú emergente Columna (PHOTO).

Repita este paso para los demás elementos de formulario de la siguiente forma:

- txtLastName actualiza la columna LASTNAME
- txtFirstName actualiza la columna FIRSTNAME
- txtPhone actualiza la columna PHONE
- txtDate actualiza la columna STARTDATE
- txtDept actualiza la columna DEPARTMENT
- txtExt actualiza la columna EXTENSION
- txtEmail actualiza la columna EMAIL
- txtNotes actualiza la columna NOTES

8 Haga clic en Aceptar.

Una vez terminada la página de inserción, el directorio de empleados del sitio de intranet de Compass estará acabado. En la ventana Sitio, seleccione todas las páginas, luego haga clic en la flecha hacia arriba de color azul de la barra de herramientas para cargarlas en el directorio publicado del servidor. Inicie su navegador y abra la página Search.htm.

CAPÍTULO 2

Aspectos básicos de UltraDev

Para sacarle el máximo provecho a Macromedia Dreamweaver UltraDev, debe familiarizarse con los siguientes temas:

- Cómo funcionan las páginas dinámicas en general.
- El flujo de trabajo que implica la creación de una página dinámica en UltraDev.
- El entorno de trabajo de UltraDev.

En este capítulo se describen estos temas brevemente. En primer lugar, comencemos con algunos términos básicos:

Una aplicación Web es un conjunto de páginas estáticas y dinámicas que interactúan unas con otras y con diversos recursos en un servidor Web, incluidas bases de datos.

Una página dinámica es una página Web que el servidor Web modifica en tiempo de ejecución antes de enviarla a un navegador.

Una tecnología de servidor es una tecnología como ASP, JSP o ColdFusion que proporciona al servidor Web la capacidad de modificar una página Web en tiempo de ejecución.

Un comportamiento de servidor es el conjunto de instrucciones que se ejecutan en el servidor en tiempo de ejecución. Los comportamientos de servidor se insertan en la página Web en tiempo de diseño.

Si carece de experiencia en bases de datos y conexiones de bases de datos, consulte “Guía de bases de datos para principiantes” en la página 247.

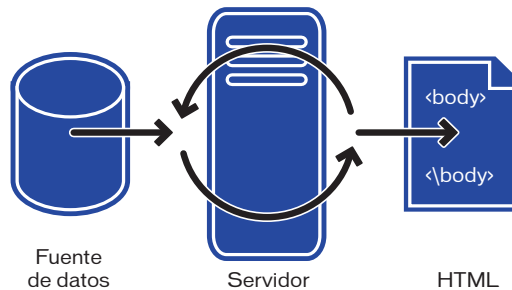
Páginas dinámicas

Una aplicación Web es un conjunto de páginas estáticas y dinámicas. Las páginas dinámicas son idénticas a las páginas estáticas en todos los aspectos salvo en uno: el lugar en el que se ejecutan algunas de sus secuencias de comandos. Ambos tipos de páginas son archivos de texto sencillo (ASCII), contienen HTML y están almacenadas en el servidor a la espera de ser servidas a un navegador Web. Ambas pueden contener secuencias de comandos escritas en lenguajes como VBScript o JavaScript. Sin embargo, algunas secuencias de comandos de las páginas dinámicas pueden ejecutarse en el servidor mientras que las de una página estática no pueden hacerlo.

Nota: En sentido estricto, una página “estática” puede no ser estática en absoluto. Por ejemplo, una imagen de sustitución o una película Flash pueden hacer que una página estática cobre vida. No obstante, en este manual, una página es estática si no contiene secuencias de comandos que se ejecuten en el servidor.

Las secuencias de comandos que se ejecutan en un servidor, también conocidas como secuencias de comandos del lado del servidor, le ofrecen la posibilidad de trabajar con recursos tales como bases de datos en el servidor. Por ejemplo, antes de que se sirva una página al navegador, una secuencia de comandos del lado del servidor puede dar instrucciones al servidor para que extraiga datos de una base de datos y que los inserte en el código HTML de la página. En UltraDev, las secuencias de comandos del lado del servidor se denominan comportamientos de servidor.

Esta es la ruta que siguen los datos hasta llegar al código HTML de las páginas:



El servidor crea una parte de la página en tiempo de ejecución y la añade a las otras partes ya diseñadas anteriormente en UltraDev. La página resultante se envía al navegador.

UltraDev admite las siguientes tecnologías de servidor:

- Active Server Pages (ASP) de Microsoft. Para obtener información sobre ASP, visite el sitio Web de Microsoft en <http://msdn.microsoft.com/workshop/server/toc.htm>.
- JavaServer Pages (JSP) de Sun. Para obtener información sobre JSP, visite el sitio Web de Sun en <http://java.sun.com/products/jsp/>.
- ColdFusion de Allaire. Para obtener información sobre ColdFusion, visite el sitio Web de Allaire en <http://www.allaire.com/Products/ColdFusion/productinformation/>.

Una aplicación Web puede incluir muchos tipos de páginas dinámicas. Las más comunes son las páginas de búsqueda, las páginas de resultados y las páginas de edición de registros (que permiten a los usuarios insertar, actualizar o borrar registros de la base de datos). Cada tipo de página presenta requisitos distintos en lo que se refiere a código HTML, contenido dinámico y comportamientos de servidor. Dichos requisitos se describen en los siguientes temas:

- “Crear páginas que realicen búsquedas en bases de datos” en la página 179
- “Crear páginas que editen registros de bases de datos” en la página 197
- “Crear páginas que restrinjan el acceso al sitio” en la página 217

Flujo de trabajo de UltraDev

Todas las páginas dinámicas son inicialmente páginas en blanco o estáticas. Puede crear en primer lugar una página estática y luego transformarla en una página dinámica. Por ejemplo, puede crear una página con un logotipo, un texto introductorio, un mapa del sitio y una tabla. Después puede modificar la tabla para que muestre información de una base de datos.

El flujo de trabajo para crear una página dinámica consta de cuatro fases distintas:

- Diseñar la página.
- Definir una fuente de datos de UltraDev, como un juego de registros, por ejemplo.
- Añadir contenido dinámico a la página desde la fuente de datos de UltraDev que ha definido.
- Añadir comportamientos de servidor a la página para darle mayor funcionalidad.

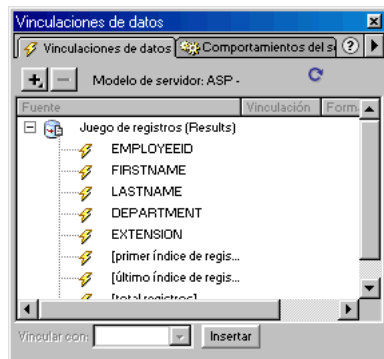
En esta sección se describe el flujo de trabajo en términos generales. (En *Utilización de Dreamweaver* se describe con todo detalle cómo diseñar una página.) Para ver una introducción al flujo de trabajo de UltraDev con animación, elija Ayuda > Visita guiada.

Definir una fuente de datos de UltraDev

El primer paso del proceso consiste en definir una fuente de datos de UltraDev. Una fuente de datos de UltraDev es un lugar de almacenamiento de información desde el que puede extraer datos para incluirlos en la página Web.

Si decide utilizar una base de datos con la aplicación, debe definir una fuente de datos de UltraDev para almacenar los datos de la base de datos. Esta fuente de datos se denomina juego de registros en ASP y ColdFusion y juego de resultados en JSP. (En este manual se emplea el término *juego de registros* para designar a los tres.)

Los juegos de registros que defina se añadirán a la lista de fuentes de datos del panel Vinculaciones de datos:



Deberá utilizar este panel para añadir contenido dinámico a la página.

Para conocer los procedimientos detallados, consulte los siguientes capítulos:

- “Definir fuentes de datos de UltraDev” en la página 117
- “Crear un juego de registros” en la página 135

Añadir contenido dinámico

Tras añadir un juego de registros u otras fuentes de datos, como variables de servidor, por ejemplo, al panel Vinculaciones de datos, podrá añadir contenido dinámico a la página. Dreamweaver UltraDev le permite añadir contenido dinámico sin necesidad de preocuparse por las secuencias de comandos del lado del servidor subyacentes que deben insertarse en la página. Lo único que tiene que hacer es especificar el lugar en el que desea colocar el contenido y definir qué desea que sea dicho contenido.

En primer lugar, deberá especificar el lugar en el que desea colocar el contenido dinámico. En UltraDev, puede colocar contenido dinámico en cualquier lugar del código HTML de la página:

- Puede colocarlo en el punto de inserción.
- Puede hacer que reemplace a una cadena de texto.
- Puede insertarlo en un atributo HTML. Por ejemplo, el contenido dinámico puede definir el atributo src de una imagen o el atributo value de un campo de formulario.

En segundo lugar, deberá especificar qué desea que sea dicho contenido dinámico. Puede elegir cualquier fuente de datos de las incluidas en la lista del panel Vinculaciones de datos. Por ejemplo, puede elegir un campo de un juego de registros, un valor enviado por una página de petición o un valor de un objeto de servidor. Tras realizar la selección, UltraDev insertará en la página una secuencia de comandos del lado del servidor para transferir los datos desde la fuente de datos seleccionada hasta el código HTML de la página.

Para conocer los procedimientos detallados, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

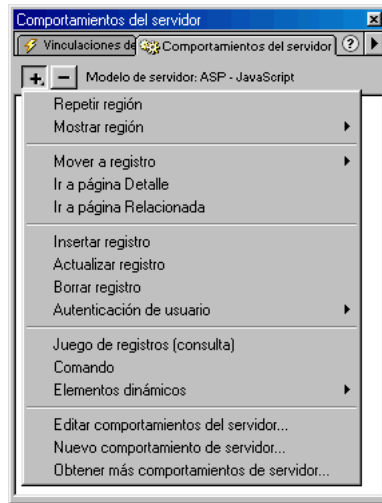
Añadir comportamientos de servidor

El siguiente paso del proceso consiste en dotar a la página de la "inteligencia" necesaria para lograr una mayor funcionalidad. En muchos casos, esta inteligencia se proporciona añadiendo a la página comportamientos de servidor. Un comportamiento de servidor consta de código VBScript, JavaScript, Java o ColdFusion que se ejecuta en un servidor en lugar de en un navegador.

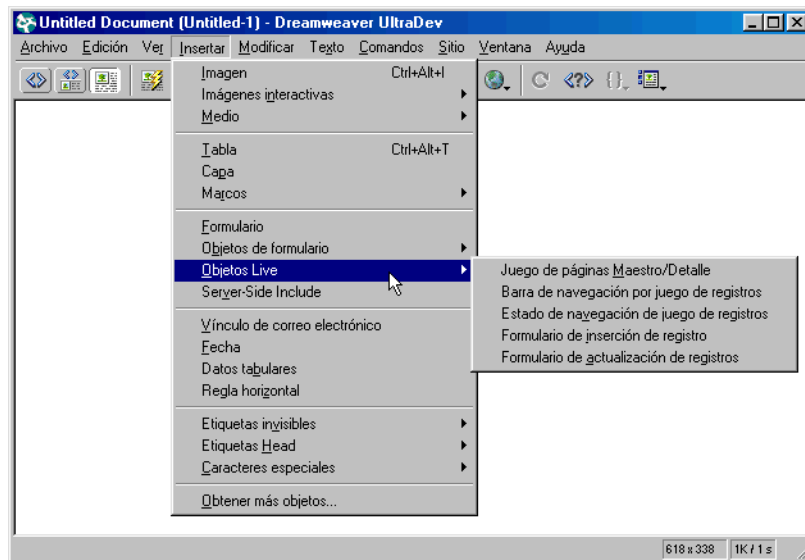
UltraDev se suministra con diversos comportamientos de servidor predefinidos que le permiten dotar de mayor potencia a su aplicación. Por ejemplo, después de crear una página para que muestre un registro de una base de datos, puede utilizar un comportamiento de servidor para que muestre el registro siguiente o anterior de la base de datos. También puede escribir sus propios comportamientos de servidor o instalar comportamientos de servidor escritos por otras personas.

UltraDev también le proporciona objetos Live que insertan múltiples comportamientos de servidor en las páginas Web de una sola vez para crear componentes de página avanzados, como barras de navegación por registros o un conjunto de páginas maestro/detalle.

Los comportamientos de servidor se añaden a las páginas mediante el panel Comportamientos del servidor.



También puede añadir a la página componentes avanzados en una única operación mediante objetos Live.



Para conocer los procedimientos detallados, consulte los siguientes capítulos:

- “Mostrar registros de base de datos” en la página 159
- “Crear páginas que realicen búsquedas en bases de datos” en la página 179
- “Crear páginas que editen registros de bases de datos” en la página 197
- “Crear páginas que restrinjan el acceso al sitio” en la página 217

Entorno de trabajo de UltraDev

UltraDev le ofrece diversos entornos de trabajo:

- Puede trabajar en la vista Diseño de la ventana de documento.
- Puede trabajar en la vista Diseño de la ventana Live Data, que muestra contenido dinámico.
- Puede obtener una vista previa de la página en un navegador para comprobar la interacción de las páginas de la aplicación.
- Puede trabajar directamente en el código fuente utilizando la vista de Código de la ventana de documento o de la ventana Live Data, el inspector de código, Quick Tag Editor o su editor de texto favorito.

Trabajar en la vista de Diseño de la ventana de documento

La vista de Diseño de la ventana de documento es el entorno de edición habitual de Dreamweaver. Al abrir un documento en UltraDev, se abre de forma predeterminada la ventana de documento. La ventana ofrece tres vistas: una vista de Diseño, una vista de Código y una vista de Diseño/Código en una pantalla dividida. (Para obtener más información sobre la vista de Código, consulte “Utilizar la vista de Código” en la página 92.)

La vista de Diseño de la ventana de documento (Ver > Diseño) le da una idea general de cuál será la apariencia de la página en el navegador *antes* de que se añada contenido dinámico a la página. Se trata de un entorno de edición idóneo para páginas que carezcan de contenido dinámico. No obstante, dado que el contenido dinámico puede alterar de forma sustancial la apariencia y el funcionamiento de una página, este entorno no es adecuado para páginas dinámicas.

Puede continuar utilizando la ventana de documento para trabajar con páginas dinámicas. El contenido dinámico de la vista de Diseño de la ventana de documento se representa mediante marcadores de posición de texto como los del siguiente ejemplo:

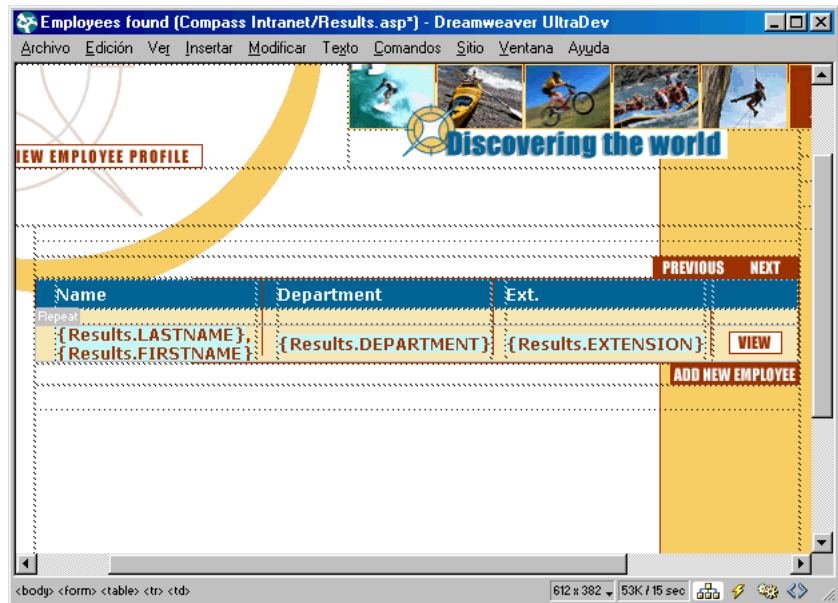
```
{rsMembers.LastName}
```

Este marcador de posición le indica que en este lugar de la página se insertarán los datos de la columna LastName del juego de registros rsMembers cuando se ejecute la página en el servidor.

Las regiones repetidas se rodean con un contorno delgado de tabuladores de color gris, mientras que la mayoría de los otros comportamientos aplicados a la página no tienen ningún efecto sobre la página ni son visibles en la ventana de documento.

Trabajar en la ventana Live Data

Puede utilizar la ventana Live Data de UltraDev para trabajar en las páginas en un entorno de datos dinámicos. A diferencia de la ventana de documento, en la que se emplean marcadores de posición para representar el contenido dinámico en la página, la ventana Live Data muestra el contenido dinámico real. Por ejemplo, esta es una página dinámica en la ventana de documento:



Esta es la misma página mostrada en la ventana Live Data:



Nota: Los vínculos no funcionan en la ventana Live Data. Para comprobar los vínculos, utilice la función Vista previa en el navegador de UltraDev.(Consulte “Utilizar Vista previa en el navegador” en la página 91.)

Mientras se muestra el contenido dinámico, puede realizar las siguientes operaciones:

- Ajuste el diseño de la página utilizando las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver.
- Añada, edite o borre el contenido dinámico.
- Añada, edite o borre comportamientos de servidor.

Para lograr este efecto, UltraDev ejecuta la página dinámica en el servidor antes de mostrarla en la ventana Live Data. Cuando cambie a la ventana Live Data, se enviará al servidor de aplicaciones una copia temporal del documento abierto para su procesamiento. La página resultante se devuelve y se muestra en la ventana Live Data, mientras que la copia temporal existente en el servidor se borra.

Puede alternar entre la ventana de documento y la ventana Live Data eligiendo Live Data del menú Ver. Si una página espera recibir datos del usuario, por ejemplo, el número de ID de un registro seleccionado en una página maestra, puede facilitar a la página dicho dato usted mismo a través del cuadro de diálogo Configuración de Live Data.

Debe cargar en el servidor de aplicaciones todos los archivos necesarios, incluidas las server-side includes y los archivos dependientes, como archivos de imágenes y archivos de clase JSP. UltraDev no copia automáticamente en el servidor los archivos dependientes al cambiar a la ventana Live Data.

Nota: La ventana Live Data de UltraDev admite código de server-side includes (Insertar > Server-Side Include) y archivos de aplicaciones como global.asa (ASP) y application.cfm (ColdFusion). Asegúrese de que carga estos archivos en el servidor antes de cambiar a la ventana Live Data.

Para copiar archivos dependientes en el servidor de aplicaciones.

- 1 En la ventana Sitio (Sitio > Archivos del sitio), haga clic en el icono Servidor de aplicaciones en la barra de herramientas (el segundo icono comenzando por la izquierda).

Aparecerá la carpeta raíz del servidor de aplicaciones bajo Sitio remoto.

- 2 Bajo Carpeta local, seleccione los archivos dependientes.
- 3 Haga clic en la flecha hacia arriba de color azul para copiar los archivos en el servidor de aplicaciones o arrastre los archivos hasta la carpeta correspondiente bajo Sitio remoto.

Sólo tendrá que realizar esta operación una vez, a no ser que añada más archivos dependientes, en cuyo caso deberá cargarlos también en el servidor Web.

Para trabajar en una página en la ventana Live Data:

- 1 Asegúrese de que la ventana de documento muestra una página dinámica.

En la ventana de documento se emplean marcadores de posición para todo el contenido dinámico.

- 2 Elija Ver > Live Data para cambiar a la ventana Live Data.

UltraDev debe ejecutar una copia temporal de la página en un servidor antes de mostrar la página y su contenido dinámico. El proceso puede tardar en realizarse unos segundos. Para cancelar el proceso, haga clic en el botón Detener (el botón rojo con una X blanca).

Si todo va bien, aparecerá la ventana Live Data con el contenido dinámico de la página.

Nota: Si la página muestra un mensaje de error, asegúrese de que el prefijo de URL del cuadro de diálogo Definición de sitio es correcto. Consulte "Especificar un prefijo de URL" en la página 30.

- 3 Si lo desea, elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para quitar el resaltado aplicado al contenido dinámico.

El resaltado puede afectar a la forma en que se muestra el contenido dinámico y, por consiguiente, le ofrece una imagen imprecisa de la página.

- 4 Si lo desea, seleccione la opción Actualizar automáticamente de la barra de herramientas.

La página se actualizará siempre que realice un cambio que afecte al contenido dinámico. Si dispone de una conexión de base de datos lenta, es recomendable dejar desactivada esta opción cuando trabaje en la ventana Live Data.

- 5 Realice los cambios necesarios en la página.

- 6 Si la página espera recibir valores de un formulario HTML empleando el método GET, introduzca los valores en el cuadro de texto de la barra de herramientas y haga clic en el botón Actualizar (el icono de flecha circular).

Nota: Aparecerá un cuadro de texto para que introduzca valores sólo en el caso de que haya especificado el método GET en el cuadro de diálogo Configuración de Live Data (Ver > Configuración de Live Data).

Introduzca los datos de prueba en el siguiente formato:

```
name=value;
```

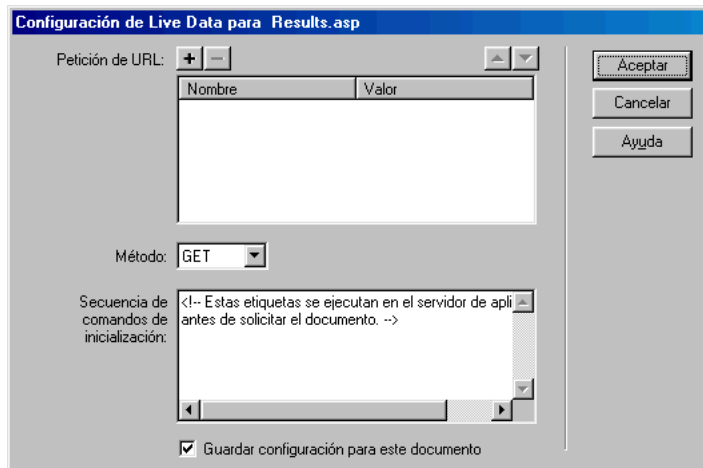
En este formato, *name* es el nombre de la variable que espera recibir la página y el *value* es el valor contenido en dicha variable.

También puede definir pares de nombre/valor en el cuadro de diálogo Configuración de Live Data (Ver > Configuración de Live Data) y guardarlos con la página.

- 7 Haga clic en el botón Actualizar si la página requiere actualización.

Para proporcionar a la página los datos que espera recibir de los usuarios:

- 1 En la ventana de documento, elija Configuración de Live Data del menú Ver. Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración de Live Data.



- 2 En el área Petición de URL, haga clic en el botón de signo más (+) para introducir una variable que la página espera recibir. Especifique el nombre y un valor de prueba para cada variable.
- 3 En el menú emergente Método, seleccione el método de formulario HTML que la página espera recibir. POST U GET.
- 4 En el área de texto Secuencia de comandos de inicialización, incluya cualquier código que desee insertar en la parte superior de la página antes de ejecutarla. Dicho código consta normalmente de una o varias etiquetas que inicializan variables de sesión.
- 5 Para guardar la configuración para la página actual, haga clic en Guardar configuración para este documento.

Nota: Para guardar la configuración, deben estar activadas las Design Notes (Archivo > Design Notes).

- 6 Haga clic en Aceptar.

Utilizar Vista previa en el navegador

Utilice la función Vista previa en el navegador para comprobar los vínculos de la aplicación. El comando Vista previa en el navegador (Archivo > Vista previa en el navegador) le permite obtener una vista previa de documentos en un navegador en cualquier momento. De forma predeterminada, UltraDev toma el documento del sistema de archivos local y crea una copia temporal para mostrarla en el navegador. No obstante, dado que las páginas dinámicas tienen que ejecutarse en un servidor, UltraDev debe ejecutar la copia temporal en un servidor antes de mostrarla en el navegador. (UltraDev borrará a continuación el archivo temporal del servidor.)

Para configurar Vista previa en el navegador para páginas dinámicas:

- 1 Elija Edición > Preferencias y seleccione Vista previa en el navegador.
- 2 Seleccione la opción Vista previa con servidor de aplicaciones.

UltraDev utiliza el mismo servidor de aplicaciones empleado para generar páginas para la ventana Live Data. Consulte “Especificar una tecnología de servidor” en la página 27.

- 3 Haga clic en Aceptar.
- 4 Cargue todas las páginas relacionadas, server-side includes y archivos dependientes en el servidor.

Vista previa en el navegador sólo carga una copia temporal de la página en el servidor. No carga páginas relacionadas, como una página de resultados o de detalle, archivos dependientes, como los archivos de imagen, ni server-side includes. Para cargar un archivo, elija Sitio > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio, haga clic en el icono Servidor de aplicaciones, seleccione el archivo bajo Carpeta local y haga clic en la flecha hacia arriba de color azul de la barra de herramientas para cargar el archivo en el sitio remoto.

Para abrir una página utilizando Vista previa en el navegador:

Abra la página en la ventana de documento o en la ventana Live Data y luego elija Archivo > Vista previa en el navegador o pulse F12.

Trabajar con el código fuente

Puede escribir o editar el código de las páginas utilizando la vista de Código de UltraDev, el inspector de código de UltraDev o su editor de texto favorito. Para editar etiquetas HTML sencillas sin abandonar la ventana de documento o la ventana Live Data, puede utilizar Quick Tag Editor.

El texto que aparece en la vista de Código y en el inspector de código está codificado por colores. Para cambiar la combinación de colores, consulte “Editar HTML en Dreamweaver”, de *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver). Para cambiar el color de las palabras clave y las cadenas de las secuencias de comandos, en Preferencias (Edición > Preferencias), seleccione Colores de código y cambie los colores de la secuencia de comandos.

También puede cambiar el color de etiquetas HTML concretas, incluida la etiqueta script. El color que defina para la etiqueta script también se utilizará para los delimitadores `<% y %>` y para todas las etiquetas CFML. Para cambiar el color de una etiqueta, seleccione la etiqueta en la lista del área Específico etiqueta y elija un nuevo color.

Utilizar la vista de Código

Puede utilizar la vista de Código (Ver > Código) para escribir o editar código HTML y secuencias de comandos en la ventana de documento y la ventana Live Data. También puede mostrar la vista de Código (Ver > Código y Diseño) en parte de la ventana de documento y la ventana Live Data. Para obtener más información, consulte “Editar HTML en Dreamweaver”, de *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

Nota: Los cambios que realice en el contenido estático de la vista de Código se reflejarán en la vista de Diseño sólo cuando haga clic en la vista de Diseño. En la ventana Live Data, los cambios realizados en el contenido dinámico se reflejarán inmediatamente en la vista de Diseño si está seleccionada la opción Actualizar automáticamente de la barra de herramientas. Si la opción Actualizar automáticamente no está seleccionada, deberá hacer clic en el botón Actualizar para ver los cambios en la vista de Diseño.

Utilizar el inspector de Código

Puede utilizar el inspector de código para escribir o editar el código fuente de las páginas. Para abrir el inspector de código, elija Ventana > Inspector de código. Obtener más información sobre el inspector, consulte “Editar HTML en Dreamweaver”, de *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

Nota: Los cambios que realice en el contenido estático en el inspector de código se reflejarán en la vista de Diseño sólo cuando haga clic en la vista de Diseño. Los cambios que realice en el contenido dinámico se reflejarán en la ventana Live Data sólo cuando haga clic en el botón Actualizar de la ventana.

Utilizar Quick Tag Editor

Puede utilizar Quick Tag Editor para editar etiquetas HTML individuales dentro de la ventana de documento o de la ventana Live Data seleccionando texto, un objeto o una etiqueta y presionando Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

Obtener más información sobre Quick Tag Editor, consulte “Editar HTML en Dreamweaver”, de *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

Utilizar otro editor de texto

Si lo desea, puede utilizar su editor de texto favorito para editar manualmente grandes cantidades de código HTML, JavaScript, VBScript, ColdFusion o Java. Dentro de UltraDev, puede abrir cualquier editor de texto externo, incluido el Bloc de notas (Windows), SimpleText (Macintosh), BBEdit o HomeSite. Para definir un editor externo para trabajar con UltraDev, consulte “Editar HTML en Dreamweaver”, en *Utilización de Dreamweaver* o en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

Para abrir su editor externo, presione Control+E (Windows) o Comando+E (Macintosh).

CAPÍTULO 3

Conectar con una base de datos

Si tiene intención de utilizar una base de datos con su aplicación Web, deberá crear al menos una conexión de base de datos. Sin ella, Dreamweaver UltraDev no sabrá dónde localizar la base de datos ni cómo conectar con ella. UltraDev le permite crear un número ilimitado de conexión para sus sitios. También puede editar o borrar cualquier conexión existente.

Para obtener más información sobre bases de datos y conexiones de bases de datos, consulte “Guía de bases de datos para principiantes” en la página 247.

Crear una conexión de base de datos para una aplicación ASP

Una aplicación ASP puede comunicarse con cualquier controlador OLE DB (o “proveedor”). A su vez, el proveedor de OLE DB se comunica con su base de datos.

Dado que los proveedores de OLE DB no son aún muy habituales, las aplicaciones ASP utilizan con frecuencia un proveedor OLE DB especial capaz de comunicar con cualquier controlador ODBC. El controlador ODBC es el responsable de comunicar con la base de datos.

El establecimiento de una conexión OLE DB directa permite mejorar la velocidad de la conexión. Utilizando un proveedor OLE DB específico para base de datos, eliminará el intermediario ODBC. Su proveedor OLE DB comunica directamente con la base de datos.

Puede utilizar un nombre de fuente de datos (DSN) o una cadena de conexión para crear una conexión ODBC entre la aplicación Web y la base de datos. Si desea crear una conexión OLE DB, deberá utilizar una cadena de conexión.

Si desea escribir una cadena de conexión en una base de datos basada en archivos ubicada en un servidor remoto, deberá conocer la ruta completa de la base de datos en dicho servidor. Dicha información no siempre se encuentra disponible, particularmente si trabaja con un proveedor de servicio Internet (ISP) comercial. Puede utilizar el método `MapPath` del objeto de sesión ASP para localizar la ruta física de un archivo.

Crear una conexión de DSN

Puede utilizar un nombre de fuente de datos (DSN) para crear una conexión ODBC entre la aplicación Web y la base de datos. Un DSN es un nombre que contiene todos los parámetros necesarios para conectar con una base de datos concreta utilizando un controlador ODBC.

Deberá definir los parámetros de conexión cuando defina el DSN. Entre los parámetros pueden figurar el nombre del servidor, la ruta de la base de datos o el nombre de la base de datos, el controlador ODBC que se va a utilizar y el nombre de usuario y la contraseña, en caso de que sean necesarios. Una vez definido el DSN, puede utilizarlo para ejecutar los parámetros subyacentes.

Por ejemplo, supongamos que tiene una base de datos SQL Server denominada `MedCenter` ubicada en un servidor llamado `Socrates`. Para obtener acceso a la base de datos, debe introducir el nombre de usuario `mwe1by` y la contraseña `c1ooney7`. Después de utilizar estos parámetros para definir un DSN denominado `patients`, puede introducir la palabra `patients` en `UltraDev` para crear la misma conexión.

Nota: Dado que sólo puede especificar un controlador ODBC en un DSN, tendrá que utilizar una cadena de conexión si desea utilizar un controlador OLE DB (o “proveedor”). Para obtener más información, consulte “Crear una conexión OLE DB” en la página 100.

El DSN puede definirse en el sistema local, si es usted usuario de Windows, o en un sistema remoto. Si lo desea, puede utilizar un DSN local, en cuyo caso el servidor de aplicaciones y el controlador de la base de datos deberán estar ubicados en el sistema Windows local.

Para crear una conexión DSN en el caso de que el servidor de aplicaciones se ejecute localmente (sólo usuarios de Windows):

- 1 Defina un DSN en el sistema Windows local.

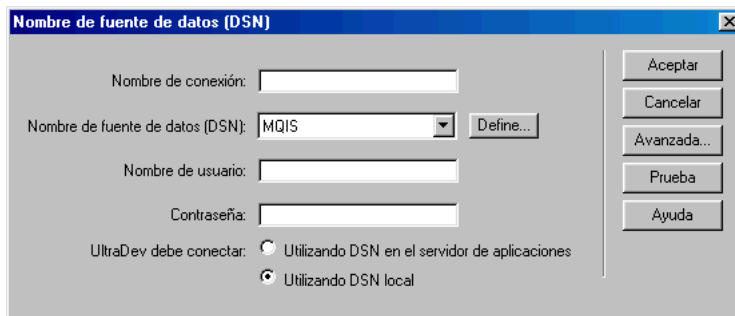
Para obtener instrucciones, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.

- 2 En `UltraDev`, elija Conexiones del menú Modificar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

- Haga clic en Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN) con la opción Utilizando DSN local seleccionada de forma predeterminada.



- Introduzca un nombre para la nueva conexión.
- Seleccione el DSN del menú emergente.

Si desea utilizar un DSN local pero aún no la definido, haga clic en Definir para abrir Windows ODBC Data Source Administrator. Para obtener instrucciones, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.

- Si es preciso, complete los cuadros de nombre de usuario y contraseña.
- Si lo desea, restrinja el número de elementos de base de datos que puede recuperar UltraDev en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

Para obtener más información, consulte “Restringir la cantidad de información” en la página 115.

Nota: No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

- Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Especificar un prefijo de URL” en la página 30).

- Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

- Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

Para crear una conexión DSN en el caso de que el servidor de aplicaciones se ejecute en un servidor remoto:

1 Defina un DSN en el sistema en el que se encuentra el servidor de aplicaciones.

Para obtener instrucciones, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.

2 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

3 Haga clic en Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos (DSN).

4 Introduzca un nombre para la nueva conexión.

5 Introduzca el DSN.

Si lo desea, puede hacer clic en el botón DSN para conectar con el servidor y recuperar los DSN.

Nota: UltraDev sólo puede recuperar DSN de servidor creados con Windows ODBC Data Source Administrator.

6 Si es preciso, complete los cuadros de nombre de usuario y contraseña.

7 Si lo desea, restrinja el número de elementos de base de datos que puede recuperar UltraDev en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

Para obtener más información, consulte “Restringir la cantidad de información” en la página 115.

Nota: No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

8 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Especificar un prefijo de URL” en la página 30).

9 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

10 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

Crear una conexión sin DSN

Puede utilizar una cadena de conexión para crear una conexión ODBC u OLE DB entre la aplicación Web y la base de datos.

Una cadena de conexión combina toda la información que necesita la aplicación Web en el servidor para conectar con la base de datos. UltraDev inserta esta cadena en las secuencias de comandos del lado del servidor de la página que el servidor de aplicaciones procesará posteriormente.

A continuación se ofrece un ejemplo de cadena de conexión:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};  
DBQ=C:\Inetpub\wwwroot\Academy\curriculum.mdb
```

He aquí un segundo ejemplo:

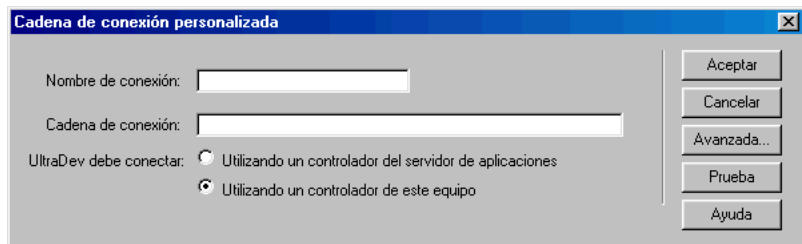
```
Driver={SQL Server};Server=Socrates;Database=MedCenter;  
UID=mwelby;PWD=clooney7
```

Para conocer más detalles acerca de las cadenas de conexión, consulte “Escribir una cadena de conexión” en la página 103.

Para crear una conexión sin DSN:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
- 2 Haga clic en Nueva y seleccione Cadena de conexión personalizada del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Cadena de conexión personalizada.



- 3 Introduzca un nombre para la nueva conexión.

4 Introduzca una cadena de conexión para la base de datos.

Si no especifica un proveedor OLE DB en la cadena de conexión (es decir, si no incluye un parámetro `Provider` o de proveedor) ASP utilizará automáticamente el proveedor OLE DB para controladores ODBC. En dicho caso, deberá especificar un controlador ODBC adecuado para la base de datos.

Si el servidor en el que se encuentra el sitio es de un proveedor de servicio Internet (ISP) comercial y desconoce la ruta completa a la base de datos, utilice el método `MapPath` del objeto de sesión ASP en la cadena de conexión. Para obtener más información, consulte “Crear una conexión sin DSN con `MapPath`” en la página 102.

5 Si lo desea, restrinja el número de elementos de base de datos que puede recuperar UltraDev en tiempo de diseño haciendo clic en *Avanzada* e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

Para obtener más información, consulte “Restringir la cantidad de información” en la página 115.

Nota: No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

6 Haga clic en *Prueba*.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo la cadena de conexión. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Especificar un prefijo de URL” en la página 30).

7 Haga clic en *Aceptar*.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo *Conexiones*.

8 Haga clic en *Listo* para cerrar el cuadro de diálogo *Conexiones*.

Crear una conexión OLE DB

La creación de una conexión OLE DB directa puede mejorar la velocidad de la conexión mediante la eliminación del nivel ODBC entre la aplicación Web y la base de datos. Si no especifica un proveedor OLE DB para la base de datos, ASP utilizará el proveedor OLE DB predeterminado para controladores ODBC para comunicar con un controlador ODBC, que a su vez comunica con la base de datos. Utilizando un proveedor OLE DB específico para base de datos, eliminará el intermediario ODBC.

Puede obtener proveedores OLE DB para Microsoft Access y SQL Server en el paquete Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5, que puede descargar del sitio Web de Microsoft en la dirección <http://www.microsoft.com/data/download.htm>.

Oracle Provider para OLE DB se encuentra disponible con Oracle8i Release 2 para Windows. También puede descargar el proveedor del sitio Web de Oracle en la dirección http://technet.oracle.com/tech/nt/ole_db/ (es obligatorio registrarse).

En UltraDev, una conexión OLE DB se crea mediante la inclusión de un parámetro Provider (proveedor) en una cadena de conexión. Por ejemplo, a continuación se incluyen parámetros para proveedores OLE DB comunes para bases de datos Access, SQL Server y Oracle, respectivamente:

```
Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;...  
Provider=SQLOLEDB;...  
Provider=OraOLEDB;...
```

Para conocer el valor del parámetro de su proveedor OLE DB, consulte la documentación del fabricante o pregunte al administrador del sistema.

Para conocer más detalles acerca de las cadenas de conexión, consulte “Escribir una cadena de conexión” en la página 103.

Para crear una conexión OLE DB:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
- 2 Haga clic en Nueva y seleccione Cadena de conexión personalizada del menú emergente.
Aparecerá el cuadro de diálogo Cadena de conexión personalizada.
- 3 Introduzca un nombre para la nueva conexión.
- 4 Introduzca una cadena de conexión para la base de datos.
- 5 Especifique un parámetro Provider (proveedor) para la cadena de conexión.

Por ejemplo, si utiliza una base de datos SQL Server y se encuentra instalado en el servidor el controlador Microsoft OLE DB para bases de datos SQL Server, deberá incluir el siguiente parámetro Provider (proveedor) en la cadena de conexión:

```
Provider=SQLOLEDB;...
```

En esta cadena, SQLOLEDB es el nombre del controlador Microsoft OLE DB para bases de datos SQL Server.

- 6 Si lo desea, restrinja el número de elementos de base de datos que puede recuperar UltraDev en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

Para obtener más información, consulte “Restringir la cantidad de información” en la página 115.

Nota: No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

7 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo la cadena de conexión. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Especificar un prefijo de URL” en la página 30).

8 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

9 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

Crear una conexión sin DSN con MapPath

Para escribir una cadena de conexión en una base de datos basada en archivos ubicada en un servidor remoto, deberá conocer la ruta completa de la base de datos en dicho servidor. Dicha información no siempre se encuentra disponible, particularmente si trabaja con un proveedor de servicio Internet (ISP) comercial.

Para localizar una ruta física, utilice el método MapPath del objeto de sesión ASP. El método MapPath traduce la información de ruta de archivo lógica empleada por un navegador cliente en una ruta física del servidor.

Para crear una conexión sin DSN con el método MapPath:

1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

2 Haga clic en Nueva y seleccione Cadena de conexión personalizada del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Cadena de conexión personalizada.

3 Introduzca un nombre para la nueva conexión.

4 Introduzca una cadena de conexión en la que el método Server.MapPath suministre el valor del parámetro DBQ.

El método Server.MapPath toma un parámetro: la ruta virtual o relativa del archivo. Por ejemplo, supongamos que la base de datos del curso práctico de UltraDev está ubicada en un directorio denominado Data del directorio de servidor del ISP llamado MySite. El método MapPath podría expresarse de la siguiente forma en la cadena de conexión:

```
...DBQ="Server.MapPath("/MySite/Data/compasstravel.mdb")"
```

Para obtener más información sobre el método Server.MapPath, consulte la documentación de ASP de Microsoft.

5 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo la cadena de conexión. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Especificar un prefijo de URL” en la página 30).

6 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

7 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

Escribir una cadena de conexión

Una cadena de conexión combina toda la información que necesita la aplicación Web en el servidor para conectar con la base de datos. UltraDev inserta esta cadena en las secuencias de comandos del lado del servidor de la página que el servidor de aplicaciones procesará posteriormente.

Una cadena de conexión para bases de datos de Microsoft Access y SQL Server consta de una combinación de los siguientes parámetros separados por punto y coma:

Provider (proveedor) especifica el proveedor OLE DB para la base de datos. Si no incluye este parámetro, se utilizará el proveedor OLE DB predeterminado para ODBC y deberá especificar un controlador ODBC adecuado para la base de datos.

Driver (controlador) especifica el controlador ODBC que debe utilizarse si no se especifica un proveedor OLE DB para la base de datos.

Server (servidor) especifica el servidor que aloja la base de datos SQL Server si la aplicación Web se ejecuta en un servidor distinto.

Database (base de datos) es el nombre de una base de datos SQL Server.

DBQ es la ruta de una base de datos basada en archivos, como, por ejemplo, una base de datos creada en Microsoft Access. La ruta es la existente en el servidor que aloja el archivo de base de datos.

UID especifica el nombre del usuario.

PWD especifica la contraseña del usuario.

DSN es el nombre de la fuente de datos, en el caso de que se utilice. En función de cómo defina el DSN en el servidor, podrá omitir los demás parámetros de la cadena de conexión. Por ejemplo, `DSN=Results` puede ser una cadena de conexión válida si al crear el DSN define los demás parámetros necesarios para conectar con la base de datos. (Para obtener más información, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.

Las cadenas de conexión para otros tipos de bases de datos no pueden utilizar los parámetros enumerados más arriba o tendrán nombres o usos distintos de los parámetros. Para obtener más información, consulte la documentación del fabricante de la base de datos o pregunte al administrador del sistema.

A continuación se ofrece un ejemplo de cadena de conexión que crea una conexión ODBC con una base de datos Access denominada trees.mdb:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};  
DBQ=C:\Inetpub\wwwroot\Research\trees.mdb
```

A continuación se ofrece un ejemplo de cadena de conexión que crea una conexión OLE DB con un sistema de base de datos SQL Server denominado Mothra ubicado en un servidor llamado Gojira:

```
Provider=SQLOLEDB;Server=Gojira;Database=Mothra;UID=jsmith;  
PWD=orlando8
```

Crear una conexión de base de datos para una aplicación ColdFusion

Una aplicación ColdFusion puede comunicarse con cualquier controlador ODBC o proveedor OLE DB. Las aplicaciones ColdFusion también pueden conectar con una base de datos empleando controladores nativos. A su vez, el controlador o proveedor se comunica con la base de datos.

Las aplicaciones ColdFusion se basan en nombres de fuentes de datos (DSN) para establecer una conexión con una base de datos. Un DSN es un nombre que representa todos los parámetros necesarios para conectar con una base de datos concreta.

Para crear una conexión de base de datos, en primer lugar debe definir un DSN para la base de datos y después utilizarlo en UltraDev.

Defina un DSN de ColdFusion

Puede definir un DSN en ColdFusion Administrator en el servidor; para obtener instrucciones, consulte la documentación de ColdFusion o pregunte al administrador del sistema. También puede definir un DSN en ODBC Data Source Administrator en Windows; para obtener más información, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.

El DSN define los parámetros de conexión. Entre los parámetros pueden figurar el nombre del servidor, la ruta de la base de datos o el nombre de la base de datos, el controlador ODBC que se va a utilizar y el nombre de usuario y la contraseña, en caso de que sean necesarios. Una vez definido el DSN, puede utilizarlo para ejecutar los parámetros subyacentes.

Por ejemplo, supongamos que tiene una base de datos SQL Server denominada Precinct ubicada en un servidor llamado Kojak. Para obtener acceso a la base de datos, debe introducir el nombre de usuario **columbo** y la contraseña **savalas7**. Mediante estos parámetros, puede definir un DSN denominado ourcops en ColdFusion Administrator. Posteriormente, puede crear la conexión introduciendo la palabra ourcops en UltraDev en lugar de todos los demás parámetros.

Crear una conexión ColdFusion regular en UltraDev

Puede crear conexiones ColdFusion regulares en UltraDev.

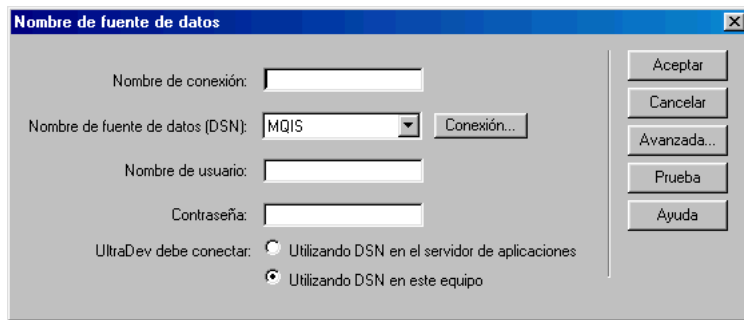
La implementación de la conectividad ColdFusion en UltraDev no admite procedimientos almacenados en bases de datos distintas de SQL Server 7.0. Si es usted usuario de Windows y desea obtener acceso a un procedimiento almacenado en una base de datos que no sea SQL Server 7.0, seleccione la opción Utilizando DSN en este equipo y utilice ODBC para conectar con la base de datos en tiempo de diseño.

Si es usted usuario de Macintosh y desea obtener acceso a un procedimiento almacenado en una base de datos que no sea SQL Server 7.0, cree una conexión ColdFusion avanzada utilizando JDBC para conectar con la base de datos en tiempo de diseño. Para conocer los procedimientos detallados, consulte “Crear una conexión ColdFusion avanzada (usuarios de Macintosh)” en la página 107.

Para crear una conexión ColdFusion regular:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
- 2 Haga clic en Nueva y seleccione Nombre de fuente de datos del menú emergente.
- 3 Si es la primera conexión que crea para el sitio, UltraDev le pedirá su nombre de usuario y su contraseña de ColdFusion.

Introduzca el nombre de usuario y la contraseña que utiliza normalmente para conectar como ColdFusion Administrator. Una vez introducidos, UltraDev conectará con el servidor, recuperará los DSN ColdFusion y mostrará el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos.



Si no es la primera conexión que crea para el sitio, UltraDev conectará con el servidor, recuperará los DSN ColdFusion y mostrará el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos. (UltraDev memoriza su nombre de usuario y su contraseña de ColdFusion.)

- 4 Introduzca un nombre para la nueva conexión.
- 5 Seleccione DSN de la lista.
- 6 Si es preciso, complete los cuadros de nombre de usuario y contraseña.
- 7 Si lo desea, restrinja el número de elementos de base de datos que puede recuperar UltraDev en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

Para obtener más información, consulte “Restringir la cantidad de información” en la página 115.

Nota: No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

8 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el DSN, la contraseña y el nombre de usuario. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Especificar un prefijo de URL” en la página 30).

9 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

10 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

Crear una conexión ColdFusion avanzada (usuarios de Macintosh)

La conectividad ColdFusion no admite procedimientos almacenados en bases de datos distintas de SQL Server 7.0. Si es usted usuario de Macintosh y desea utilizar un procedimiento almacenado en una base de datos que no sea SQL Server 7.0, deberá crear una conexión ColdFusion avanzada.

Una conexión avanzada permite a UltraDev (en lugar de a la aplicación ColdFusion) conectar con la base de datos en tiempo de diseño y mostrar información sobre el procedimiento almacenado mientras crea las páginas.

Para crear una conexión de base de datos ColdFusion avanzada en UltraDev:

1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.

2 Haga clic en Nueva y elija Nombre de fuente de datos - Avanzado.

3 Si es la primera conexión que crea para el sitio, UltraDev le pedirá su nombre de usuario y su contraseña de ColdFusion.

Introduzca el nombre de usuario y la contraseña que utiliza normalmente para conectar como ColdFusion Administrator. Una vez introducidos, UltraDev conectará con el servidor, recuperará los DSN ColdFusion y mostrará el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos - Avanzado.

Si no es la primera conexión que crea para el sitio, UltraDev conectará con el servidor, recuperará los DSN ColdFusion y mostrará el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos - Avanzado. (UltraDev memoriza su nombre de usuario y su contraseña de ColdFusion.)

4 Introduzca un nombre para la nueva conexión.

5 Seleccione el DSN adecuado de la lista.

- 6 Si es preciso, complete los cuadros de Nombre de usuario y Contraseña en el cuadro de diálogo Nombre de fuente de datos - Avanzado.

La información de nombre de usuario y contraseña para cada fuente de datos ColdFusion normalmente se almacena en ColdFusion Administrator.

- 7 Seleccione la opción Utilizando un controlador JDBC en este equipo.

- 8 Defina los parámetros de conexión JDBC.

Para obtener más información, consulte “Parámetros de conexión JDBC” en la página 110.

- 9 Si lo desea, restrinja el número de elementos de base de datos que puede recuperar UltraDev en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

Para obtener más información, consulte “Restringir la cantidad de información” en la página 115.

Nota: No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

- 10 Haga clic en Prueba.

UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo los parámetros de conexión JDBC.

- 11 Haga clic en Aceptar.

La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.

- 12 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

Crear una conexión de base de datos para una aplicación JSP

Una aplicación JSP puede comunicarse con cualquier controlador JDBC. A su vez, el controlador JDBC se comunica con su base de datos. También puede utilizar un controlador ODBC si dispone de un controlador puente JDBC-ODBC. Un controlador puente JDBC-ODBC es un programa que transforma la aplicación JDBC en ODBC.

Entre los controladores JDBC comunes figuran el controlador Oracle Thin JDBC, Oracle Java Driver, JDBC Driver para DB2 y el controlador JDBC-ODBC Bridge de Sun. Para obtener más información sobre controladores JDBC y sus fabricantes, consulte la base de datos de controladores JDBC, apta para la realización de búsquedas, incluida en el sitio Web de Sun en <http://industry.java.sun.com/products/jdbc/drivers>.

Crear una conexión de base de datos JDBC

Asegúrese de que hay un controlador JDBC adecuado para su base de datos instalado en el sistema que aloja la base de datos y siga estos pasos.

Para crear una conexión de base de datos JDBC:

- 1 En UltraDev, elija Conexiones del menú Modificar.
Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones.
- 2 Haga clic en Nueva y seleccione el controlador del menú emergente.
Si no aparece el controlador, elija Conexión JDBC personalizada.
Aparecerá un cuadro de diálogo de conexión.
- 3 Introduzca un nombre para la conexión.
- 4 Introduzca los parámetros de conexión del controlador.
Consulte los ejemplos de la siguiente sección. Para obtener más información sobre los requisitos concretos de un controlador, consulte la documentación del fabricante del controlador o pregunte al administrador del sistema.
- 5 Si lo desea, restrinja el número de elementos de base de datos que puede recuperar UltraDev en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.
Para obtener más información, consulte “Restringir la cantidad de información” en la página 115.
Nota: No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.
- 6 Haga clic en Prueba.
UltraDev intentará conectar con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo los parámetros de conexión JDBC. Si la conexión continúa fallando, compruebe el prefijo de URL del servidor de aplicaciones (consulte “Especificar un prefijo de URL” en la página 30).
- 7 Haga clic en Aceptar.
La nueva conexión debe aparecer en el cuadro de diálogo Conexiones.
- 8 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

Parámetros de conexión JDBC

Las conexiones JDBC constan normalmente de cuatro parámetros: el controlador, el nombre de usuario, la contraseña y el URL (que especifica la ubicación de la base de datos). Generalmente, los valores del parámetro de controlador y del parámetro de URL dependen del controlador.

Tres controladores JDBC comunes son el controlador I-net JDBC, el controlador Oracle Thin JDBC y el controlador JDBC-ODBC Bridge de Sun. Utilice los siguientes parámetros de conexión para estos controladores. Para conocer los parámetros de conexión de otros controladores, consulte la documentación del fabricante del controlador.

El controlador I-net JDBC admite bases de datos Microsoft SQL Server. Si utiliza este controlador para conectar con una base de datos SQL Server, introduzca los siguientes valores de parámetros en UltraDev:

Controlador: `com.inet.tds.TdsDriver`

URL: `jdbc:inetdae:server_name:db_port?database=database_name`

Nombre de usuario: `my_username`

Contraseña: `my_password`

El valor `server_name` es la dirección IP o el nombre asignado al servidor de la base de datos por el administrador del sistema.

Por ejemplo, si su base de datos SQL Server se denomina Students y el servidor tiene la dirección IP 192.176.63.42 y el número de puerto de base de datos 1343, deberá introducir los siguientes valores en UltraDev:

Controlador: `com.inet.tds.TdsDriver`

URL: `jdbc:inetdae:192.176.63.42:1343?database=Students`

Nombre de usuario: Anna

Contraseña: 1acrosse3

El controlador Oracle Thin JDBC admite bases de datos Oracle. Si utiliza este controlador para conectar con una base de datos Oracle, introduzca los siguientes valores de parámetros en UltraDev:

Controlador = `oracle.jdbc.driver.OracleDriver`

URL = `jdbc:oracle:thin:@server_name:db_port:SID`

Nombre de usuario = `my_username`

Contraseña = `my_password`

El valor `server_name` es la dirección IP o el nombre asignado al servidor de la base de datos por el administrador del sistema. El valor `SID` es el identificador del sistema de base de datos. Si tiene más de una base de datos Oracle en ejecución en el mismo sistema, deberá utilizar el identificador SID para distinguirlas.

Por ejemplo, si el servidor se denomina Aristotle, el puerto de base de datos es 1343 y ha definido un SID de base de datos denominado patients en dicho servidor, deberá introducir los siguientes valores de parámetros en UltraDev:

Controlador: `oracle.jdbc.driver.OracleDriver`

URL: `jdbc:oracle:thin:@Aristotle:1343:patients`

Nombre de usuario: `dana`

Contraseña: `rIngette`

El controlador Jdbc-Odbc Bridge de Sun es capaz de comunicar con controladores ODBC como Microsoft Access Driver. Si utiliza este controlador para conectar con una base de datos a través del intermediario de un controlador ODBC, introduzca los siguientes valores de parámetros en UltraDev:

Controlador: `sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver`

URL: `jdbc:odbc:my_DSN`

Nombre de usuario: `my_username`

Contraseña: `my_password`

Por ejemplo, si el DSN se denomina CompassTravel y no necesita nombre de usuario ni contraseña para obtener acceso a la base de datos de Microsoft Access, deberá introducir los siguientes valores de parámetros en UltraDev:

Controlador: `sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver`

URL: `jdbc:odbc:CompassTravel`

Nombre de usuario:

Contraseña:

Editar o borrar conexiones de base de datos

Al crear una conexión de base de datos, UltraDev almacena la información de conexión en un archivo en la subcarpeta Connections de la carpeta raíz del sitio local. UltraDev no crea realmente una conexión de base de datos para la aplicación Web hasta que se define un juego de registros para una página de la aplicación (consulte “Definir un juego de registros” en la página 135). Llegado este punto, UltraDev escribe un código en el archivo para establecer la conexión e inserta una directiva de inclusión (include) en la página. Una directiva de inclusión es una instrucción al servidor para que incluya un archivo específico en el documento actual en tiempo de ejecución. En este caso, el servidor insertará en el documento el código de conexión.

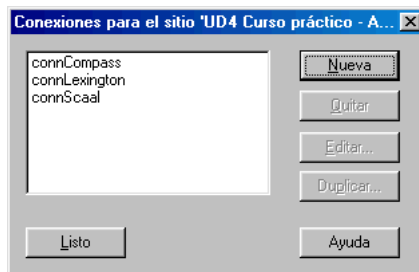
Nota: Si abre una página que contiene una conexión creada en UltraDev 1, UltraDev 4 creará automáticamente un archivo de inclusión para la conexión antigua. El nuevo archivo no se utilizará realmente hasta que edite el juego de registros o comportamiento de servidor existente que utiliza la conexión antigua o hasta que cree un nuevo juego de registros o comportamiento de servidor que utilice la nueva conexión.

Para obtener más información sobre SSI (server-side includes), consulte “Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas” de la Ayuda de Dreamweaver o de *Utilización de Dreamweaver*.

Para actualizar una conexión:

- 1 Elija Conexiones del menú Modificar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conexiones:



- 2 Seleccione la conexión y, a continuación, haga clic en Editar o Quitar.

Si hace clic en Editar, realice los cambios y haga clic en Aceptar.

- 3 Haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Conexiones.

UltraDev actualizará automáticamente el archivo de SSI, que a su vez actualizará automáticamente todas las páginas del sitio que utilicen la conexión.

Si ha borrado la conexión, deberá actualizar todos los juegos de registros que utilicen la conexión antigua haciendo doble clic en el nombre del juego de registros del panel Vinculaciones de datos y eligiendo una nueva conexión.

Crear una conexión para que la utilice UltraDev

De forma predeterminada, la copia de UltraDev que se ejecuta en el equipo en el que lleva a cabo el desarrollo (no la copia de la aplicación Web que se ejecuta en el servidor) utiliza conectividad de base de datos remota para comunicarse con las bases de datos. UltraDev envía una petición HTTP al servidor Web de forma semejante a como un navegador envía una petición HTTP a cualquier servidor Web. Las secuencias de comandos que UltraDev ha cargado en el servidor leen la petición HTTP entrante y gestionan los datos de comunicación con la base de datos. (Las secuencias de comandos de conexión del servidor utilizan la conexión de base de datos que creó para la aplicación Web.)

Dado que la conectividad de base de datos remota elimina la necesidad de instalar y configurar controladores de base de datos en el sistema local, es especialmente indicada para Macintosh.

Aunque la conectividad de base de datos remota simplifica enormemente la tarea de conectar con una base de datos en tiempo de diseño, UltraDev puede en ocasiones conectar con la base de datos sin ella. En determinadas circunstancias, UltraDev puede utilizar en tiempo de diseño la conexión directa de base de datos empleada por la aplicación Web en tiempo de ejecución. Para obtener más información, consulte “Utilizar una conexión directa en tiempo de diseño” en la página 114.

Definir la conectividad de base de datos remota

Si ha configurado el sistema correctamente, ya habrá establecido la conectividad de base de datos remota. No es necesario que haga nada más. Para obtener más información, consulte “Configurar el sistema” en la página 24.

Después de configurar el sistema, UltraDev se encarga de todo lo demás. El programa crea una subcarpeta denominada `_mmDBScripts` en la carpeta raíz del sitio remoto y carga en ella las secuencias de comandos de conexión de base de datos. Las secuencias de conexión comunican con la base de datos utilizando los parámetros de conexión de base de datos que especificó para la aplicación Web.

UltraDev carga las secuencias de comandos de conexión en el sitio remoto sin que usted intervenga, utilizando para ello el método especificado para su servidor de aplicaciones (por ejemplo, FTP).

Para borrar secuencias de comandos del servidor, elija Sitio > Quitar secuencias de comandos de conexión.

Utilizar una conexión directa en tiempo de diseño

En lugar de utilizar la conectividad de base de datos remota, UltraDev puede utilizar la conexión directa de base de datos que emplea la aplicación Web al desplegarse en el servidor. La aplicación Web no utiliza la conectividad HTTP; sino una conexión directa de base de datos a través de una conectividad OLE DB, ODBC o JDBC.

UltraDev puede utilizar esta conexión directa sólo si los parámetros de conexión que funcionan para la aplicación Web en el servidor también funcionan para la copia de UltraDev que se ejecuta en el equipo desde el que lleva a cabo todo el desarrollo. Si es preciso cambiar algún parámetro para lograr que funcione la conexión para UltraDev, deberá utilizar la conectividad HTTP.

Para indicar a UltraDev que utilice una conexión directa en tiempo de diseño:

- 1** Elija Conexiones del menú Modificar, seleccione la conexión y haga clic en Editar.

Aparecerá el cuadro de diálogo correspondiente a su conexión.

- 2** Compruebe que los parámetros de conexión también funcionarán para la copia de UltraDev que se ejecuta en el equipo desde el que lleva a cabo todo el desarrollo.

Por ejemplo, ¿funcionará la ruta (en algunos casos, URL) de la base de datos si el punto de inicio es el equipo en el que se ejecuta UltraDev y no el servidor Web? ¿Dispone el equipo en el que se ejecuta UltraDev del controlador especificado? Si se ha especificado un DSN, ¿puede UltraDev emplear los parámetros del DSN? Entre los parámetros de un DSN se encuentran normalmente el controlador de la base de datos, la ubicación del archivo de base de datos y la contraseña y el nombre de usuario, en el caso de que existan. (Para obtener más información sobre DSN, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.)

Si alguno de los parámetros no funciona para la copia de UltraDev que se ejecuta en el equipo en el que lleva a cabo el desarrollo, no podrá utilizar la conexión de la aplicación Web. En su lugar, deberá utilizar la conexión HTTP predeterminada.

- 3** Si todos los parámetros enumerados funcionan con la copia de UltraDev que se ejecuta en el equipo en el que lleva a cabo el desarrollo, especifique que desea conectar utilizando un DSN o un controlador en el equipo local haciendo clic en la opción correspondiente.
- 4** Haga clic en Aceptar.

Restringir la cantidad de información

Los usuarios avanzados de sistemas de bases de datos grandes, como Oracle, deben restringir el número de elementos de base de datos que recupera UltraDev en tiempo de diseño. Una base de datos Oracle puede contener elementos que UltraDev no puede procesar en tiempo de diseño. Cree un esquema en Oracle y utilícelo después en UltraDev para filtrar los elementos innecesarios en tiempo de diseño.

Otros usuarios pueden beneficiarse de la restricción de la cantidad de información que recupera UltraDev en tiempo de diseño. Algunas bases de datos contienen decenas o incluso cientos de tablas, por lo que es posible que no desee que UltraDev las liste todas en tiempo de diseño. En el cuadro de diálogo Juego de registros de UltraDev, por ejemplo, al hacer clic en el menú emergente Tablas se muestra una lista con todas las tablas de la base de datos especificada. Si la base de datos contiene decenas de tablas, la lista será larga y difícil de manejar.

UltraDev también conecta y obtiene todas las tablas de la base de datos cuando se modifica un juego de registros. Si la base de datos cuenta con un gran número de tablas, UltraDev podría tardar bastante tiempo en recuperarlas todas en determinados sistemas.

Si su base de datos contiene un esquema o catálogo, utilícelo para restringir el número de elementos de base de datos que debe recuperar UltraDev en tiempo de diseño.

En primer lugar, debe crear un esquema o catálogo en la aplicación de base de datos para poder aplicarla en UltraDev. Consulte la documentación de la base de datos o pregunte al administrador del sistema.

Nota: No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

Para aplicar un esquema o un catálogo en UltraDev:

- 1 Elija Modificar > Conexiones.
- 2 Seleccione la conexión que desea restringir y haga clic en Editar.
Aparecerá el cuadro de diálogo correspondiente a su conexión.
- 3 Haga clic en Avanzada para introducir el nombre del esquema o catálogo.
- 4 Haga clic en Aceptar.

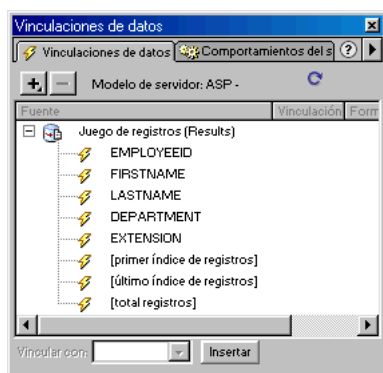
CAPÍTULO 4

Definir fuentes de datos de UltraDev

El primer paso para crear una página dinámica en Dreamweaver UltraDev consiste en definir para ella una o varias fuentes de datos de UltraDev. Una fuente de datos de UltraDev es un lugar de almacenamiento de información desde el que puede elegir datos para incluirlos en la página Web.

Las fuentes de datos pueden incluir, no sólo campos de un juego de registros, sino también valores enviados por un formulario HTML, valores contenidos en un objeto de servidor, valores de propiedades JavaBean y otros datos.

Todas las fuentes de datos que defina se añaden a la lista de fuentes de datos en el panel Vinculaciones de datos, que sirve para añadir contenido dinámico a las páginas.



Puede almacenar las fuentes de datos (o crear un caché de éstas) en una Design Note de manera que pueda trabajar en el sitio aunque no tenga acceso a la base de datos o al servidor. La creación de un caché de las fuentes de datos también puede contribuir a acelerar el proceso de desarrollo.

Para obtener más información sobre las fuentes de datos descritas en este capítulo, consulte la documentación de la tecnología de servidor correspondiente o visite los siguientes sitios Web:

- Para consultar documentación sobre ASP, visite el sitio Web sobre tecnología de servidor de Microsoft en <http://msdn.microsoft.com/workshop/server/toc.htm>.
- Para consultar documentación sobre ColdFusion, visite el sitio Web sobre ColdFusion de Allaire en la dirección <http://www.allaire.com/Documents/cf4docs.cfm>.
- Para consultar la documentación sobre JSP, visite el sitio Web sobre JSP de Sun en la dirección <http://java.sun.com/products/jsp/docs.html>.

Definir un juego de registros como fuente de datos

Si decide utilizar una base de datos con la aplicación, deberá definir un juego de registros para almacenar temporalmente los datos de la base de datos.

Nota: Un juego de registros se denomina juego de resultados (resultset) en JSP. En este manual se utiliza *recordset* como término genérico para referirnos a un juego de resultados.

Para definir un juego de registros como fuente de datos:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Juego de registros (consulta) del menú emergente.
- 3 Defina el juego de registros seleccionado.

Para conocer los procedimientos detallados, consulte “Definir un juego de registros” en la página 135.

El juego de registros que acaba de crear aparecerá en la lista de fuentes de datos del panel.

Para ver el valor de un campo de juego de registros en la página Web, arrastre el campo desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Definir una fuente de datos enviada por un navegador para páginas ASP

Puede definir una fuente de datos para una página ASP con el fin de que almacene o muestre información enviada al servidor por el navegador del usuario. En ASP, la información enviada por el navegador se sitúa en el servidor en un objeto de petición.

El objeto de petición ASP

El objeto de petición cuenta en ASP con cinco colecciones: `Request.QueryString`, `Request.Form`, `Request.ServerVariables`, `Request.Cookie` y `Request.ClientCertificates`.

La colección **QueryString** se utiliza para recuperar información añadida al URL de la página que envía los datos, como, por ejemplo, cuando la página tiene un formulario HTML que emplea el método `GET`. La cadena de consulta consta de uno o varios pares nombre/valor (por ejemplo, `last=Smith`, `first=John`) añadidos al URL con un signo de interrogación (?). Si la cadena de consulta incluye más de un par nombre/valor, éstos se combinan mediante signos ampersand (&).

Por ejemplo, supongamos que tiene una página denominada `survey.asp` que contiene un formulario HTML con los campos de texto “last” y “first” y que el formulario utiliza el método `GET`. Si John Smith completa el formulario y hace clic en el botón Enviar, se enviará el siguiente URL al servidor:

```
http://www.somesite.com/survey.asp?last=Smith&first=John
```

En el servidor, los valores de “last” y “first” se almacenan en las siguientes variables:

```
Request.QueryString("last")  
Request.QueryString("first")
```

El siguiente fragmento de código HTML mostraría la palabra `Smith` en una página Web:

```
<% = Request.QueryString("last") %>
```

La colección **Form** se utiliza para recuperar información contenida en el cuerpo de la petición HTTP por un formulario HTML empleando el método `POST`.

Por ejemplo, supongamos que tiene una página que contiene un formulario HTML con los campos de texto “last” y “first” y que el formulario utiliza el método `POST`. Si Jane Doe completa el formulario y hace clic en el botón Enviar, la información introducida se incluirá en el cuerpo de la petición HTTP enviada al navegador.

En el servidor, los valores de “last” y “first” se almacenan en las siguientes variables:

```
Request.Form("last")  
Request.Form("first")
```

El siguiente fragmento de código HTML mostraría la palabra Doe en una página Web:

```
<% = Request.Form("last") %>
```

La colección **ServerVariables** se utiliza para recuperar los valores de variables de entorno predeterminadas. La colección tiene una larga lista de variables, incluidas `CONTENT_LENGTH` (la longitud del contenido enviado en la petición HTTP, que puede utilizar para comprobar si el formulario está vacío) y `HTTP_USER_AGENT` (el navegador del usuario).

Por ejemplo, `Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT")` contiene información sobre el navegador que envía la información, como `Mozilla/4.07 [en] (WinNT; I)`, que define a un navegador Netscape Navigator 4.07.

Para obtener una lista completa de variables de entorno de servidor, consulte la documentación en línea instalada con Microsoft Personal Web Server (PWS) o Internet Information Server (IIS).

La colección **Cookies** se utiliza para recuperar los valores de las cookies enviadas en una petición HTTP. Por ejemplo, supongamos que la página lee una cookie denominada "acme" en el sistema del usuario. En el servidor, los valores de la cookie se almacenan en la variable `Request.Cookies("acme")`.

La colección **ClientCertificate** se utiliza para recuperar los campos de certificado de la petición HTTP enviada por el navegador. Los campos de certificado se especifican en la norma X.509.

Definir una variable de petición ASP como fuente de datos

Puede ver el valor de una variable de petición en la página Web definiéndola como fuente de datos en UltraDev y arrastrando después la fuente de datos desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página.

Para definir una variable de petición como fuente de datos para una página ASP:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo **Ventana > Vinculaciones de datos**.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija **Variable de petición** del menú emergente.
- 3 Elija una de las colecciones de petición del menú **Tipo**.

Por ejemplo, si desea obtener acceso a la información de la colección `Request.ServerVariables`, elija `ServerVariables`. Si desea obtener acceso a la información de la colección `Request.Form`, elija `Form`.

4 Especifique la variable en la colección a la que desea obtener acceso.

Por ejemplo, si desea obtener acceso a la información de la variable `Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT")`, introduzca el argumento `HTTP_USER_AGENT`. Si desea obtener acceso a la información de la variable `Request.Form("lastname")`, introduzca el argumento `lastname`.

5 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.



Para ver el valor de una variable de petición en la página Web, arrástrela desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Definir fuentes de datos enviadas por un navegador para páginas ColdFusion

Puede definir una fuente de datos para una página ColdFusion con el fin de que almacene o muestre información enviada al servidor por el navegador del usuario. En ColdFusion, la información enviada por el navegador se sitúa en el servidor en variables de URL, formulario y cliente. También puede definir como fuentes de datos una cookie, CGI, un servidor ColdFusion y variables locales.

Variables de URL, formulario y cliente de ColdFusion

En ColdFusion, la mayor parte de la información enviada por el navegador se incluye en tres variables de servidor: URL, formulario y cliente.

Las variables de URL se utilizan para recuperar información añadida al URL de la página que envía los datos, como, por ejemplo, cuando la página tiene un formulario HTML que emplea el método GET. La cadena de consulta consta de uno o varios pares nombre/valor (por ejemplo, `last=Smith`, `first=John`) añadidos al URL con un signo de interrogación (?). Si la cadena de consulta incluye más de un par nombre/valor, éstos se combinan mediante signos ampersand (&).

Por ejemplo, supongamos que tiene una página denominada `survey.asp` que contiene un formulario HTML con los campos de texto “last” y “first” y que el formulario utiliza el método GET. Si John Smith completa el formulario y hace clic en el botón Enviar, se enviará el siguiente URL al servidor:

```
http://www.somesite.com/survey.asp?last=Smith&first=John
```

En el servidor ColdFusion, los valores de “last” y “first” se almacenan en las siguientes variables:

```
URL.last  
URL.first
```

El siguiente fragmento de código HTML mostraría la palabra `Smith` en una página Web:

```
<CFOUTPUT>  
    #URL.last#  
</CFOUTPUT>
```

Las variables de formulario se utilizan para recuperar información contenida en el cuerpo de la petición HTTP por un formulario HTML empleando el método POST.

Por ejemplo, supongamos que tiene una página que contiene un formulario HTML con los campos de texto “lastname” y “firstname” y que el formulario utiliza el método POST. Si Jane Doe completa el formulario y hace clic en el botón Enviar, la información introducida se incluirá en el cuerpo de la petición HTTP enviada al navegador.

En el servidor ColdFusion, los valores de “lastname” y “firstname” se almacenan en las siguientes variables:

```
Form.lastname  
Form.firstname
```

El siguiente fragmento de código HTML mostraría la palabra `Doe` en una página Web:

```
<CFOUTPUT>  
    #Form.lastname#  
</CFOUTPUT>
```

Las **variables de cliente** se utilizan para mantener el estado de la aplicación mientras el usuario se desplaza de una página a otra de la aplicación, así como de una sesión a otra. Mantener el estado significa conservar la información de una página (o sesión) en la siguiente para que la aplicación “memoricé” el usuario y las opciones y preferencias anteriores del usuario.

ColdFusion cuenta con las siguientes variables de cliente definidas por el sistema: CFID, CFToken, URLToken, HitCount, TimeCreated y LastVisit. También puede crear sus propias variables de cliente en el código fuente.

Por ejemplo, el siguiente fragmento de código HTML aplicaría formato y mostraría la última fecha en la que el usuario abrió la aplicación:

```
<CFOUTPUT>
    Date last visited: #DateFormat(Client.LastVisit)#.
</CFOUTPUT>
```

Definir un formulario de ColdFusion o variables de URL como fuentes de datos

Puede ver el valor de una variable de formulario o URL en la página Web definiéndola como fuente de datos en UltraDev y arrastrando después la fuente de datos desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página.

Para definir una variable de formulario o URL como fuente de datos para una página ColdFusion:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija URL o Formulario del menú emergente.

La elección depende del método empleado por el formulario HTML. Elija URL si el método es GET; elija Formulario si el método es POST.

- 3 Introduzca el nombre de la variable.

Por ejemplo, si desea obtener acceso a la información de la variable ColdFusion Form.lastname, introduzca lastname.

- 4 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.

Para ver el valor de una variable ColdFusion en la página Web, arrástrela desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Definir variables de cliente ColdFusion como fuentes de datos

Puede ver el valor de una variable de cliente en la página Web definiéndola como fuente de datos en UltraDev y arrastrando después la fuente de datos desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página.

Para definir una variable de cliente como fuente de datos para una página ColdFusion:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Variable de cliente del menú emergente.
- 3 Introduzca el nombre de la variable.

Por ejemplo, si desea obtener acceso a la información de la variable ColdFusion `Client.LastVisit`, introduzca `LastVisit`.

- 4 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.

Para ver el valor de una variable de cliente en la página Web, arrástrela desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Definir variables de cookie ColdFusion como fuentes de datos

Puede ver el valor de una variable de cookie en la página Web definiéndola como fuente de datos en UltraDev y arrastrando después la fuente de datos desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página.

Para definir una variable de cookie como fuente de datos para una página ColdFusion:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Variable de cookie del menú emergente.
- 3 Introduzca el nombre de la variable.

- 4 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.

Para ver el valor de una variable de cookie en la página Web, arrástrela desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Definir variables CGI ColdFusion como fuentes de datos

Puede ver el valor de una variable CGI en la página Web definiéndola como fuente de datos en UltraDev y arrastrando después la fuente de datos desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página.

Para definir una variable CGI como fuente de datos para una página ColdFusion:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Variable CGI del menú emergente.
- 3 Introduzca el nombre de la variable.
- 4 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.

Para ver el valor de una variable CGI en la página Web, arrástrela desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Definir variables de servidor ColdFusion como fuentes de datos

Puede ver el valor de una variable de servidor en la página Web definiéndola como fuente de datos en UltraDev y arrastrando después la fuente de datos desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página.

Para definir una variable de servidor como fuente de datos para una página ColdFusion:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Variable de servidor del menú emergente.
- 3 Introduzca el nombre de la variable.
- 4 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.

Para ver el valor de una variable de servidor en la página Web, arrástrela desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Definir variables locales ColdFusion como fuentes de datos

Puede ver el valor de una variable local en la página Web definiéndola como fuente de datos en UltraDev y arrastrando después la fuente de datos desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página.

Para definir una variable local como fuente de datos para una página ColdFusion:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Variable local del menú emergente.
- 3 Introduzca el nombre de la variable.
- 4 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.

Para ver el valor de una variable local en la página Web, arrástrela desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Definir una fuente de datos enviada por un navegador para JSP

Puede definir una fuente de datos para una página JSP con el fin de que almacene o muestre información enviada al servidor por el navegador del usuario. En JSP, la información enviada por el navegador se sitúa en el servidor en un objeto de petición.

Puede ver el valor de una variable de petición en la página JSP definiéndola como fuente de datos en UltraDev y arrastrando después la fuente de datos desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página.

Para definir información enviada por el navegador como fuente de datos para una página JSP:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Variable de petición del menú emergente.
- 3 Introduzca el nombre de la variable y haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.

Definir variables de sesión como fuentes de datos

Puede utilizar variables de sesión para almacenar y mostrar información mantenida durante la visita (o sesión) de un usuario. El servidor crea un objeto de sesión diferente para cada usuario y lo mantiene durante un período de tiempo establecido o hasta que se pone fin al objeto explícitamente.

Dado que las variables de sesión duran toda la sesión y se conservan cuando el usuario se desplaza de una página a otra dentro de la aplicación, resultan idóneas para almacenar las preferencias del usuario. También puede utilizar una variable de sesión para almacenar el nombre de un usuario y personalizar páginas posteriores solicitadas por el mismo usuario.

El valor de las variables de sesión se define en el código fuente. Posteriormente, podrá ver los valores en las páginas definiéndolos como fuentes de datos en UltraDev y arrastrando después la fuente de datos desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página.

Para definir una variable de sesión predefinida como fuente de datos para una página:

1 Asigne un valor a una variable de sesión en el código fuente.

A continuación se proporciona un ejemplo sencillo en ASP:

```
<%  
Session("Firstname") = "Elmer"  
%>
```

2 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.

3 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Variable de sesión del menú emergente.

4 Introduzca el nombre de la variable definida en el código fuente.

Por ejemplo, "Firstname".

5 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.



Definir variables de aplicación como fuentes de datos

En ASP y ColdFusion, puede utilizar variables de aplicación para almacenar y mostrar información mantenida durante el tiempo de vida de la aplicación y que se mantienen de un usuario a otro. El tiempo de vida de la aplicación dura desde el momento en que el primer usuario solicita un página en la aplicación hasta el momento en que el servidor Web se detiene. (Se conoce como aplicación todos los archivos de un directorio virtual y sus subdirectorios.)

Nota: Los objetos de aplicación no existen en JSP.

Dado que las variables de aplicación duran todo el tiempo de vida de la aplicación y se conservan de un usuario a otro, resultan idóneas para almacenar información que debe existir para todos los usuarios, como, por ejemplo, un contador de páginas.

El valor de las variables de aplicación se define en el código fuente. Posteriormente, podrá ver sus valores en las páginas definiéndolos como fuentes de datos en UltraDev y arrastrando después la fuente de datos desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página.

Para definir una variable de aplicación predefinida como fuente de datos para una página:

- 1 Desde una página ASP o ColdFusion, abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Variable de aplicación del menú emergente.
- 3 Introduzca el nombre de la variable definida en el código fuente.
- 4 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.

Definir un objeto de servidor de procedimiento almacenado como fuente de datos

Puede crear un objeto de servidor de procedimiento almacenado y definirlo como fuente de datos para una página. Un objeto de procedimiento almacenado está formado por declaraciones SQL que permiten realizar una o varias operaciones de base de datos. El objeto de procedimiento almacenado normalmente devuelve juegos de registros, pero también puede devolver datos tales como parámetros de salida. También puede añadir o borrar registros, o incluso crear nuevas tablas en la base de datos.

Deberá crear el objeto seleccionando un procedimiento almacenado ya existente en una base de datos. Un procedimiento almacenado consta de una o varias declaraciones SQL guardadas en una base de datos (no en el código fuente de la página dinámica).

El objeto de servidor de procedimiento almacenado se denomina comando en ASP, ejecutable (callable) en JSP y procedimiento almacenado en ColdFusion.

También puede utilizar un procedimiento almacenado para definir una fuente de datos de juego de registros (en lugar de una fuente de datos de objeto de servidor). Consulte “Ejecutar un procedimiento almacenado” en la página 141.

Para definir un objeto de servidor de procedimiento almacenado como fuente de datos para una página:

- 1** Abra cualquier página dinámica en UltraDev.
- 2** En el panel Vinculaciones de datos, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione uno de los siguientes elementos del menú emergente:
 - En ASP, seleccione Comando (procedimiento almacenado).
 - En JSP, seleccione Ejecutable (procedimiento almacenado).
 - En ColdFusion, seleccione Procedimiento almacenado.
- 3** Introduzca un nombre para el procedimiento almacenado y seleccione una conexión del menú emergente Conexiones para especificar la base de datos que contiene el procedimiento almacenado.
- 4** Si utiliza ASP, seleccione Procedimiento almacenado del menú emergente Tipo.
- 5** Haga clic en la opción Devolver juego de registros e introduzca un nombre para el juego de registros a devolver.
- 6** Seleccione un procedimiento almacenado que devuelva un juego de registros del árbol de elementos de base de datos situado en la parte inferior del cuadro de diálogo.
- 7** Introduzca cualquier parámetro que sea necesario en la tabla Variables.
No es preciso que introduzca ningún parámetro para la variable RETURN_VALUE.
- 8** Haga clic en Aceptar.

El objeto de procedimiento almacenado se añadirá a la lista de fuentes de datos del panel Vinculaciones de datos.

Para ver el valor de un campo de juego de registros en la página Web, arrástrelo desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Definir JavaBeans como fuentes de datos (sólo JSP)

Las JavaBeans son elementos arquitectónicos comunes de las aplicaciones JSP multinivel. Las JavaBeans se utilizan habitualmente como parte de un nivel intermedio de "lógica empresarial" que tiene como misión servir de memoria intermedia para la lógica de presentación desde la lógica de acceso a los datos. En estas aplicaciones, son las beans, y no las páginas JSP, las que contienen la lógica que obtiene acceso directamente a la base de datos.

En UltraDev, las JavaBeans se consideran como fuentes de datos. Aparecen en el panel Vinculaciones de datos. Puede hacer doble clic en la bean en el panel para ver sus propiedades. Puede arrastrar las propiedades de la bean hasta la página para crear referencias de datos dinámicas.

También puede definir una colección JavaBeans como fuente de datos de UltraDev. Una colección JavaBeans es simplemente un conjunto de beans.

Nota: En UltraDev, sólo se admiten las regiones repetidas y las vinculaciones dinámicas para las colecciones.

Las copias de la clase de bean (o el archivo .zip o .jar que contiene la clase de bean) deben residir en las siguientes ubicaciones:

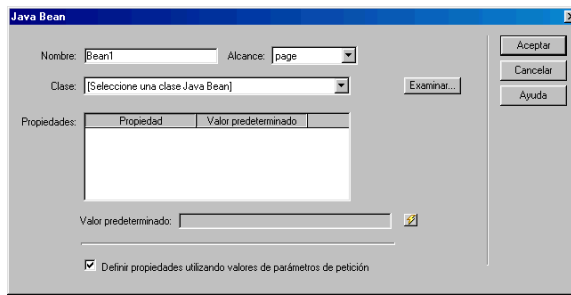
- En el sistema que ejecuta UltraDev, debe residir una copia de la clase de bean en la carpeta Configuration\classes de UltraDev o en la ruta de clases del sistema. (UltraDev utiliza esta copia de la clase en tiempo de diseño.)
- En el sistema que ejecuta el servidor de aplicaciones JSP, la clase de bean debe residir en la ruta de clases del servidor de aplicaciones. (El servidor de aplicaciones utiliza esta copia de la clase en tiempo de ejecución.) La ruta de clases del servidor de aplicaciones varía de un servidor de aplicaciones a otro, pero generalmente se encuentra en una carpeta WEB-INF con una subcarpeta classes/bean.

Si UltraDev y el servidor de aplicaciones se ejecutan en el mismo sistema y el servidor de aplicaciones utiliza la ruta de clases del sistema (no una ruta de clases interna), puede haber una sola copia de la clase de bean en la ruta de clases del sistema. Tanto el servidor de aplicaciones como UltraDev utilizarán esta copia de la clase. En caso contrario, deberá haber copias de la clase de bean en dos rutas del equipo como se describe más arriba.

La estructura de carpetas debe coincidir con el paquete de la bean. Por ejemplo, si el paquete de la bean se denomina com.lenny.myBean, el paquete debe almacenarse en \com\lenny\ dentro de la ruta de clases o en la carpeta Configuration\classes de UltraDev.

Para definir una bean como fuente de datos:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija JavaBean del menú emergente. Aparecerá el cuadro de diálogo JavaBean.



- 3 Introduzca el nombre de la bean.
- 4 Elija el alcance de la bean.
- 5 Elija la clase de la bean.

Para listar las clases de un archivo .zip o .jar, haga clic en Examinar y seleccione el archivo.

La clase se expresa en el siguiente formato:

```
packagename.classname
```

- 6 Si desea asignar un valor predeterminado a una de las propiedades de la bean, seleccione la propiedad de la lista e introduzca un valor en el cuadro Valor predeterminado situado debajo de la lista.

También puede definir el valor predeterminado de la propiedad como un valor dinámico haciendo clic en el icono de rayo situado junto al cuadro Valor predeterminado.

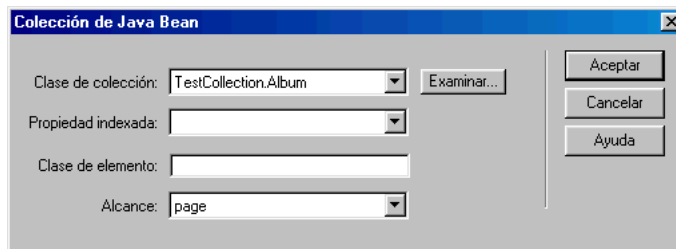
- 7 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.

Para definir una colección JavaBeans como fuente de datos:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Colección JavaBean del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Colección JavaBean.



- 3 Elija la clase de la colección.

Para listar las clases de un archivo .zip o .jar, haga clic en Examinar y seleccione el archivo.

La clase se expresa en el siguiente formato:

`packagename.classname`

- 4 Elija una de las propiedades indexadas de la colección.

UltraDev muestra un nombre predeterminado en el cuadro Clase de elemento. Si el nombre es incorrecto, introduzca el nombre correcto.

- 5 Elija el alcance de la bean.

- 6 Haga clic en Aceptar.

La fuente de datos que acaba de crear aparecerá en el panel Vinculaciones de datos.

Crear un caché de las fuentes de datos

Puede almacenar las fuentes de datos en una Design Note de manera que pueda trabajar en el sitio aunque no tenga acceso a la base de datos o al servidor. La creación de un caché también puede contribuir a acelerar el proceso de desarrollo.

Para crear un caché de las fuentes de datos, haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior derecha del panel Vinculaciones de datos y seleccione la opción Caché del menú emergente.

Si realiza cambios en alguna de las fuentes de datos, deberá actualizar el caché haciendo clic en el botón Actualizar (el icono de flecha circular) situado en la esquina superior derecha del panel Vinculaciones de datos. (Amplíe el panel si no ve el botón.)

Cambiar o borrar fuentes de datos

Puede cambiar o borrar cualquier fuente de datos de UltraDev (es decir, cualquier fuente de datos incluida en la lista del panel Vinculaciones de datos).

Al cambiar o borrar una fuente de datos del panel Vinculaciones de datos, *no* se cambia ni se borra ninguna copia de la fuente de datos en la página. Tan sólo se cambia o se borra como fuente de datos posible para la página.

Nota: Para editar una copia de la fuente de datos en la página, haga doble clic en el nombre de la fuente de datos en el panel Comportamientos del servidor, realice los cambios en el cuadro de diálogo que aparece a continuación y haga clic en Aceptar. Para borrar una copia de una fuente de datos de la página, seleccione la fuente de datos en el panel Comportamientos del servidor y haga clic en el botón de signo menos (-). Para obtener más información, consulte “Cambiar contenido dinámico” en la página 157 y “Borrar contenido dinámico” en la página 158.

Para cambiar una fuente de datos de la lista de fuentes de datos disponibles para la página.

- 1 En el panel Vinculaciones de datos, haga doble clic en el nombre de la fuente de datos que desea editar.
- 2 Realice los cambios en el cuadro de diálogo que aparece a continuación.
- 3 Cuando esté satisfecho con los cambios realizados, haga clic en Aceptar.

Para borrar una fuente de datos de la lista de fuentes de datos disponibles para la página.

- 1 En el panel Vinculaciones de datos, seleccione la fuente de datos de la lista.
- 2 Haga clic en el botón de signo menos (-).

CAPÍTULO 5

Crear un juego de registros

Si decide utilizar una base de datos con la aplicación, no podrá trabajar con la base de datos directamente: deberá hacerlo a través de un juego de registros intermediario. Por ejemplo, al vincular atributos de página a los datos, los vincula a los datos del juego de registros, no a la base de datos.

Un juego de registros es un subjuego de registros extraído de una base de datos mediante una consulta de base de datos. Una consulta está formada por criterios de búsqueda que determinan lo que debe y lo que no debe incluirse en el juego de registros. Una consulta produce un juego de registros que incluye sólo determinadas columnas, sólo determinados registros o una combinación de ambos.

Un juego de registros también puede incluir todos los registros y columnas de una tabla de la base de datos. No obstante, dado que las aplicaciones pocas veces requieren la utilización de todos los datos de una base de datos, procure hacer los juegos de registros tan pequeños como sea posible. Un servidor almacena temporalmente en memoria el juego de registros y posteriormente los elimina cuando ya no son necesarios. En consecuencia, los juegos de registros más pequeños ocupan menos memoria que los grandes, lo que puede redundar en un mayor rendimiento del servidor. La directriz básica a la hora de definir juegos de registros consiste en incluir sólo los datos que la aplicación necesita.

Definir un juego de registros

Un juego de registros se define mediante una consulta, que consiste en una declaración formada por criterios de búsqueda diseñados para localizar y extraer información de una base de datos. Dreamweaver UltraDev utiliza SQL (Structured Query Language) para crear las consultas. No es preciso que conozca el lenguaje SQL para definir un juego de registros simple en UltraDev. No obstante, si conoce el lenguaje SQL, podrá utilizarlo para definir el juego de registros.

Nota: Después de definir un juego de registros, los datos que contiene no se encuentran visibles de forma inmediata en la ventana de documento ni en la ventana Live Data. Los datos se encontrarán visibles cuando añada una columna del juego de registros a la página y cambie a la ventana Live Data (Ver > Live Data).

Definir un juego de registros sin utilizar SQL

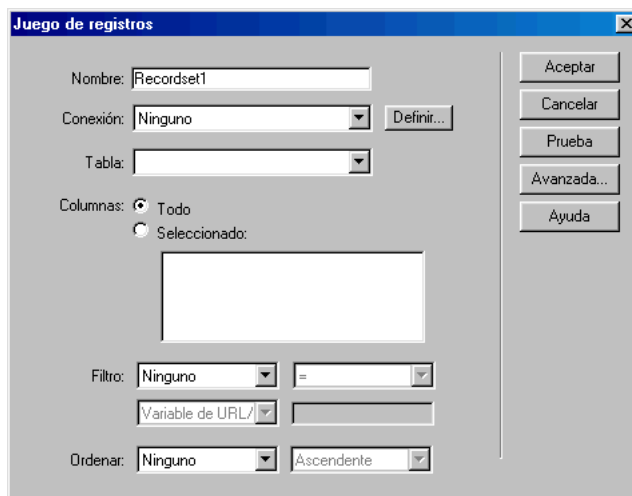
Si no está familiarizado con el lenguaje SQL, puede definir juegos de registros empleando la versión simple del cuadro de diálogo Juego de registros de UltraDev. Definir un juego de registros mediante este método consiste en realidad en seleccionar una conexión y una tabla de la base de datos a través de menús emergentes.

Si desea trabajar con el lenguaje SQL, utilice la versión avanzada del cuadro de diálogo Juego de registros. Consulte “Definir un juego de registros utilizando SQL” en la página 138.

Para definir un juego de registros sin utilizar SQL:

- 1 Asegúrese de que la página que utilizará el juego de registros está abierta en la ventana de documento o en la ventana Live Data.
- 2 En el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros simple.



Si aparece la versión avanzada del cuadro de diálogo Juego de registros, cambie a la versión simple de dicho cuadro de diálogo haciendo clic en el botón Simple.

3 En el campo Nombre, introduzca un nombre para el juego de registros.

Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo *rs* a los nombres de juegos de registros para distinguirlos de los nombres de objetos en el código; por ejemplo *rsPressReleases*.

Nota: No utilice espacios ni caracteres especiales en los nombres de juegos de registros.

4 Seleccione una conexión del menú emergente Conexión.

Si no aparece ninguna conexión en la lista, haga clic en Definir para crear una. Para obtener más información, consulte “Conectar con una base de datos” en la página 95.

5 En el menú emergente Tabla, seleccione la tabla de la base de datos que proporcionará los datos del juego de registros o que recibirá datos de éste.

El menú emergente muestra todas las tablas de la base de datos conectada.

6 Para incluir algunas de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionadas y elija las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.

7 Para incluir algunos de los registros de la tabla, complete la sección Filtro de la siguiente forma:

- En el primer menú emergente, seleccione una columna de la tabla de la base de datos para compararla con un valor de prueba definido por usted.
- En el segundo menú emergente, seleccione una expresión condicional para comparar el valor seleccionado en cada registro con el valor de prueba.
- En el tercer menú emergente, seleccione Valor introducido.
- En el cuarto cuadro, introduzca el valor de prueba.

Si el valor especificado en un registro cumple la condición del filtro, el registro se incluirá en el juego de registros.

8 Si desea que se ordenen los registros, seleccione la columna por la que deben clasificarse y luego especifique si los registros deben ordenarse en orden ascendente (1, 2, 3... o A, B, C...) o descendente.

9 Si lo desea, haga clic en Prueba para conectar con la base de datos y crear una copia del juego de registros.

Aparecerá una tabla con los datos del juego de registros. Cada fila contiene un registro, mientras que cada columna representa a un campo de dicho registro. Haga clic en Aceptar para cerrar el juego de registros.

10 Cuando esté satisfecho con los cambios realizados, haga clic en Aceptar.

UltraDev añade el juego de registros a la lista de fuentes de datos disponibles en el panel Vinculaciones de datos. Amplíe la rama del juego de registros para ver las columnas que ha definido para él. Puede utilizar cualquiera de estas columnas como fuente de contenido dinámico para la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Definir un juego de registros utilizando SQL

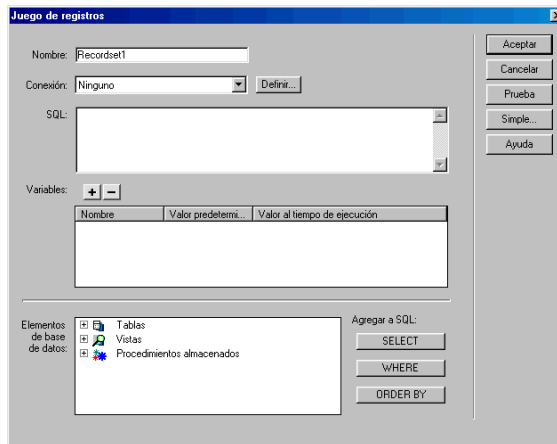
Si está familiarizado con el lenguaje SQL o desea aprenderlo, puede definir juegos de registros utilizando la versión avanzada del cuadro de diálogo Juego de registros de UltraDev. (Para obtener ayuda relacionada con la escritura de declaraciones SQL, consulte “Nociones básicas de SQL” en la página 275.)

Para definir un juego de registros utilizando SQL:

- 1 Asegúrese de que la página que utilizará el juego de registros está abierta en la ventana de documento o en la ventana Live Data.
- 2 En el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) del menú emergente.

Si aparece la versión simple del cuadro de diálogo Juego de registros, cambie a la versión avanzada de dicho cuadro de diálogo haciendo clic en el botón Avanzada.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado.



- 3 En el campo Nombre, introduzca un nombre para el juego de registros.

Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo *rs* a los nombres de juegos de registros para distinguirlos de los nombres de objetos en el código; por ejemplo `rsPressReleases`.

Nota: No utilice espacios ni caracteres especiales en los nombres de juegos de registros.

- 4 Seleccione una conexión del menú emergente Conexión.

Si no aparece ninguna conexión en la lista, haga clic en Definir para crear una. Para obtener más información, consulte “Conectar con una base de datos” en la página 95.

- 5 Introduzca la declaración SQL en el área de texto SQL.

Para reducir la cantidad de datos que debe teclear, puede utilizar el árbol de elementos de la base de datos situado en la parte inferior del cuadro de diálogo. Para utilizar el árbol, asegúrese primero de que el área de texto SQL está vacío. Seguidamente, amplíe las ramas del árbol hasta que encuentre el objeto de base de datos que necesita: por ejemplo, una columna de una tabla. Selecciónelo y añádalo a la declaración SQL haciendo clic en uno de los tres botones situados en la parte derecha del árbol: Seleccionar, Dónde y Ordenar por. Cada uno de estos botones añade una cláusula a la declaración SQL.

- 6 Si ha introducido variables en la declaración SQL, defina sus valores en el área Variables haciendo clic en el botón de signo más (+) e introduciendo el nombre de la variable, el valor predeterminado (el valor que toma la variable si no se devuelve ningún valor de ejecución) y un valor de tiempo de ejecución (normalmente, un objeto de servidor que contiene un valor enviado por un navegador, como un objeto de petición ASP).

Por ejemplo, supongamos que un formulario HTML de la página de petición incluye un campo denominado “Name”. El valor de tiempo de ejecución para este campo en ASP sería `Request("Name")`, `Request.Form("Name")` o `Request.QueryString("Name")`, en función del método de formulario empleado (GET o POST). El valor de tiempo de ejecución para ColdFusion sería `#Name#`. El valor de tiempo de ejecución para JSP sería `request.getParameter("Name")`.

- 7 Si lo desea, haga clic en Prueba para conectar con la base de datos y crear una copia del juego de registros.

Si la operación se realiza correctamente, aparecerá una tabla con los datos del juego de registros. Cada fila contiene un registro, mientras que cada columna representa a un campo de dicho registro. Haga clic en Aceptar para vaciar el juego de registros.

- 8 Cuando esté satisfecho con los cambios realizados, haga clic en Aceptar.

UltraDev añade el juego de registros a la lista de fuentes de datos disponibles en el panel Vinculaciones de datos. Amplíe la rama del juego de registros para ver las columnas que ha definido para él. Puede utilizar cualquiera de estas columnas como fuente de contenido dinámico para la página. Para obtener más información, consulte “Añadir contenido dinámico” en la página 145.

Muestras de declaraciones SQL

A continuación se ofrecen dos muestras de declaraciones SQL y los pasos que debe seguir para crearlas en la versión avanzada del cuadro de diálogo Juego de registros.

Nota: Para abrir el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en el botón de signo más (+) en el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos) y seleccione Juego de registros (consulta) del menú emergente. Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros simple, haga clic en Avanzada.

Para crear la siguiente declaración SQL:

```
SELECT * FROM Employees
```

- 1 En el árbol de elementos de la base de datos situado en la parte inferior del cuadro de diálogo, amplíe la rama de tablas y seleccione la tabla Employees.
- 2 Haga clic en el botón Seleccionar.
- 3 Haga clic en Aceptar para añadir el juego de registros al panel Vinculaciones de datos.

Para crear la siguiente declaración SQL:

```
SELECT emp1No, emp1Name  
FROM Employees  
WHERE emp1Job = 'varJob'  
ORDER BY emp1Name
```

- 1 En el árbol de elementos de la base de datos, amplíe la rama de tablas y luego amplíe la rama Employees.
- 2 Cree la declaración SQL de la siguiente forma:
 - Seleccione emp1No y haga clic en el botón Seleccionar.
 - Seleccione emp1Name y haga clic en el botón Seleccionar.
 - Seleccione emp1Job y haga clic en el botón Dónde.
 - Seleccione emp1Name y haga clic en el botón Ordenar por.
- 3 Coloque el punto de inserción después de WHERE emp1Job en el área de texto SQL y escriba '='varJob' (incluido el signo igual).

- 4 Defina la variable 'varJob' haciendo clic en el botón de signo más (+) en el área de texto Variables e introduciendo los siguientes valores en las columnas Nombre, Valor predeterminado y Valor al tiempo de ejecución: varJob, CLERK, Request("job").
- 5 Haga clic en Aceptar para añadir el juego de registros al panel Vinculaciones de datos.

Ejecutar un procedimiento almacenado

Un juego de registros puede definirse mediante un procedimiento almacenado, que consta de una o varias declaraciones SQL guardadas en una base de datos (no en el código fuente de la página dinámica). Los procedimientos almacenados pueden devolver uno o varios juegos de registros, aunque UltraDev sólo admite procedimientos almacenados que devuelvan uno o ningún juego de registros.

Los procedimientos almacenados también pueden situarse en la memoria del servidor y emplearse como fuente de datos de una página. Para obtener más información, consulte “Definir un objeto de servidor de procedimiento almacenado como fuente de datos” en la página 129.

Para ejecutar un procedimiento almacenado que defina un juego de registros:

- 1 Abra la página que necesita el juego de registros.
- 2 En el panel Vinculaciones de datos, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) del menú emergente.

Si aparece la versión simple del cuadro de diálogo Juego de registros, cambie a la versión avanzada de dicho cuadro de diálogo haciendo clic en el botón Avanzada.
- 3 En el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, introduzca un nombre para el juego de registros y seleccione la conexión con la base de datos que contiene el procedimiento almacenado.
- 4 En el árbol de elementos de la base de datos situado en la parte inferior del cuadro de diálogo, amplíe la rama de procedimientos almacenados, seleccione el procedimiento almacenado que desee y haga clic en el botón Procedimiento.
- 5 Si el procedimiento almacenado acepta parámetros, defina sus valores predeterminados y sus valores de tiempo de ejecución en el área Variables.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Copiar un juego de registros en otra página

Puede copiar un juego de registros de una página a otra del sitio.

Para copiar un juego de registros en otra página:

- 1 Seleccione el juego de registros en el panel Vinculaciones de datos o en panel Comportamientos del servidor.
- 2 Haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior derecha del panel y elija Copiar del menú emergente.
- 3 Abra la otra página.
- 4 Haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior derecha del panel Vinculaciones de datos o del panel Comportamientos del servidor y elija Pegar del menú emergente.

Editar o borrar un juego de registros como fuente de datos

Puede editar o borrar cualquier juego de registros de la lista de fuentes de datos disponibles para la página, es decir, cualquier juego de registros incluido en la lista del panel Vinculaciones de datos.

Por ejemplo, supongamos que desea mostrar los números de los teléfonos móviles (celulares) del personal de ventas en una página de resultados. Si el juego de registros existente no incluye ninguna columna en la que se listen los números de los teléfonos móviles, deberá cambiar su definición para que incluya dicha columna.

Al editar o borrar un juego de registros del panel Vinculaciones de datos, *no* se edita ni se borra ninguna copia del juego de registros en la página. Tan sólo se edita o se borra como fuente de datos posible para la página. Para editar o borrar una copia del juego de registros en la página, consulte “Cambiar contenido dinámico” en la página 157 y “Borrar contenido dinámico” en la página 158.

Para editar un juego de registros en el panel Vinculaciones de datos:

- 1 En el panel Vinculaciones de datos, haga doble clic en el nombre del juego de registros que desea editar.
- 2 Realice los cambios en el cuadro de diálogo Juego de registros simple o avanzado.

Para obtener más información, consulte “Definir un juego de registros” en la página 135.

- 3 Haga clic en el botón Prueba para ver el contenido del juego de registros actualizado y luego haga clic en Aceptar para cerrar el juego de registros de prueba.
- 4 Cuando esté satisfecho con los cambios realizados, haga clic en Aceptar.

Para borrar un juego de registros del panel Vinculaciones de datos:

- 1 Seleccione el juego de registros que desea borrar en el panel Vinculaciones de datos o en panel Comportamientos del servidor.
- 2 Haga clic en el botón de signo menos (-).

CAPÍTULO 6

Añadir contenido dinámico

Después de definir una o varias fuentes de datos para la página, podrá utilizar las fuentes de datos para añadir contenido dinámico a la página. Las fuentes de datos pueden incluir una columna de un juego de registros, un valor enviado por un formulario HTML o el valor contenido en un objeto de servidor, entre otros datos. Para obtener más información, consulte “Definir fuentes de datos de UltraDev” en la página 117.

En Dreamweaver UltraDev, puede colocar contenido dinámico prácticamente en cualquier lugar de la página o de su código HTML:

- Puede colocarlo en el punto de inserción.
- Puede hacer que reemplace a una cadena de texto.
- Puede insertarlo en un atributo HTML. Por ejemplo, el contenido dinámico puede definir el atributo `src` de una imagen o el atributo `value` de un campo de formulario.

Para añadir contenido dinámico, deberá elegir una de las fuentes de datos del panel Vinculaciones de datos. UltraDev inserta una secuencia de comandos del lado del servidor en el código fuente de la página mediante la cual se indica al servidor que transfiera los datos desde la fuente de datos hasta el código HTML de la página.

Normalmente existen varias formas de convertir en dinámico un elemento determinado de una página. Por ejemplo, para hacer que una imagen sea dinámica, puede utilizar el panel Vinculaciones de datos, el inspector de propiedades o el comando Imagen del menú Insertar. En este capítulo se describen las formas más eficaces de hacer que los diversos elementos de página sean dinámicos.

De forma predeterminada, una página HTML sólo puede mostrar registros de uno en uno. Para ver los demás registros del juego de registros, puede añadir un vínculo para desplazarse por los registros de uno en uno (consulte “Crear vínculos de navegación por juegos de registros” en la página 159) o crear una región repetida para mostrar más de un registro en una sola página (consulte “Mostrar múltiples registros” en la página 164).

Tras añadir contenido dinámico a una página, puede realizar cambios en él. Para obtener más información, consulte “Cambiar contenido dinámico” en la página 157 y “Borrar contenido dinámico” en la página 158.

Convertir texto en contenido dinámico

Puede reemplazar el texto existente por texto dinámico o colocar texto dinámico en un determinado punto de inserción en la página.

El texto dinámico adopta el formato de texto aplicado al texto ya existente o al punto de inserción. Por ejemplo, si un estilo CSS afecta al texto seleccionado, el contenido dinámico que lo reemplace también se verá afectado por dicho estilo. También puede añadir o cambiar el formato de texto del contenido dinámico mediante cualquiera de las herramientas de aplicación de formato al texto de que dispone Dreamweaver.

También puede aplicar formato de datos al texto dinámico. Por ejemplo, si los datos son fechas, puede especificar un formato de fecha determinado, como, por ejemplo, 04/17/00 para los visitantes de los Estados Unidos, o 17/04/00 para los visitantes europeos.

Añadir texto dinámico

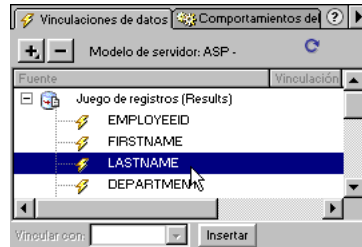
Puede reemplazar texto normal de la página por texto dinámico o añadir texto dinámico en un determinado punto de inserción en la página.

Para añadir texto dinámico:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Asegúrese de que en el panel Vinculaciones de datos está la fuente de datos que desea utilizar.

La fuente de datos debe contener texto normal (texto ASCII). Por ejemplo, la fuente de datos puede contener código HTML, que, independientemente de su complejidad, es siempre texto normal. Si no aparecen fuentes de datos en la lista, o si las fuentes de datos disponibles no satisfacen sus necesidades, haga clic en el botón de signo más (+) para definir una nueva fuente de datos. Consulte “Definir fuentes de datos de UltraDev” en la página 117.

- 3 En la vista de Diseño, seleccione texto en la página o haga clic en el lugar en el que desea añadir texto dinámico.
- 4 En el panel Vinculaciones de datos, seleccione una fuente de datos de la lista. Si selecciona un juego de registros, especifique la columna que desea incluir en el juego de registros.



- 5 Haga clic en Insertar o arrastre la fuente de datos hasta la página.

El contenido dinámico aparecerá en la página si está trabajando en la ventana Live Data. En la ventana de documento, aparecerá un marcador de posición. (Si ha seleccionado texto en la página, el marcador de posición reemplazará al texto seleccionado.) El marcador de posición de una fuente de datos de un juego de registros utiliza la sintaxis `{RecordsetName.ColumnName}`, donde `RecordsetName` es el nombre del juego de registros y `ColumnName`, el nombre de la columna elegida del juego de registros.

Modificar la apariencia de los marcadores de posición

En ocasiones, la longitud de los marcadores de posición de texto dinámico distorsiona la disposición de la página en la ventana de documento. Para resolver este problema, utilice llaves vacías a modo de marcadores de posición.

Para utilizar llaves vacías como marcadores de posición de texto dinámico:

- 1 Elija Edición > Preferencias > Elementos invisibles.
- 2 En el menú emergente “Mostrar texto dinámico como”, elija {}.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Aplicar formato a los datos

Si lo desea, puede especificar un formato de datos para el texto dinámico. Por ejemplo, si el dato de precio de un registro es 10,989, puede mostrar el precio en la página como \$10,99 seleccionando el formato Divisa: 2 decimales del menú emergente. Este formato toma un número y lo muestra con dos decimales. Si el número tiene más de dos cifras decimales, el formato de datos se redondea con el decimal más cercano; si el número no tiene decimales, el formato de datos añade el separador decimal y dos ceros.

Para aplicar un formato de datos al texto dinámico:

- 1 Seleccione el contenido dinámico (ventana Live Data) o su marcador de posición (ventana de documento) en la página.
- 2 En el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), haga clic en el botón de flecha en la columna Formato.
- 3 Seleccione un formato del menú emergente.

Asegúrese de que el formato de datos es adecuado para los datos. Por ejemplo, los formatos de divisas sólo funcionan con texto dinámico compuesto por números. Asimismo, no podrá aplicar más de un formato a los mismos datos.

Para editar formatos de datos existentes o crear uno nuevo, consulte “Editar y crear formatos de datos” en la página 231.

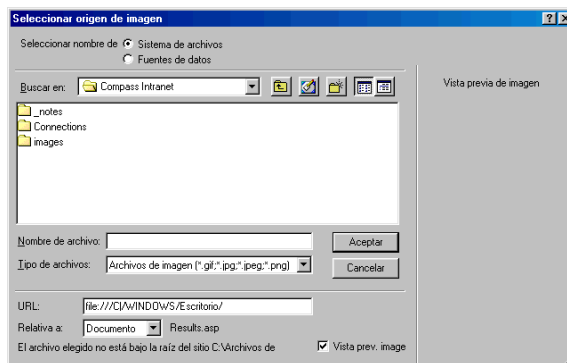
Convertir imágenes en contenido dinámico

Puede convertir las imágenes de la página en contenido dinámico. Por ejemplo, supongamos que diseña una página que muestra artículos a la venta en una subasta benéfica. Cada página incluiría un texto descriptivo y una fotografía del artículo en cuestión. El diseño general de la página sería el mismo para todos los artículos, mientras que lo único que cambiaría sería la fotografía (y el texto descriptivo).

Para hacer que una imagen sea dinámica:

- 1 Con la página abierta en la vista de Diseño de la ventana (Ver > Diseño), coloque el punto de inserción en el lugar de la página en el que desea que aparezca la imagen y luego seleccione Insertar > Imagen.

Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.



En Macintosh, el cuadro de diálogo es distinto:



- 2 Haga clic en la opción Fuentes de datos (Windows) o en el botón Fuente de datos (Macintosh).

Aparecerá una lista de fuentes de datos.

- 3 Seleccione una fuente de datos de la lista.

La fuente de datos debe ser un juego de registros que contenga las rutas de acceso a los archivos de imagen. En función de la estructura de archivos del sitio, las rutas pueden ser absolutas, relativas al documento o relativas a la raíz. Para obtener más información, consulte Ubicación y rutas de documentos en “Crear vínculos y navegar” de *Utilización de Dreamweaver* o en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

Nota: UltraDev no admite actualmente imágenes binarias almacenadas en una base de datos.

Si no aparece ningún juego de registros en la lista, o si los juegos de registros disponibles no satisfacen sus necesidades, defina un nuevo juego de registros. Para obtener instrucciones, consulte “Definir un juego de registros” en la página 135.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Convertir objetos de formularios en contenido dinámico

Puede crear un formulario HTML dinámico para ver registros de la base de datos. Por ejemplo, puede diseñar un formulario que muestre la información de contacto de los proveedores.

Sólo podrá ver un registro en un formulario. Para permitir que los usuarios vean otros registros, puede añadir vínculos que permitan desplazarse por los registros de uno en uno. (Consulte “Crear vínculos de navegación por juegos de registros” en la página 159.)

Los objetos de formulario dinámicos más comunes son campos de texto, campos de imagen, casillas de verificación y botones de opción. También puede utilizar una fuente de datos para captar opciones para un objeto de lista/menú.

Convertir campos de texto y de imágenes en contenido dinámico

Puede hacer que los campos de texto y las imágenes de un formulario sean dinámicos.

Para hacer que los campos de texto sean dinámicos:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Asegúrese de que en el panel Vinculaciones de datos está la fuente de datos que desea utilizar.

La fuente de datos debe contener información textual. Si no aparecen fuentes de datos en la lista, o si las fuentes de datos disponibles no satisfacen sus necesidades, haga clic en el botón de signo más (+) para definir una nueva fuente de datos. Para obtener instrucciones, consulte “Definir fuentes de datos de UltraDev” en la página 117.

- 3 En la vista de Diseño, seleccione un campo de texto del formulario HTML.
- 4 En el panel Vinculaciones de datos, seleccione una fuente de datos de la lista de fuentes de datos.
- 5 En el cuadro Vincular con, asegúrese de que está seleccionado el atributo `value` (`input.value`).
- 6 Haga clic en Vincular.

Para hacer que los campos de imágenes sean dinámicos:

- 1 Sitúe el punto de inserción en el lugar de la página en el que desea que aparezca el campo de imagen y luego seleccione Insertar > Imagen.

Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.

- 2 Haga clic en la opción Fuentes de datos (Windows) o en el botón Fuente de datos (Macintosh).

Aparecerá una lista de fuentes de datos.

- 3 Seleccione una fuente de datos de la lista.

La fuente de datos debe ser un juego de registros que contenga las rutas de acceso a los archivos de imagen. En función de la estructura de archivos del sitio, las rutas pueden ser absolutas, relativas al documento o relativas a la raíz. Para obtener más información, consulte Ubicación y rutas de documentos en “Crear vínculos y navegar” de *Utilización de Dreamweaver* o en la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

Nota: UltraDev no admite actualmente imágenes binarias almacenadas en una base de datos.

Si no aparece ningún juego de registros en la lista, o si los juegos de registros disponibles no satisfacen sus necesidades, defina un nuevo juego de registros. Para obtener instrucciones, consulte “Definir un juego de registros” en la página 135.

- 4 Haga clic en Aceptar.

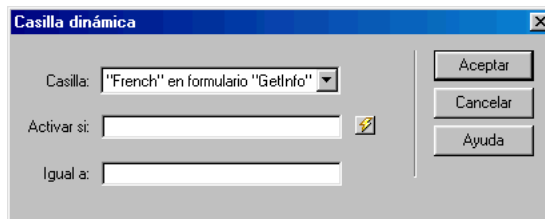
Convertir casillas de verificación en contenido dinámico

Puede hacer que las casillas de verificación de un formulario sean dinámicas.

Para hacer que las casillas de verificación sean dinámicas:

- 1 Seleccione una casilla de verificación del formulario HTML de la página.
- 2 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Elementos dinámicos > Casilla dinámica del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Casilla dinámica.



- 3 Si desea que se seleccione una casilla de verificación cuando un campo de un registro sea igual a un determinado valor, haga lo siguiente:
 - Haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro Activar si y seleccione el campo de la lista de fuentes de datos.

Normalmente, el campo elegido contiene un dato booleano, como, por ejemplo Yes y No, o true y false.

- En el cuadro Igual a, introduzca el valor que debe tener el campo para que la casilla aparezca activada.

Por ejemplo, si desea que la casilla aparezca activada cuando un campo concreto de un registro sea igual a Yes, introduzca Yes en el cuadro Igual a.

Nota: También se devolverá este valor al servidor si el usuario hace clic en el botón Enviar del formulario.

- 4 Haga clic en Aceptar.

La casilla aparecerá activada o desactivada (en función de los datos) cuando el formulario se muestre en un navegador.

Convertir botones de opción en contenido dinámico

Puede hacer que los botones de opción de un formulario sean dinámicos.

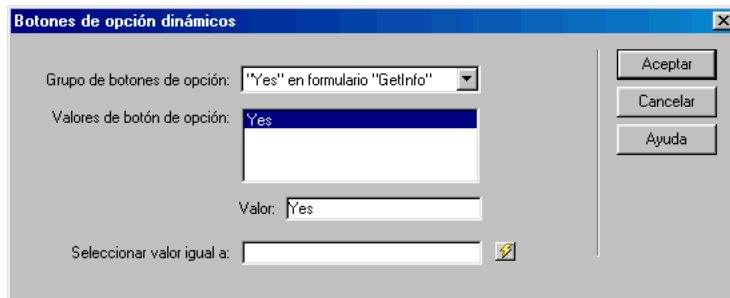
Para convertir botones de opción en contenido dinámico:

- 1 Asegúrese de que la página incluye al menos un grupo de botones de opción.

Para crear un grupo de botones de opción, asigne el mismo valor a todos los botones de opción del grupo. Para obtener más información, consulte “Crear formularios”, de *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

- 2 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Elementos dinámicos > Botones de opción dinámicos del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Botones de opción dinámicos.



- 3 En el menú emergente Grupo de botones de opción, seleccione un grupo de botones de opción de la página.
- 4 Puede especificar el valor de cada botón de opción del grupo seleccionando un botón de opción de la lista Valores de botón de opción e introduciendo después un valor para el botón de opción en el cuadro Valor.

Nota: Se devolverá al servidor el valor del botón de opción actualmente seleccionado si el usuario hace clic en el botón Enviar del formulario.

- 5 Si desea que se seleccione un botón de opción concreto cuando la página se abra en un navegador o cuando se muestre un registro en el formulario, introduzca un valor igual al valor del botón de opción en el cuadro Seleccionar valor igual a.

Puede introducir un valor estático o especificar uno dinámico haciendo clic en el icono de rayo situado junto al cuadro y seleccionando el valor dinámico de la lista de fuentes de datos. En cualquiera de estos casos, el valor que especifique deberá coincidir con alguno de los valores de los botones de opción.

- 6 Haga clic en Aceptar.

Convertir objetos de lista/menú en contenido dinámico

Puede hacer que un objeto de lista/menú de un formulario sea dinámico.

Para hacer que un objeto de lista/menú de un formulario sea dinámico

- 1 Seleccione el objeto de lista/menú del formulario HTML de la página.
- 2 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Elementos dinámicos > Lista/menú dinámico del menú emergente.
Aparecerá el cuadro de diálogo Lista/menú dinámico.
- 3 En el menú emergente Juego de registros, seleccione el juego de registros que contiene la información de menú.
- 4 En el menú emergente Obtener etiquetas de, seleccione el campo que contiene las etiquetas para los elementos del menú.
- 5 En el menú emergente Obtener valores de, seleccione el campo que contiene los valores para los elementos del menú.
- 6 Si desea que se seleccione un elemento de menú concreto cuando la página se abra en un navegador o cuando se muestre un registro en el formulario, introduzca un valor igual al valor del elemento de menú en el cuadro Seleccionar valor igual a.

Puede introducir un valor estático o especificar uno dinámico haciendo clic en el icono de rayo situado junto al cuadro y seleccionando el valor dinámico de la lista de fuentes de datos. En cualquiera de estos casos, el valor que especifique deberá coincidir con alguno de los valores de los elementos de menú.

- 7 Haga clic en Aceptar.

A continuación se ofrece un ejemplo de un cuadro de diálogo Lista/menú dinámico completo:

The screenshot shows a dialog box titled "Lista/menú dinámico" with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains the following fields and options:

- Juego de registros: rsMenuItems
- Menú: "MenuDepts" en formulario "fmSt...
- Obtener etiquetas de: OPTION
- Obtener valores de: VALUE
- Seleccionar valor igual a: Trip Staff (with a lightning bolt icon)

On the right side of the dialog, there are three buttons: "Aceptar", "Cancelar", and "Ayuda".

Convertir atributos HTML en contenido dinámico

Puede cambiar dinámicamente la apariencia de la página vinculando atributos HTML a los datos. Por ejemplo, puede cambiar la imagen de fondo de una tabla vinculando el atributo background de la tabla a un juego de registros.

Puede vincular atributos HTML con el panel Vinculaciones de datos o con el inspector de propiedades.

Para hacer que los atributos HTML sean dinámicos con el panel Vinculaciones de datos:

- 1 Abra el panel Vinculaciones de datos eligiendo Ventana > Vinculaciones de datos.
- 2 Asegúrese de que en el panel Vinculaciones de datos está la fuente de datos que desea utilizar.

La fuente de datos debe contener datos adecuados para el atributo HTML que desea vincular. Si no aparecen fuentes de datos en la lista, o si las fuentes de datos disponibles no satisfacen sus necesidades, haga clic en el botón de signo más (+) para definir una nueva fuente de datos. Para obtener instrucciones, consulte “Definir fuentes de datos de UltraDev” en la página 117.

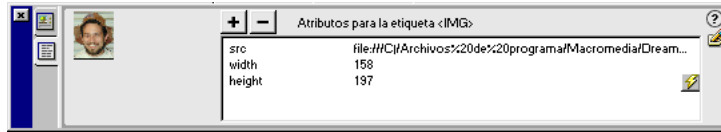
- 3 En la vista de Diseño, seleccione un objeto HTML.
- 4 En el panel Vinculaciones de datos, seleccione una fuente de datos de la lista.
- 5 En el cuadro Vincular con, seleccione un atributo HTML del menú emergente.
- 6 Haga clic en Vincular.

Para hacer que los atributos HTML sean dinámicos con el inspector de propiedades:

- 1 En la vista de Diseño, seleccione un objeto HTML y abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
- 2 Si el atributo que desea vincular tiene un icono de carpeta a su lado en la vista Estándar del inspector, haga clic en el icono de carpeta para abrir un cuadro de diálogo de selección de archivo y luego haga clic en la opción Fuentes de datos para ver una lista de fuentes de datos. Continúe con el paso 6.

- 3 Si el atributo que desea vincular no tiene un icono de carpeta a su lado en la vista Estándar, haga clic en la ficha Lista (la ficha situada más abajo de las dos) en la parte izquierda del inspector.

Aparecerá la vista de Lista del inspector de propiedades.



- 4 Si el atributo que desea vincular no aparece en la vista de Lista, haga clic en el botón de signo más (+) y luego introduzca el nombre del atributo o haga clic en el pequeño botón de flecha y seleccione el atributo del menú emergente.
- 5 Para hacer que el valor del atributo sea dinámico, haga clic en el atributo y luego en el icono de rayo o icono de carpeta situado al final de la fila del atributo.

Si ha hecho clic en el icono de rayo, aparecerá una lista de fuentes de datos.

Si ha hecho clic en el icono de carpeta, aparecerá un cuadro de diálogo de selección de archivo. Haga clic en la opción Fuentes de datos para ver una lista de fuentes de datos.

- 6 Seleccione una fuente de datos de la lista de fuentes de datos.

La fuente de datos debe contener datos adecuados para el atributo HTML que desea vincular. Si no aparecen fuentes de datos en la lista, o si las fuentes de datos disponibles no satisfacen sus necesidades, defina una nueva fuente de datos. Para obtener instrucciones, consulte “Definir fuentes de datos de UltraDev” en la página 117.

- 7 Haga clic en Aceptar.

Convertir parámetros de ActiveX, Flash y de otros objetos en contenido dinámico

Puede hacer que los parámetros de applets Java y de plug-ins en contenido dinámico, así como los parámetros de objetos ActiveX, Flash, Shockwave, Director y Generator.

Antes de comenzar, asegúrese de que los campos del juego de registros contienen datos adecuados para los parámetros del objeto que desea vincular.

Para hacer que los parámetros de un objeto sean dinámicos:

1 En la vista de Diseño, seleccione un objeto en la página y abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

2 Haga clic en el botón Parámetros.

Aparecerá el cuadro de diálogo Parámetros.

3 Si el parámetro deseado no aparece en la lista, haga clic en el botón de signo más (+) e introduzca un nombre de parámetro en la columna Parámetro.

4 Haga clic en la columna Valor correspondiente al parámetro y luego haga clic en el icono de rayo para especificar un valor dinámico.

Aparecerá una lista de fuentes de datos.

5 Seleccione una fuente de datos de la lista.

La fuente de datos debe contener datos adecuados para el parámetro de objeto que desea vincular. Si no aparecen fuentes de datos en la lista, o si las fuentes de datos disponibles no satisfacen sus necesidades, defina una nueva fuente de datos. Para obtener instrucciones, consulte “Definir fuentes de datos de UltraDev” en la página 117.

6 Haga clic en Aceptar.

Cambiar contenido dinámico

Puede cambiar el contenido dinámico de la página mediante la edición del comportamiento de servidor que proporciona dicho contenido. Por ejemplo, puede editar un comportamiento de servidor de un juego de registros para que proporcione más registros a la página.

El contenido dinámico de una página aparece en el panel Comportamientos del servidor. Por ejemplo, si añade un juego de registros a la página, éste se incorporará a la lista del panel Comportamientos del servidor de la siguiente forma:

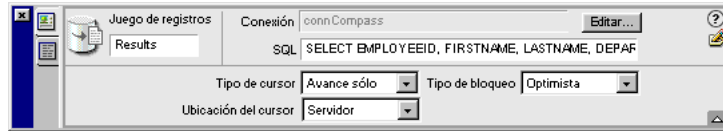
```
Recordset(myRecordset)
```

Si añade otro juego de registros a la página, el panel Comportamientos del servidor mostrará ambos juegos de registros de la siguiente forma:

```
Recordset(mySecondRecordset)  
Recordset(myRecordset)
```

Para editar un comportamiento de servidor que proporciona contenido dinámico, haga doble clic en el comportamiento del servidor en el panel Comportamientos del servidor. Aparecerá el mismo cuadro de diálogo que empleó para definir la fuente de datos original. Realice los cambios deseados en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

También puede utilizar el inspector de propiedades para editar juegos de registros en la página. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) y luego seleccione el juego de registros en el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor). A continuación se muestra el inspector de propiedades para un juego de registros:



Si edita un juego de registros en la ventana Live Data con la opción Actualizar automáticamente no seleccionada, deberá actualizar la página para ver los cambios. Para actualizar la página, haga clic en el botón Actualizar o elija Ver > Actualizar Live Data.

Borrar contenido dinámico

Después de añadir contenido dinámico a una página, puede borrarlo seleccionando el contenido dinámico en la página y presionando Suprimir. También puede borrarlo seleccionando el contenido dinámico en el panel Comportamientos del servidor y haciendo clic en el botón de signo menos (-).

Nota: Esta operación elimina de la página la secuencia de comandos del lado del servidor que recupera el contenido dinámico de la base de datos. No borra los datos de la base de datos.

CAPÍTULO 7

Mostrar registros de base de datos

Si añade datos de un juego de registros a la página, la página mostrará de forma predeterminada un solo registro (el primero del juego de registros). Para ver los demás registros, puede añadir un vínculo para desplazarse por los registros de uno en uno o crear una región repetida para mostrar más de un registro en una sola página. En una región repetida, puede añadir un vínculo con cada uno de los registros para abrir una página de detalle que proporcione a los usuarios más información. También puede mejorar las prestaciones de la página mediante la incorporación de contadores y de regiones ocultas.

UltraDev ofrece diversos objetos Live que le permiten incorporar a la página componentes avanzados, como vínculos de navegación por registros, contadores de registros y páginas Maestro/Detalle. Los usuarios avanzados también pueden crear estas funciones partiendo de cero mediante los comportamientos de servidor.

Crear vínculos de navegación por juegos de registros

Puede añadir a la página un grupo de vínculos de navegación por juegos de registros para permitir al usuario desplazarse de un registro al siguiente o de un juego de registros al siguiente. Por ejemplo, después de diseñar una página para que muestre cinco registros a la vez, podría añadir vínculos tales como "Registros siguientes" o "Registros anteriores" para permitir a los usuarios ver los cinco registros anteriores o siguientes.

Dreamweaver UltraDev le permite crear cuatro tipos de vínculos de navegación para desplazarse por un juego de registros: primero, anterior, siguiente y último. Una sola página puede contener un número cualquiera de estos vínculos, siempre y cuando todos se refieran a un único juego de registros. Dicho de otro modo, no puede añadir vínculos para desplazarse por un segundo juego de registros en la misma página.

Los vínculos de navegación por juegos de registros requieren los siguientes elementos:

- Un juego de registros por el que navegar.
- Contenido dinámico en la página para mostrar el registro o registros.
- Texto o imágenes en la página que sirvan como barra de navegación en la que hacer clic.
- Un conjunto de comportamientos de servidor "Mover a registro" para desplazarse por el juego de registros.

Puede añadir los dos últimos elementos mencionados en una sola operación empleando el objeto Live Barra de navegación por registros o añadirlos por separado utilizando las herramientas de diseño de UltraDev y el panel Comportamientos del servidor.

Crear un juego de registros por el que navegar

Puede definir el juego de registros usted mismo o dejar que lo defina el usuario mediante la ejecución de una búsqueda. Para definir un juego de registros usted mismo, consulte "Definir un juego de registros" en la página 135. Para dejar que el usuario defina el juego de registros mediante la ejecución de una búsqueda, consulte "Crear páginas que realicen búsquedas en bases de datos" en la página 179.

Crear una visualización de página

Vincule algunas o todas las columnas del juego de registros con texto, atributos HTML u objetos de formulario de la página. Para obtener información, consulte "Añadir contenido dinámico" en la página 145.

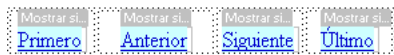
También puede mostrar múltiples registros empleando una región repetida. Para obtener más información, consulte "Mostrar múltiples registros" en la página 164.

Crear la barra de navegación por el juego de registros en una sola operación

Puede crear una barra de navegación por juego de registros en una sola operación empleando el objeto Live Barra de navegación por juego de registros. El objeto Live añade los siguientes elementos a la página:

- Una tabla HTML con vínculos de texto o imágenes.
- Un conjunto de comportamientos de servidor "Mover a".
- Un conjunto de comportamientos de servidor "Mostrar región".

La versión de texto de la barra creada mediante el objeto Live presenta esta apariencia:



La versión de imagen tiene esta otra:



Antes de colocar la barra de navegación en la página, asegúrese de que la página contiene un juego de registros por el que navegar (consulte “Crear un juego de registros por el que navegar” en la página 160) y una disposición de página para mostrar los registros (consulte “Crear una visualización de página” en la página 160).

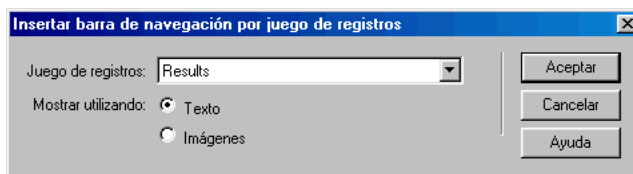
Tras colocar la barra de navegación en la página, puede utilizar las herramientas de diseño de UltraDev para personalizar la barra como estime oportuno. También puede editar los comportamientos de servidor "Mover a" y "Mostrar región" haciendo doble clic en ellos en el panel Comportamientos del servidor.

Si desea crear la barra de navegación elemento por elemento utilizando las herramientas de diseño de UltraDev y el panel Comportamientos del servidor, consulte “Crear la barra de navegación por juego de registros de elemento en elemento” en la página 162.

Para crear la barra de navegación por juego de registros con el objeto Live:

- 1 En la vista de Diseño, sitúe el punto de inserción en el lugar de la página en el que desea que aparezca la barra de navegación.
- 2 Elija Insertar > Objetos Live > Barra de navegación por juego de registros.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar barra de navegación por juego de registros.



- 3 Elija el juego de registros por el que navegar.
- 4 Seleccione vínculos de texto o imágenes.

En la versión de imagen de la barra, UltraDev utiliza sus propios archivos de imagen. Si lo desea, puede reemplazarlos por sus propios archivos de imagen después de colocar la barra en la página.

5 Haga clic en Aceptar.

UltraDev crea una tabla que contiene los vínculos de texto o imágenes que permiten desplazarse por el juego de registros seleccionado al hacer clic en ellos. Cuando aparece el primer registro del juego de registros, quedarán ocultos los vínculos o imágenes "Primero" y "Anterior". Cuando aparece el último registro del juego de registros, quedarán ocultos los vínculos o imágenes "Siguiente" y "Último".

El diseño de la barra de navegación es totalmente personalizable mediante las herramientas de diseño de Dreamweaver.

Crear la barra de navegación por juego de registros de elemento en elemento

Puede crear la barra de navegación elemento por elemento utilizando las herramientas de diseño de UltraDev y el panel Comportamientos del servidor. Los comportamientos de servidor individuales permiten crear vínculos de navegación para desplazarse al primer registro, al último registro, al siguiente registro (o juego de registros) y al anterior registro (o juego de registros) de un juego de registros.

También puede crear una barra completa de navegación por juego de registros en una sola operación empleando el objeto Live Barra de navegación por juego de registros (consulte "Crear la barra de navegación por el juego de registros en una sola operación" en la página 160).

Al crear una barra de navegación desde cero, comience creando su representación visual mediante las herramientas de diseño de página de UltraDev. No es preciso que cree un vínculo para la cadena de texto o la imagen. UltraDev lo creará automáticamente.

Una barra de navegación por juego de registros sencilla presenta esta apariencia:



Antes de crear la barra de navegación en la página, asegúrese de que la página contiene un juego de registros por el que navegar (consulte "Crear un juego de registros por el que navegar" en la página 160) y una diagramación de página para mostrar los registros (consulte "Crear una visualización de página" en la página 160).

A continuación, deberá aplicar comportamientos de servidor para crear los vínculos de navegación.

Para crear vínculos de navegación por juego de registros mediante comportamientos de servidor:

- 1 En la vista de Diseño, seleccione la cadena de texto o imagen de la página que actuará como vínculo de navegación por el juego de registros.
- 2 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+).
- 3 Elija Mover a registro del menú emergente y luego seleccione uno de los comportamientos de servidor incluidos en la lista.

Nota: Si el juego de registros contiene un gran número de registros, el comportamiento de servidor Mover al último registro puede tardar bastante tiempo en ejecutarse cuando el usuario haga clic en el vínculo.

- 4 En el menú emergente Juego de registros, seleccione el juego de registros que contiene los registros.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Mostrar y ocultar regiones

UltraDev incluye un conjunto de comportamientos de servidor que le permite mostrar u ocultar una región, como, por ejemplo, un vínculo de navegación a un registro, en función de si es o no es necesaria la región. Por ejemplo, después de añadir los vínculos “Registros anteriores” y “Registros siguientes” a una página de resultados, puede especificar que el vínculo “Registros anteriores” aparezca en todas las páginas de resultados salvo en la primera, y que el vínculo “Registros siguientes” aparezca en todas las páginas salvo en la última. Puede incluso especificar que la lista de resultados sólo aparezca si la consulta devuelve un juego de registros no vacío. Si la consulta devuelve un juego de registros, la lista de resultados se ocultará.

Antes de mostrar u ocultar los vínculos de navegación en la página, asegúrese de que la página contiene un juego de registros por el que navegar (consulte “Crear un juego de registros por el que navegar” en la página 160) y una diagramación de página para mostrar los registros (consulte “Crear una visualización de página” en la página 160).

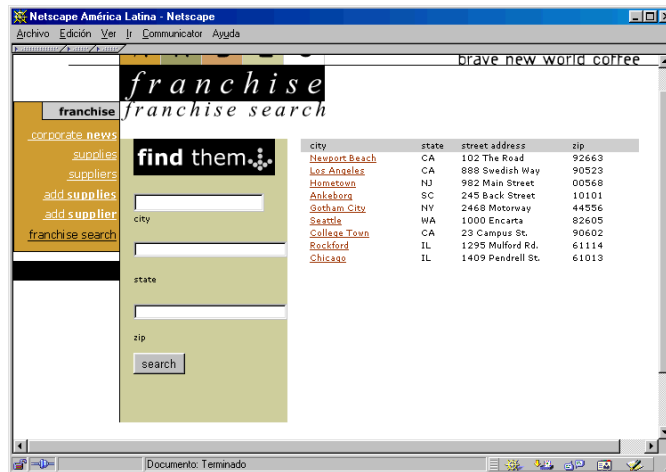
Para mostrar una región sólo cuando sea necesaria:

- 1 En la vista de Diseño, seleccione en la página la región que debe mostrarse y ocultarse.
- 2 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+).
- 3 Elija Mostrar región del menú emergente y luego seleccione uno de los comportamientos de servidor incluidos en la lista.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Mostrar múltiples registros

Para ver más de un registro en una sola página, deberá aplicar el comportamiento de servidor Repetir región a una selección que incluya contenido dinámico. Cualquier selección puede convertirse en una región repetida. Las "regiones" más habituales son una tabla, una fila de una tabla o grupos de filas.

Por ejemplo, puede diseñar una tabla para que muestre todas las franquicias de una empresa. Cada fila de la tabla mostraría una franquicia distinta, mientras que cada columna mostraría un dato distinto sobre las franquicias:



Este tipo de tabla se crea aplicando a una fila de tabla que incluya contenido dinámico el comportamiento de servidor Repetir región. En tiempo de diseño, la región repetida consta de una sola fila. En tiempo de ejecución, la fila se repite un número determinado de veces y se inserta un registro distinto en cada nueva fila.

Antes de crear una región repetida en la página, asegúrese de que la página contiene un juego de registros (consulte "Crear un juego de registros por el que navegar" en la página 160) y una diagramación de página para mostrar los registros (consulte "Crear una visualización de página" en la página 160).

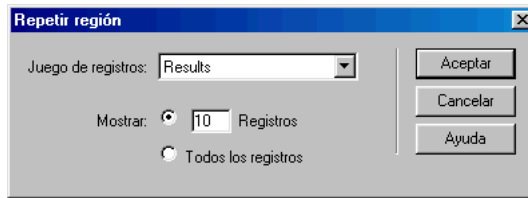
Para crear una región repetida:

- 1 En la vista de Diseño, seleccione una región que incluya contenido dinámico.

La selección puede ser una tabla, una fila de una tabla o incluso un párrafo de texto.

Para seleccionar de forma precisa una región de la página, utilice el selector de etiquetas en la barra de estado. Por ejemplo, si la región es una fila de una tabla, haga clic dentro de la fila en la página y luego haga clic en el icono <tr> situado en el extremo derecho de la barra de estado para seleccionar la fila de la tabla.

- Abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Repetir región. Aparecerá el cuadro de diálogo Repetir región.



- Especifique el juego de registros que contiene los datos que deben mostrarse en la región repetida.
- Especifique el número de registros que deben mostrarse en cada página. Si especifica un número de registros por página limitado y cabe la posibilidad de que los registros solicitados no quepan en la página, añada vínculos de navegación a los registros para permitir a los usuarios ver los demás registros. Consulte “Crear vínculos de navegación por juegos de registros” en la página 159.
- Haga clic en Aceptar.

En la ventana de documento, aparecerá un contorno delgado de tabuladores de color gris alrededor de la región repetida. En la ventana Live Data (Ver > Live Data), el contorno gris desaparece y la selección se amplía para mostrar el número de registros que haya especificado.

Crear un contador de registros

Puede utilizar UltraDev para crear contadores de registros como, por ejemplo, “Mostrando registros 1 a 8 de 31”. Los contadores de registros son especialmente útiles en las páginas de resultados que muestran gran cantidad de registros.

Un contador de registros requiere los siguientes elementos:

- Un juego de registros que controlar.
- Contenido dinámico en la página para ver los registros.
- Vínculos de navegación por juego de registros para desplazarse por el juego de registros.
- Una cadena de texto en la página que sirva de contador de registros.
- Una serie de estadísticas dinámicas del juego de registros para controlar los registros mostrados.

Para obtener información sobre los tres primeros elementos, consulte “Crear vínculos de navegación por juegos de registros” en la página 159.

Puede añadir los dos últimos elementos mencionados en una sola operación empleando el objeto Live Estado de navegación por juego de registros o añadirlos por separado utilizando las herramientas de diseño de UltraDev y el panel Vinculaciones de datos.

Crear un contador de registros en una sola operación

Puede crear un contador de registros en una sola operación empleando el objeto Live Estado de navegación por juego de registros. El objeto Live añade los siguientes elementos a la página:

- Una cadena de texto.
- Una serie de estadísticas dinámicas del juego de registros para controlar los registros mostrados.

El contador de registros predeterminado que crea el objeto Live tiene la siguiente apariencia:

Registros (Results_first) a (Results_last) de (Results_total).

En la ventana Live Data, los contadores tienen esta apariencia:

Registros 1 a 1 de 22

Tras colocar un contador de registros en la página, puede utilizar las herramientas de diseño de UltraDev para personalizarlo como estime oportuno.

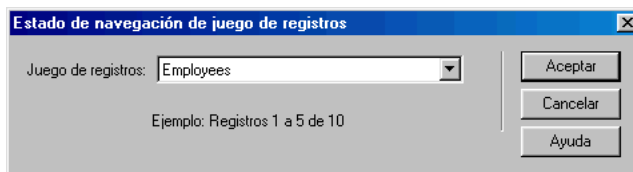
También puede crear el contador de registros elemento por elemento utilizando las herramientas de diseño de UltraDev y el panel Vinculaciones de datos (consulte “Crear un contador de registros de elemento en elemento” en la página 167).

Para crear el contador de registros con el objeto Live:

- 1 Asegúrese de que la página contiene un juego de registros (consulte “Crear un juego de registros por el que navegar” en la página 160) y una diagramación de página para mostrar los registros (consulte “Crear una visualización de página” en la página 160).
- 2 En la vista de Diseño, sitúe el punto de inserción en el lugar de la página en el que desea que aparezca el contador de registros.

- 3 Elija Insertar > Objetos Live > Estado de navegación por juego de registros.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar estado de navegación por juego de registros.



- 4 Elija el juego de registros a controlar.

- 5 Haga clic en Aceptar.

UltraDev creará y añadirá a la página el contador de registros.

El contador de registros es totalmente personalizable mediante las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver.

Crear un contador de registros de elemento en elemento

Puede crear el contador de registros de elemento de elemento utilizando el panel Vinculaciones de datos de UltraDev.

También puede crear una barra completa de navegación por juego de registros en una sola operación empleando el objeto Live Estado de navegación por juego de registros (consulte “Crear un contador de registros en una sola operación” en la página 166).

En el siguiente procedimiento se describe cómo crear un contador típico con el panel Vinculaciones de datos. Puede utilizar la misma técnica para crear otros contadores.

Para crear un contador de registros con el panel Vinculaciones de datos.

- 1 Asegúrese de que la página contiene un juego de registros (consulte “Crear un juego de registros por el que navegar” en la página 160) y una diagramación de página para mostrar los registros (consulte “Crear una visualización de página” en la página 160).
- 2 En la vista de Diseño, escriba el texto del contador en la página de la siguiente forma:
Showing records - of
Puede introducir el texto que desee.
- 3 Coloque el punto de inserción al final de la cadena de texto.

- Abra el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), amplíe la rama del juego de registros a controlar, seleccione [total records] de la lista de fuentes de datos y haga clic en Insertar. También puede arrastrar [total records] hasta la página.

A continuación se muestra la apariencia que debe tener el contador de registros en la ventana de documento:

```
Showing records - of {myRecordset_total}
```

- Sitúe el punto de inserción detrás de la palabra *registros*.
- En el panel Vinculaciones de datos, seleccione [first record index] de la lista de fuentes de datos y haga clic en Insertar. También puede arrastrar [first record index] hasta la página.

Esta es la apariencia que debe presentar el contador:

```
Showing records {myRecordset_first} - of {myRecordset_total}
```

- Sitúe el punto de inserción detrás del guión.
- En el panel Vinculaciones de datos, seleccione [last record index] de la lista de fuentes de datos y haga clic en Insertar. También puede arrastrar [last record index] hasta la página.

Esta es la apariencia que debe presentar el contador:

```
Showing records {myRecordset_first} - {myRecordset_last} of  
{myRecordset_total}
```

Si ve la página en la ventana Live Data (Ver > Live Data), el contador debe tener una apariencia parecida a esta:

```
Showing records 1 - 5 of 16
```

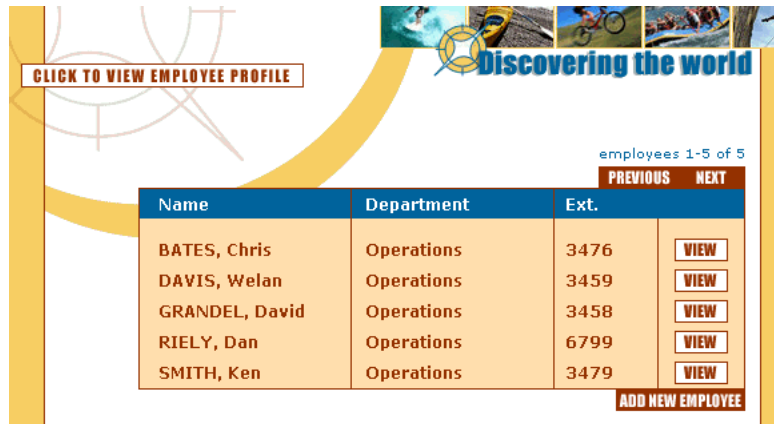
Si la página de resultados tiene un vínculo de navegación para desplazarse a los siguientes registros, al hacer clic en dicho vínculo aparecerían los siguientes cinco registros del juego de registros y el contador daría la siguiente lectura:

```
Showing records 6 - 10 of 16
```

Nota: Los vínculos no funcionan en la ventana Live Data. Para comprobarlos, utilice la función Vista previa en el navegador de UltraDev. Asegúrese de que está activada la opción Vista previa con servidor de aplicaciones en Preferencias (Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador) y luego seleccione Archivo > Vista previa en el navegador.

Crear un juego de páginas Maestro/Detalle

Una página maestra es una página en la que se listan los registros y los correspondientes vínculos de cada registro. Cuando el usuario hace clic en un vínculo, se abre una página detalle que muestra información adicional sobre el registro. Por ejemplo, a continuación se muestra una página maestra de un sitio de Intranet de una empresa ficticia:



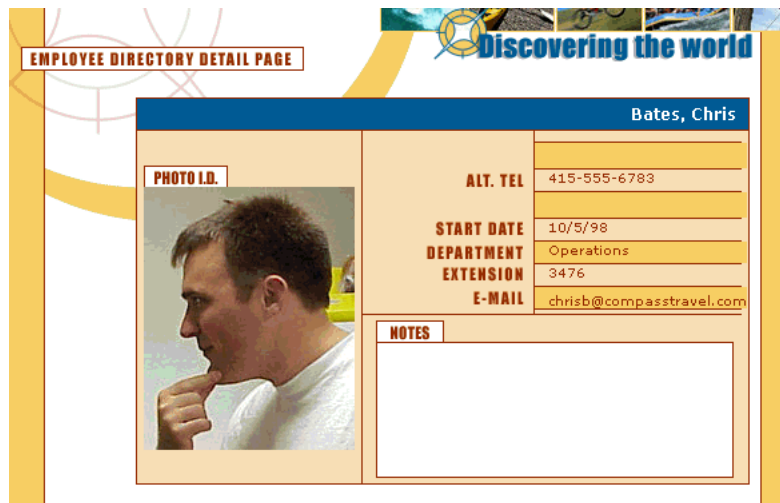
CLICK TO VIEW EMPLOYEE PROFILE

employees 1-5 of 5

Name	Department	Ext.	VIEW
BATES, Chris	Operations	3476	VIEW
DAVIS, Welan	Operations	3459	VIEW
GRANDEL, David	Operations	3458	VIEW
RIELY, Dan	Operations	6799	VIEW
SMITH, Ken	Operations	3479	VIEW


ADD NEW EMPLOYEE

Cuando un usuario hace clic en uno de los iconos de visualización vinculados, se abre una página detalle:



EMPLOYEE DIRECTORY DETAIL PAGE

Bates, Chris

PHOTO I.D.	ALT. TEL	415-555-6783
	START DATE	10/5/98
	DEPARTMENT	Operations
	EXTENSION	3476
	E-MAIL	chrisb@compasstravel.com
	NOTES	

Una página de resultados es un ejemplo típico de página maestra. Sin embargo, a diferencia de la página maestra descrita en esta sección, la lista de registros de una página de resultados la determina, no usted como diseñador, sino el usuario. (El usuario determina la lista mediante la realización de una búsqueda en la base de datos.) Para obtener más información sobre este tipo de página maestra, consulte “Crear páginas que realicen búsquedas en bases de datos” en la página 179.

Puede utilizarse una página detalle para actualizar o borrar el registro mostrado. Para obtener más información sobre la actualización y eliminación de páginas, consulte “Crear una página para actualizar registros” en la página 203 y “Crear una página para borrar un registro” en la página 211.

Una página maestra consta de los siguientes elementos:

- Un juego de registros.
- Una diagramación de página para mostrar múltiples registros.
- Un comportamiento de servidor Ir a página Detalle para abrir la página detalle y pasar el ID del registro en el que ha hecho clic el usuario.

Una página detalle consta de los siguientes elementos:

- Una diagramación de página para mostrar un único registro.
- Un juego de registros que contengan los datos del registro.
- Un filtro de juego de registros para recuperar un registro concreto de la tabla de la base de datos o un comportamiento de servidor Mover a un registro concreto para desplazarse a un registro concreto del juego de registros.

Definir un juego de registros para la página maestra

Comience a crear un juego de páginas Maestro/Detalle mediante la creación de la página maestra y la definición de un juego de registros para la página. El juego de registros de la página maestra puede definirlo usted en tiempo de diseño (consulte “Definir un juego de registros” en la página 135) o el usuario en tiempo de ejecución (consulte “Crear páginas que realicen búsquedas en bases de datos” en la página 179).

Normalmente, el juego de registros de la página maestra extrae unas pocas columnas de una tabla de una base de datos, mientras que un juego de registros de la página detalle extrae más columnas de la misma tabla para proporcionar información adicional.

Completar el juego de páginas Maestro/Detalle en una sola operación

Tras añadir un juego de registros a una página maestra vacía, puede completar el conjunto de página Maestro/Detalle en una sola operación utilizando el objeto Live Juego de páginas Maestro/Detalle. El objeto Live añade los siguientes elementos a la página maestra:

- Una tabla básica con una región repetida para mostrar múltiples registros.
- Una barra de navegación por el juego de registros.
- Un contador de registros.
- Un comportamiento de servidor Ir a página Detalle para abrir la página detalle y pasar el ID del registro en el que ha hecho clic el usuario.

El objeto Live también crea una página detalle si no la ha creado anteriormente y añade a ella los siguientes elementos:

- Una tabla básica para mostrar un único registro.
- Un juego de registros filtrado para localizar y mostrar el registro en el que el usuario ha hecho clic en la página maestra.

Después de que el objeto Live coloque los elementos mencionados en las páginas, podrá utilizar las herramientas de diseño de páginas de UltraDev para personalizar el diseño de las páginas o el panel Comportamientos del servidor para editar los comportamientos del servidor (consulte “Editar comportamientos de servidor en una página” en la página 177).

Para completar el juego de páginas Maestro/Detalle con un objeto Live:

- 1 Cree una página maestra vacía y añada a ella un juego de registros.

Asegúrese de que el juego de registros contiene, no sólo todas las columnas necesarias para la página maestra, sino también todas las columnas necesarias para la página detalle.

Para obtener instrucciones, consulte “Definir un juego de registros para la página maestra” en la página 170.

- Abra la página maestra en la vista de Diseño y elija Insertar > Objetos Live > Juego de páginas Maestra/Detalle.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar juego de páginas Maestro/Detalle.

Insertar juego de páginas Maestro/Detalle

Juego de registros: Employees

Campos de página Maestro:

- EMPLOYEEID
- FIRSTNAME
- LASTNAME
- PHONE
- STARTDATE
- TITLE

Vincular con Detalle desde: EMPLOYEEID

Pasar clave exclusiva: EMPLOYEEID

Mostrar: 10 Registros de una vez
 Todos los registros

Nombre de página Detalle: Examinar...

Campos de página Detalle:

- EMPLOYEEID
- FIRSTNAME
- LASTNAME
- PHONE
- STARTDATE
- TITLE

Aceptar
Cancelar
Ayuda

- En el menú emergente Juego de registros, asegúrese de que está elegido el juego de registros que contiene los registros que desea visualizar en la página maestra.
- En el área Campos de página Maestro, seleccione las columnas del juego de registros que deben visualizarse en la página maestra.

De forma predeterminada, UltraDev selecciona todas las columnas del juego de registros. Si el juego de registros contiene una columna de clave exclusiva, como, por ejemplo, recordID, selecciónela y haga clic en el botón de signo menos (-) para que no aparezca en la página.

- Si desea cambiar el orden en el que aparecen las columnas en la página maestra, seleccione una columna de la lista y haga clic en la flecha arriba o abajo.

En la página maestra, las columnas del juego de registros están dispuestas horizontalmente en una tabla. Al hacer clic en la flecha arriba, se desplaza la columna hacia la izquierda; al hacer clic en la flecha abajo, se desplaza la columna hacia la derecha.

- 6 En el menú emergente Vincular con Detalle desde, elija la columna del juego de registros que mostrará un valor que también servirá como vínculo con la página detalle.

Por ejemplo, si desea que cada nombre de producto de la página maestra tenga un vínculo con la página detalle, elija la columna del juego de registros que contiene los nombres de los productos.

- 7 En el menú emergente Pasar clave exclusiva, elija la columna del juego de registros que contiene valores que identifican a los registros.

Normalmente, la columna elegida es la que contiene el número de ID. Este valor se pasa a la página detalle para que pueda identificar el registro elegido por el usuario.

- 8 Especifique el número de registros que deben mostrarse en la página maestra.

- 9 En el cuadro Nombre de página Detalle, haga clic en Examinar y localice el archivo de página detalle que ha creado o introduzca un nombre para que el objeto Live la cree automáticamente.

- 10 En el área Campos de página Detalle, seleccione las columnas que deben visualizarse en la página detalle.

De forma predeterminada, UltraDev selecciona todas las columnas del juego de registros de la página maestra. Si el juego de registros contiene una columna de clave exclusiva, como, por ejemplo, recordID, selecciónela y haga clic en el botón de signo menos (-) para que no aparezca en la página detalle.

- 11 Si desea cambiar el orden en el que aparecen las columnas en la página detalle, seleccione una columna de la lista y haga clic en la flecha arriba o abajo.

En la página detalle, las columnas del juego de registros están dispuestas verticalmente en una tabla. Al hacer clic en la flecha arriba, se desplaza la columna hacia arriba; al hacer clic en la flecha abajo, se desplaza la columna hacia abajo.

- 12 Haga clic en Aceptar.

El objeto Live crea una página detalle (si no la ha creado usted antes) y añade contenido dinámico y comportamientos de servidor tanto a la página maestra como a la página detalle.

- 13 Personalice las páginas maestra y detalle para adaptarlas a sus necesidades.

Puede personalizar totalmente el diseño de ambas páginas utilizando las herramientas de diseño de páginas de UltraDev. También puede editar los comportamientos de servidor haciendo doble clic en ellos en el panel Comportamientos del servidor.

Completar el juego de páginas Maestro/Detalle de elemento en elemento

En esta sección se describe cómo crear un juego de páginas Maestro/Detalle sin utilizar el objeto Live Juego de páginas Maestro/Detalle. Para obtener las instrucciones de cómo utilizar el objeto Live, consulte “Completar el juego de páginas Maestro/Detalle en una sola operación” en la página 171.

En esta sección se presupone que ya ha creado una página maestra vacía y que ha definido un juego de registros para la página maestra. Para completar el juego de páginas Maestro/Detalle, deberá realizar las siguientes tareas:

- Deberá mostrar los registros en la página maestra.
- Deberá pasar a la página detalle el ID del registro seleccionado por el usuario.
- Debe definir un juego de registros para la página detalle que contenga los datos de detalle y luego vincular las columnas del juego de registros con la página.
- Puede definir un filtro de juego de registros que recupere un registro concreto de la tabla de la base de datos o añadir un comportamiento de servidor Mover a un registro concreto para desplazarse a un registro concreto del juego de registros.

Utilizar un filtro de juego de registros es más eficaz que utilizar el comportamiento de servidor, ya que el juego de registros filtrado sólo contendrá un registro.

Para ver los registros en la página maestra:

- 1 Cree una diagramación de página que permita mostrar múltiples registros y vincule las columnas del juego de registros a la página.

Un método sencillo para lograrlo consiste en crear una tabla HTML con dos filas en la página maestra y arrastrar un número limitado de columnas del juego de registros desde el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos) hasta la segunda fila de la tabla. (Utilice la primera fila para mostrar los encabezados de las columnas de la tabla.)

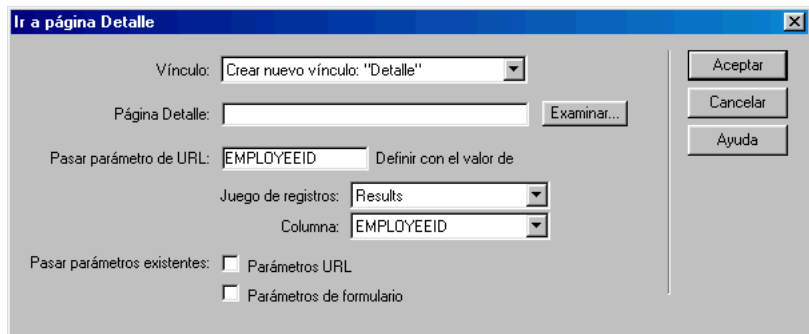
- 2 Cree una región repetida para mostrar más de un registro a la vez.

La región repetida se aplica normalmente a la fila de la tabla en la que se encuentra el contenido dinámico. Para obtener instrucciones, consulte “Mostrar múltiples registros” en la página 164.

Para abrir la página detalle y pasarle un parámetro de URL que contenga el ID del registro en el que ha hecho clic el usuario:

- 1 En la región repetida de la página maestra, seleccione el contenido dinámico que va a hacer las veces de vínculo.
- 2 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Ir a página Detalle en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Ir a página Detalle.



- 3 En el cuadro Página Detalle, haga clic en Examinar y localice el archivo de página detalle que ha creado.
- 4 Especifique la información que desea pasar a la página detalle seleccionando un juego de registros y una columna de los menús emergentes Juego de registros y Columna.

Normalmente, la información es exclusiva del registro, como, por ejemplo, el ID de clave exclusiva del registro.

- 5 Haga clic en Aceptar.

La página maestra pasa el valor a la página detalle en un parámetro de URL, que consiste simplemente en una variable añadida al final del URL empleado para abrir la página detalle. Por ejemplo, si el parámetro de URL se denomina `id` y la página detalle se denomina `customerdetail.asp`, el URL presentará esta apariencia cuando el usuario haga clic en el vínculo:

<http://www.mysite.com/customerdetail.asp?id=43>

La primera parte del URL, `http://www.mysite.com/customerdetail.asp`, abre la página detalle. La segunda parte, `?id=43`, es el parámetro de URL. Dicho parámetro indica a la página detalle qué registro debe localizar y mostrar. El término `id` es el nombre del parámetro URL y `43` es su valor. En este ejemplo, el parámetro URL contiene el número de ID del registro, `43`.

Para completar la página detalle:

- 1 Cambie a la página detalle.
- 2 En el panel Vinculaciones de datos, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros simple. Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en Simple.

- 3 Asigne un nombre al juego de registros, luego elija una conexión y la tabla de base de datos que proporcionará datos al juego de registros.
- 4 En el área Columna, elija las columnas de la tabla que deben incluirse en el juego de registros.

El juego de registros puede ser igual o distinto del juego de registros de la página maestra. Generalmente, el juego de registros de una página detalle incluye más columnas para mostrar más información.

Si los juegos de registros son diferentes, el juego de registros de la página detalle debe tener al menos una columna en común con la página maestra. La columna común a las dos páginas suele ser la columna de ID del registro, aunque también puede ser el campo de unión o las tablas relacionadas.

Para incluir algunas de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionadas y elija las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.

- 5 Si tiene intención de definir un filtro de juego de registros para localizar y mostrar el registro especificado en la página maestra, deje abierto el cuadro de diálogo Juego de registros y defina el filtro.

Para obtener instrucciones, consulte “Crear la página detalle utilizando un juego de registros filtrado” en la página 191.

Nota: En la sección dedicada a los juegos de registros filtrados se hace referencia a la página de resultados. Una página de resultados es un tipo de página maestra.

- 6 Si tiene intención de utilizar el comportamiento de servidor Mover a un registro concreto para localizar y mostrar el registro especificado en la página maestra, haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Juego de registros y luego añada el comportamiento de servidor.

Para obtener instrucciones, consulte “Crear la página detalle utilizando un comportamiento de servidor” en la página 190.

Nota: En la sección dedicada al comportamiento de servidor Mover a un registro concreto se hace referencia a una página de resultados. Una página de resultados es un tipo de página maestra.

Editar comportamientos de servidor en una página

Puede borrar o cambiar las propiedades de cualquier comportamiento de servidor que añada a una página. Por ejemplo, puede hacer que una región repetida de una página muestre más registros.

Para cambiar las propiedades de un comportamiento de servidor en una página:

Haga doble clic en el comportamiento de servidor en el panel Comportamientos del servidor, cambie las propiedades en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Para borrar un comportamiento de servidor en una página:

Seleccione el comportamiento de servidor en el panel Comportamientos del servidor y haga clic en el botón de signo menos (-).

CAPÍTULO 8

Crear páginas que realicen búsquedas en bases de datos

Puede utilizar Dreamweaver UltraDev para crear un conjunto de páginas que permitan al usuario realizar búsquedas en la base de datos. Necesitará al menos dos páginas para añadir esta función a la aplicación Web. La primera página contendrá un formulario HTML en el que los usuarios deberán introducir los parámetros de búsqueda. Aunque la página realmente no lleva a cabo las búsquedas, se conoce como "la página de búsqueda".

La segunda página que necesitará es la página de resultados, el verdadero núcleo de este conjunto de páginas. La página de resultados realiza las siguientes tareas:

- Lee los parámetros de búsqueda enviados por la página de búsqueda.
- Conecta con la base de datos y busca registros.
- Crea un juego de registros a partir de los registros encontrados.
- Muestra el contenido del juego de registros.

Opcionalmente, puede añadir una página detalle. Una página detalle proporciona a los usuarios más información sobre un registro concreto de la página de resultados.

Si sólo tiene un parámetro de búsqueda, UltraDev le permite añadir prestaciones a la aplicación Web sin preocuparse por las consultas y variables SQL. Sólo tendrá que diseñar las páginas y completar varios cuadros de diálogo. Si tiene varios parámetros de búsqueda, tendrá que escribir una declaración SQL y definir múltiples variables para ella.

Crear la página de búsqueda

Una página de búsqueda en la Web normalmente contiene campos de formulario en los que los usuarios introducen parámetros de búsqueda. Cuando el usuario hace clic en el botón Buscar del formulario, se envían los parámetros de búsqueda a la página de resultados residente en el servidor. La página de resultados residente en el servidor, no la página de búsqueda del navegador, es la responsable de recuperar los registros de la base de datos.

Para comenzar con esta parte de la aplicación Web, cree dos páginas: una página de búsqueda que permita a los usuarios introducir parámetros de búsqueda y una página de resultados para mostrar los registros encontrados. Puede incluso combinar las dos páginas en una sola. Como mínimo, la página de búsqueda debe incluir un formulario HTML con un botón Enviar.

Para añadir un formulario HTML a una página de búsqueda:

- 1 Abra la página de búsqueda y seleccione Formulario del menú Insertar.

Se creará un formulario vacío en la página. Es posible que tenga que activar los Elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan mediante líneas delgadas de color rojo.

- 2 Añada objetos de formulario para que los usuarios introduzcan sus parámetros de búsqueda eligiendo Objetos de formulario del menú Insertar.

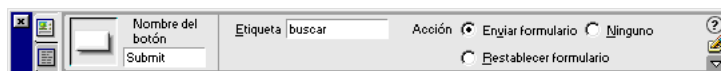
Entre los objetos de formulario figuran los campos de texto, los menús de listas, las casillas de verificación y los botones de opción. Puede añadir tantos objetos de formulario como desee para ayudar a los usuarios a definir búsquedas precisas. No obstante, recuerde que cuanto mayor sea el número de parámetros de búsqueda de la página de búsqueda, más compleja será la declaración SQL.

Para obtener más información sobre el inspector, consulte “Crear formularios”, de *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

- 3 Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Objetos de formulario > Botón).

- 4 Si lo desea, puede cambiar la etiqueta del botón Enviar seleccionando el botón, abriendo el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduciendo un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

Por ejemplo, este es el inspector de propiedades de un botón con la etiqueta “buscar”:



A continuación, deberá indicar al formulario el lugar al que debe enviar los parámetros de búsqueda cuando el usuario haga clic en el botón Submit.

- 5 Seleccione el formulario eligiendo la etiqueta <form> en el selector de etiquetas que se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento, como se muestra en la imagen.



- 6 En el cuadro Acción del inspector de propiedades del formulario, introduzca el nombre del archivo de la página de resultados que llevará a cabo la búsqueda en la base de datos.
- 7 En el menú emergente método, elija uno de los siguiente métodos para determinar cómo debe enviar los datos el formulario al servidor.
 - GET envía los datos del formulario añadiéndolos al URL como una cadena de consulta. Dado que los URL están limitados a 8.192 caracteres, no utilice el método GET con formularios largos.
 - POST envía los datos del formulario en el cuerpo de un mensaje.
 - Default usa el método predeterminado del navegador (generalmente, GET).

Ya ha terminado la página de búsqueda. A continuación deberá crear la página de resultados.

Crear la página de resultados

Una vez que el usuario introduzca los parámetros de búsqueda, la aplicación deberá recuperar los registros de la base de datos. Esta tarea la realiza la página de resultados.

Estas son las tareas que realiza una página de resultados:

- Obtiene los parámetros de búsqueda de la página de búsqueda.
- Conecta con la base de datos y busca registros.
- Crea un juego de registros a partir de los registros encontrados.
- Muestra el contenido del juego de registros.

Si la página de resultados sólo tiene un parámetro de búsqueda (un solo campo de texto, por ejemplo), podrá crear la página de resultados sin consultas ni variables SQL. Lo único que tendrá que hacer es crear un juego de registros y después añadir un filtro para excluir registros que no cumplan las condiciones establecidas por los parámetros de búsqueda enviados por la página de búsqueda. Para obtener instrucciones, consulte “Buscar con un solo parámetro de búsqueda” en la página 182.

Si la página de búsqueda tiene varios parámetros de búsqueda, tendrá que escribir una declaración SQL y definir múltiples variables para ella. Para obtener instrucciones, consulte “Buscar con múltiples parámetros de búsqueda” en la página 185.

Buscar con un solo parámetro de búsqueda

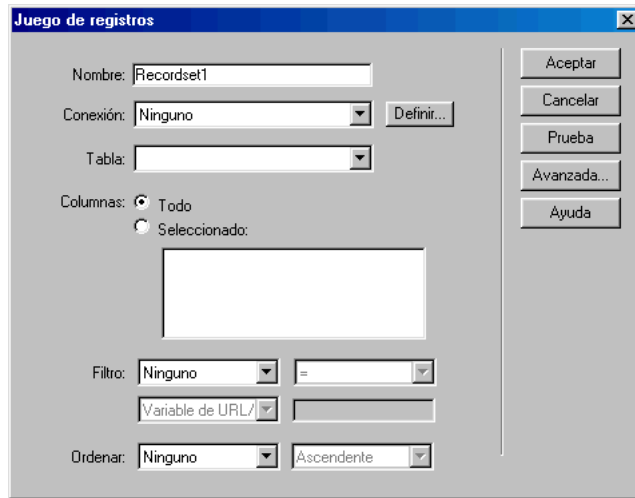
Si la página de búsqueda envía un único parámetro de búsqueda al servidor, puede crear la página de resultados sin consultas ni variables SQL. Un juego de registros básico se crea con un filtro que excluye registros que no cumplen el parámetro de búsqueda enviado por la página de búsqueda.

Nota: Si tiene varias condiciones de búsqueda, deberá utilizar el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado para definir el juego de registros. El cuadro de diálogo Juego de registros simple sólo admite una condición de búsqueda. Para obtener más información, consulte “Buscar con múltiples parámetros de búsqueda” en la página 185.

Para crear el juego de registros que contendrá los resultados de la búsqueda:

- 1 Abra la página de resultados en UltraDev, cree un nuevo juego de registros abriendo el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), haciendo clic en el botón de signo más (+) y seleccionando Juego de registros (consulta) del menú emergente.

- 2 Asegúrese de que aparece el cuadro de diálogo Juego de registros simple.



Si aparece la versión avanzada del cuadro de diálogo Juego de registros, cambie a la versión simple de dicho cuadro de diálogo haciendo clic en el botón Simple.

- 3 Introduzca un nombre para el juego de registros y elija una conexión.

La conexión debe establecerse con una base de datos que contenga datos en los que desea que el usuario realice búsquedas.

- 4 En el menú emergente Tabla, seleccione la tabla de la base de datos en la que debe realizarse la búsqueda.

Nota: En una búsqueda con un solo parámetro, puede buscar registros en una única tabla. Para buscar en más de una tabla a la vez, deberá utilizar el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado y definir una consulta SQL.

- 5 Para incluir algunas de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionado y elija las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.

Elija las columnas que contienen la información que desea mostrar en la página de resultados.

Deje abierto por ahora el cuadro de diálogo Juego de registros. Tendrá que utilizarlo a continuación para buscar los parámetros enviados por la página de búsqueda y crear un filtro de juego de registros para excluir registros que no cumplan los parámetros.

Para crear un filtro de juego de registros:

- 1 En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione una columna de la tabla para compararla con el parámetro de búsqueda enviado por la página de búsqueda.

Por ejemplo, si el valor enviado por la página de búsqueda es un nombre de una ciudad, seleccione en la tabla la columna que contiene nombres de ciudades.

- 2 Desde el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual (que debe ser el predeterminado).

Esta elección indica que el usuario sólo desea obtener los registros para los que la columna de tabla seleccionada coincide exactamente con la especificada en la página de búsqueda.

- 3 En el tercer menú emergente, seleccione Variable de formulario si el formulario de la página de búsqueda utiliza el método POST, o Parámetro de URL si utiliza el método GET.

Este menú emergente especifica el lugar al que la página de búsqueda actualmente almacenada en el servidor debe enviarse el valor. En ASP, si el formulario de búsqueda utiliza el método POST, el valor se almacena en la colección Request.Form. Si el formulario de búsqueda utiliza el método GET, el valor se almacena en la colección Request.QueryString.

- 4 En el cuarto cuadro, introduzca el nombre del objeto de formulario que acepta el parámetro de búsqueda en la página de búsqueda.

Puede obtener el nombre cambiando a la página de búsqueda, haciendo clic en el objeto de formulario dentro del formulario para seleccionarlo y comprobando el nombre del objeto en el inspector de propiedades.

Por ejemplo, supongamos que desea crear un juego de registros que incluya sólo viajes de aventura a un país concreto. Supongamos que la tabla incluye una columna denominada TRIPLOCATION. Supongamos también que el formulario HTML de la página de búsqueda utiliza el método GET y que contiene un objeto Lista/menú denominado Location que muestra una lista de países. Esta es la apariencia que debe presentar la sección Filtro:



The image shows a filter control with the following elements:

- A label "Filtro:" followed by a dropdown menu containing "TRIPLOCATION".
- A dropdown menu containing "=".
- A dropdown menu containing "Parámetro URL".
- A text input field containing "Location".

- 5 Si lo desea, introduzca un valor de prueba y haga clic en Aceptar para conectar con la base de datos y crear una copia del juego de registros.

El valor de prueba simula el valor que, de otro modo, habría sido devuelto por la página de búsqueda. Haga clic en Aceptar para cerrar el juego de registros.

- 6 Si está satisfecho con el juego de registros, haga clic en Aceptar.

UltraDev inserta en la página una secuencia de comandos del lado del servidor que, cuando se ejecuta en el servidor, comprueba cada registro de la tabla de la base de datos. Si el campo especificado en un registro cumple la condición de filtro, el registro se incluirá en el juego de registros. La secuencia de comandos crea un juego de registros que contiene solamente los resultados de la búsqueda.

El siguiente paso consiste en mostrar el juego de registros en la página de resultados. Para obtener más información, consulte “Mostrar múltiples registros” en la página 187.

Buscar con múltiples parámetros de búsqueda

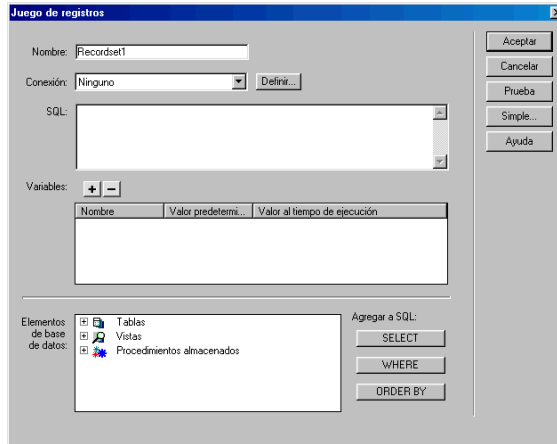
Si la página de búsqueda envía más de un parámetro de búsqueda al servidor, deberá escribir una consulta SQL para la página de resultados y utilizar los parámetros de búsqueda en las variables SQL.

Después de que UltraDev inserte la consulta SQL en la página y que se ejecute la página en el servidor, se comprueba cada registro de la tabla de la base de datos. Si el campo especificado en un registro cumple las condiciones de la consulta SQL, el registro se incluirá en un juego de registros. La consulta SQL crea un juego de registros que contiene solamente los resultados de la búsqueda.

Por ejemplo, el personal de ventas puede estar en condiciones de informar sobre qué clientes de un área determinada tienen ingresos superiores a un nivel concreto. En un formulario de una página de búsqueda, el asociado comercial introduce un área geográfica y un nivel de ingresos mínimo y luego hace clic en el botón Enviar para enviar los dos valores a un servidor. En el servidor, los valores se pasan a la declaración SQL de la página de resultados, que crea un juego de registros sólo con los clientes del área especificada con ingresos superiores al nivel especificado.

Para buscar registros de una base de datos empleando SQL:

- 1 Abra la página de resultados en UltraDev, cree un nuevo juego de registros abriendo el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), haciendo clic en el botón de signo más (+) y seleccionando Juego de registros (consulta) del menú emergente.
- 2 Asegúrese de que aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado.



Si aparece la versión simple del cuadro de diálogo Juego de registros, cambie a la versión avanzada de dicho cuadro de diálogo haciendo clic en el botón Avanzada.

- 3 Introduzca un nombre para el juego de registros y elija una conexión.

La conexión debe establecerse con una base de datos que contenga datos en los que desea que el usuario realice búsquedas.

- 4 Introduzca una declaración de selección (Select) en el área de texto SQL.

Asegúrese de que la declaración incluye una cláusula Where (donde) con variables que contengan los parámetros de búsqueda. En el siguiente ejemplo, las variables se denominan `varLastName` y `varDept`:

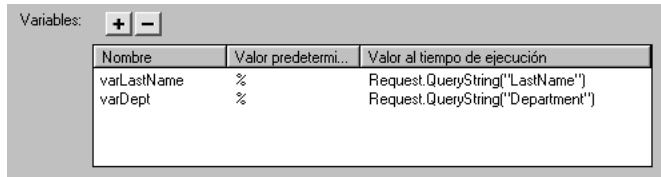
```
SELECT EMPLOYEEID, FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, EXTENSION
FROM EMPLOYEE WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' AND DEPARTMENT
LIKE 'varDept'
```

Para reducir la cantidad de datos que debe teclear, puede utilizar el árbol de elementos de la base de datos situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Juego de registros avanzado. Para obtener instrucciones, consulte “Definir un juego de registros utilizando SQL” en la página 138.

Para obtener ayuda sobre la sintaxis SQL, consulte “Nociones básicas de SQL” en la página 275.

- 5 Asigne a las variables SQL los valores de los parámetros de búsqueda haciendo clic en el botón de signo más (+) en el área Variables e introduciendo el nombre de la variable, el valor predeterminado (el valor que toma la variable si no se devuelve ningún valor de tiempo de ejecución) y un valor de tiempo de ejecución (normalmente, un objeto de servidor que contiene un valor enviado por un navegador, como una variable de petición).

En el siguiente ejemplo ASP, el formulario HTML de la página de búsqueda utiliza el método GET y contiene un campo de texto denominado "LastName" y otro llamado "Department".



Nombre	Valor predetermi...	Valor al tiempo de ejecución
varLastName	%	Request.QueryString("LastName")
varDept	%	Request.QueryString("Department")

En ColdFusion, los valores de tiempo de ejecución serían #LastName# y #Department#. En JSP, los valores de tiempo de ejecución serían `request.getParameter("LastName")` y `request.getParameter("Department")`.

- 6 Si lo desea, haga clic en Prueba para crear una copia del juego de registros utilizando los valores predeterminados de las variables.

Los valores predeterminados simulan el valor que, de otro modo, habría sido devuelto por la página de búsqueda. Haga clic en Aceptar para cerrar el juego de registros de prueba.

- 7 Si está satisfecho con el juego de registros, haga clic en Aceptar.

Mostrar múltiples registros

Tras crear un juego de registros que contenga los resultados de la búsqueda, si lo desea, podrá mostrar la información en la página de resultados. Para visualizar los registros, sólo tendrá que arrastrar columnas individuales desde el panel Vinculaciones de datos hasta la página de resultados. Puede añadir vínculos de navegación para permitir el desplazamiento hacia delante o hacia atrás por el juego de registros, así como crear una región repetida para mostrar más de un registro en la página. También puede añadir vínculos a una página detalle.

Para obtener más información sobre la visualización de contenido dinámico en una página, consulte los siguientes capítulos:

- “Añadir contenido dinámico” en la página 145
- “Mostrar registros de base de datos” en la página 159

Crear una página detalle para una página de resultados

El conjunto de páginas de búsqueda puede incluir una página detalle que muestre información sobre los registros concretos de la página de resultados. En la página de resultados, los registros se muestran normalmente en una región repetida y cada registro cuenta con un vínculo. Cuando un usuario hace clic en uno de los vínculos, se abre la página de resultados y muestra información sobre el registro seleccionado.

Modificar una página de resultados para que funcione con una página detalle

La página de resultados debe contar con una región repetida para mostrar varios registros a la vez, al tiempo que cada registro de la región repetida debe tener un vínculo con la página detalle. El vínculo no sólo debe abrir la página detalle, sino que también debe indicar a la página detalle el registro que ha seleccionado el usuario. El comportamiento de servidor Ir a página Detalle crea este tipo de vínculo.

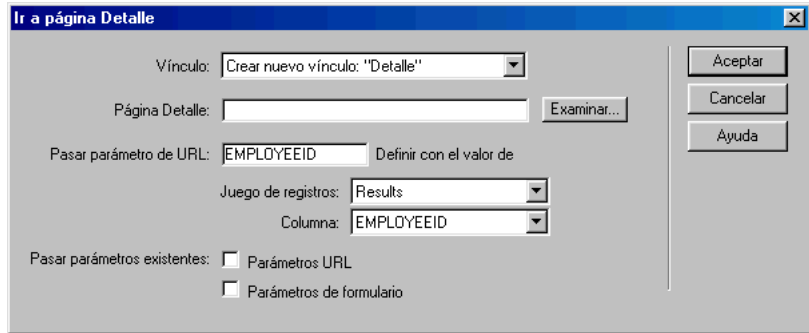
Para modificar una página de resultados para que funcione con una página detalle:

- 1 Cree una página detalle vacía (Archivo > Nuevo) y asigne un nombre al archivo. Deje la página a un lado por el momento. Deberá trabajar en ella posteriormente.
- 2 Abra la página de resultados en UltraDev.
- 3 Asegúrese de que aparecen los resultados en una región repetida. Para obtener instrucciones, consulte “Mostrar múltiples registros” en la página 164.
- 4 En la región repetida, seleccione el texto o la imagen que actuará como vínculo. Si está trabajando en la ventana Live Data, seleccione el texto o la imagen en la primera región mostrada.

Nota: El texto o imagen que seleccione puede ser dinámico.

- 5 Cree el vínculo con la página detalle abriendo el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haciendo clic en el botón de signo más (+) y seleccionando Ir a página Detalle en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Ir a página Detalle.



- 6 En el cuadro Página Detalle, haga clic en Examinar y localice el archivo de página detalle que ha creado en el paso 1.
- 7 Especifique la información que desea pasar a la página detalle seleccionando un juego de registros y una columna de los menús emergentes Juego de registros y Columna.

Normalmente, la información es el ID de clave exclusiva de un registro.

- 8 Haga clic en Aceptar.

La página de resultados pasa el valor a la página detalle en un parámetro de URL, que consiste simplemente en una variable añadida al final del URL empleado para abrir la página detalle. Por ejemplo, si el parámetro de URL se denomina `id` y la página detalle se denomina `customerdetail.asp`, el URL presentará esta apariencia cuando el usuario haga clic en el vínculo:

```
http://www.mysite.com/customerdetail.asp?id=43
```

La primera parte del URL, `http://www.mysite.com/customerdetail.asp`, abre la página detalle. La segunda parte, `?id=43`, es el parámetro de URL. Dicho parámetro indica a la página detalle qué registro debe localizar y mostrar. El término `id` es el nombre del parámetro URL y `43` es su valor. En este ejemplo, el parámetro URL contiene el número de ID del registro, `43`.

Crear la página detalle utilizando un comportamiento de servidor

Después de modificar la página de resultados para que funcione con la página detalle, complete la página detalle. Puede crear la página detalle con una combinación de juego de registros normal y un comportamiento de servidor, o bien puede crearla sólo con un juego de registros filtrado. En esta sección se describe cómo crear la primera clase de página detalle. Para aprender a crear la segunda clase, consulte “Crear la página detalle utilizando un juego de registros filtrado” en la página 191.

En primer lugar, diseñe la página detalle empleando las herramientas de diseño de Dreamweaver. Para obtener más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver o *Utilización de Dreamweaver*.

En segundo lugar, defina un juego de registros para la página o copie y pegue el juego de registros de la página de resultados. La página detalle extraerá los datos del registro de dicho juego de registros. Para obtener instrucciones, consulte “Definir un juego de registros” en la página 135 y “Copiar un juego de registros en otra página” en la página 142.

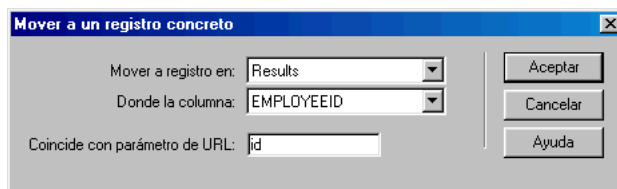
En tercer lugar, vincule las columnas del juego de registros con la página. En el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), seleccione columnas del juego de registros y arrástrelas hasta la página.

En cuarto lugar, añada un comportamiento de servidor que lea el ID del registro en el parámetro URL pasado por la página de resultados y que recupere el registro. Si omite este paso, el servidor recuperará el primer registro del juego de registros.

Para recuperar un registro concreto utilizando un comportamiento de servidor:

- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+), seleccione Mover a registro del menú emergente y elija Mover a un registro concreto.

Aparecerá el cuadro de diálogo Mover a un registro concreto.



- 2 En el menú emergente Mover a registro en, seleccione el juego de registros definido en la página detalle.

- 3 En el menú emergente Donde la columna, seleccione la columna que contiene el valor pasado por la página de resultados.

Por ejemplo, si la página de resultados pasa un número de ID de registro, elija la columna que contiene números de ID de registros.

- 4 En el cuadro Coincide con parámetro de URL, introduzca el nombre del parámetro de URL pasado por la página de resultados.

Por ejemplo, si el URL utilizado por la página de resultados para abrir la página detalle es `www.mysite.com/customerdetail.asp?id=43`, introduzca `id` en el cuadro Coincide con parámetro de URL.

También puede obtener el nombre cambiando a la página de resultados, abriendo el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haciendo doble clic en el comportamiento de servidor Ir a página Detalle. Compruebe el nombre que figura en Pasar parámetro de URL.

- 5 Haga clic en Aceptar.

Crear la página detalle utilizando un juego de registros filtrado

Otra forma de crear una página detalle consiste en filtrar el juego de registros de manera que sólo quede un registro (el registro seleccionado por el usuario en la página de resultados). Este método puede mejorar el rendimiento de la aplicación, ya que el juego de registros sólo contendrá un registro.

En primer lugar, diseñe la página empleando las herramientas de diseño de Dreamweaver. Para obtener más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver o *Utilización de Dreamweaver*.

En segundo lugar, defina un juego de registros para la página o copie y pegue el juego de registros de la página de resultados. La página detalle extraerá los datos del registro de dicho juego de registros. Para obtener instrucciones, consulte “Definir un juego de registros” en la página 135 y “Copiar un juego de registros en otra página” en la página 142.

En tercer lugar, cree un filtro de juego de registros que recupere el registro especificado en la página de resultados. Si crea un juego de registros utilizando el cuadro de diálogo Juego de registros simple, podrá utilizar los cuadros Filtro para crear el filtro. Si utiliza el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, podrá modificar la consulta SQL para crear el filtro.

Para recuperar un registro concreto utilizando un filtro de juego de registros:

- 1 Asegúrese de que la página detalle contiene un juego de registros.
- 2 Abra el juego de registros haciendo doble clic en su nombre en el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos).
- 3 Asegúrese de que aparece el cuadro de diálogo Juego de registros simple.

Si aparece la versión avanzada del cuadro de diálogo Juego de registros, cambie a la versión simple de dicho cuadro de diálogo haciendo clic en Simple. Si UltraDev informa de que no puede cambiar (normalmente debido a que la consulta es demasiado compleja para que aparezca en un cuadro de diálogo Juego de registros simple), deberá utilizar una consulta SQL para localizar el registro; omite el siguiente procedimiento de esta sección.

- 4 Complete la sección Filtro de la siguiente forma para localizar y mostrar el registro especificado en el parámetro URL pasado por la página de resultados:
 - En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione la columna de tabla de la base de datos que contiene valores que coinciden con el valor del parámetro de URL pasado por la página de resultados.

Por ejemplo, si el parámetro de URL contiene un número de ID de registro, elija la columna que contiene números de ID de registros.

- En el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual (ya debe estar seleccionado).
- En el tercer menú emergente, seleccione Parámetro de URL.

La página de resultados pasa a la página detalle información que identifica la selección del usuario mediante un parámetro de URL.

- En el cuarto cuadro, introduzca el nombre del parámetro de URL pasado por la página de resultados.

Por ejemplo, si el URL utilizado por la página de resultados para abrir la página detalle es `www.mysite.com/customerdetail.asp?id=43`, introduzca `id`.

También puede obtener el nombre cambiando a la página de resultados, abriendo el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haciendo doble clic en el comportamiento de servidor Ir a página Detalle. Compruebe el nombre que figura en Pasar parámetro de URL.

- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 Si aún no lo ha hecho, vincule las columnas del juego de registros con la página seleccionando las columnas del panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos) y arrastrándolas hasta la página.

Para recuperar un registro concreto utilizando una consulta SQL:

- 1 Asegúrese de que la página detalle contiene un juego de registros.
- 2 Abra el juego de registros haciendo doble clic en su nombre en el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos).
- 3 Asegúrese de que aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado.
Si aparece la versión simple del cuadro de diálogo Juego de registros, cambie a la versión avanzada de dicho cuadro de diálogo haciendo clic en el botón Avanzada.
- 4 Añada una cláusula Where (donde) a la declaración SQL para localizar el registro seleccionado por el usuario en la página de resultados.

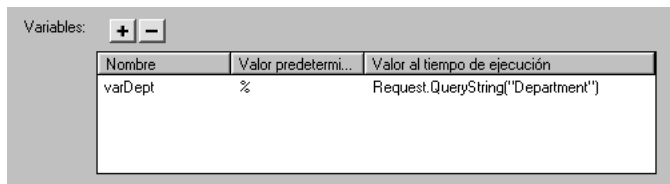
La cláusula Where debe contener una variable que incluya el valor pasado por el parámetro de URL. En el siguiente ejemplo, la variable se denomina varDept:

```
SELECT * FROM EMPLOYEES  
WHERE DEPARTMENT = 'varDept'
```

Para obtener ayuda sobre la sintaxis SQL, consulte “Nociones básicas de SQL” en la página 275.

- 5 Asigne a la variable el valor de la página de resultados pasado en el parámetro de URL haciendo clic en el botón de signo más (+) en el área Variables e introduciendo el nombre de la variable, el valor predeterminado (el valor que toma la variable si no se devuelve ningún valor de tiempo de ejecución) y un valor de tiempo de ejecución.

En el siguiente ejemplo ASP, la página de resultados pasa un parámetro URL denominado Department.



- 6 Haga clic en Aceptar.
- 7 Si aún no lo ha hecho, vincule las columnas del juego de registros con la página seleccionando las columnas del panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos) y arrastrándolas hasta la página.

Trabajar con páginas relacionadas

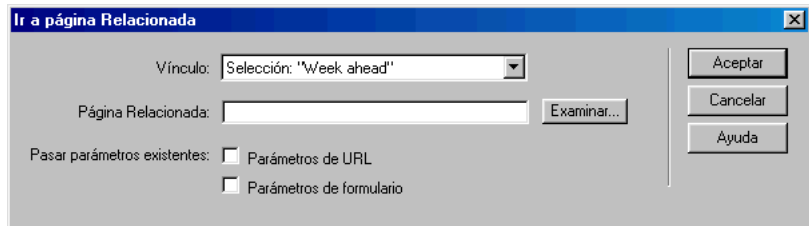
En algunas situaciones, es posible que desee mostrar una página que no sea una página de búsqueda, una página de resultados ni una página detalle, pero sin perder la información que ha recibido la página de un formulario HTML o un parámetro de URL. En lugar de utilizar un vínculo estándar para abrir la página relacionada, cree el vínculo empleando el comportamiento de servidor Ir a página Relacionada. El vínculo resultante no sólo abrirá la página relacionada, sino que también pasará parámetros existentes a dicha página. Por ejemplo, puede pasar parámetros de búsqueda de una página a otra para que el usuario no tenga que volver a introducir los parámetros de búsqueda.

Antes de añadir a una página un comportamiento de servidor Ir a página Relacionada, asegúrese de que la página recibe los parámetros de un formulario HTML (es decir, que el atributo ACTION del formulario especifica la página), o de un parámetro de URL, como cuando la página es el destino de un vínculo desde otra página con un comportamiento de servidor Ir a página Relacionada.

Para crear un vínculo que pase parámetros de formulario existentes a una página relacionada:

- 1 En la página, seleccione la cadena de texto o las imágenes que actualizarán como vínculo con la página relacionada.
- 2 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Ir a página Relacionada del menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Ir a página Relacionada.



- 3 En el cuadro Página Relacionada, haga clic en Examinar y localice el archivo de la página relacionada.

Si la página actual envía datos a sí misma, introduzca el nombre de archivo de la página actual.

- 4 Si los parámetros que desea pasar se han recibido directamente de un formulario HTML empleando el método GET o están contenidos en la cadena de consulta de la página, seleccione la opción Parámetros de URL.

5 Si los parámetros que desea pasar se recibieron directamente de un formulario HTML empleando el método POST, seleccione la opción Parámetros de formulario.

6 Haga clic en Aceptar.

Cuando se haga clic en el nuevo vínculo, la página pasará los parámetros a la página relacionada empleando una cadena de consulta. Por ejemplo, supongamos que un campo de texto de formulario se denomina “lastname” y que la página relacionada se denomina special_offer.cfm. El URL tendrá la siguiente apariencia cuando el usuario haga clic en el vínculo:

`http://www.mysite.com/special_offer.cfm?lastname=Anderson`

La primera parte del URL, `http://www.mysite.com/special_offer.cfm`, abre la página relacionada. La segunda parte, `?lastname=Anderson`, es el parámetro de URL que el parámetro de formulario pasa a la página relacionada.

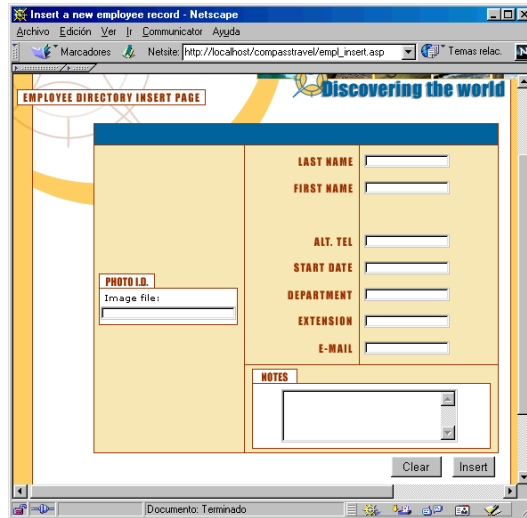
CAPÍTULO 9

Crear páginas que editen registros de bases de datos

Macromedia UltraDev incluye un conjunto de comportamientos de servidor que permiten que los usuarios añadan, actualicen y eliminen registros con sus navegadores Web. También puede utilizar objetos Live para crear formularios HTML totalmente funcionales que permitan insertar y actualizar registros.

Crear una página para insertar registros

Una aplicación puede incluir una página para permitir que los usuarios inserten nuevos registros en una base de datos. Por ejemplo, la siguiente página inserta un nuevo registro en una base de datos de empleados:



Una página de inserción debe incluir dos elementos:

- Un formulario HTML que permite a los usuarios introducir datos
- Un comportamiento de servidor Insertar registro que actualiza la base de datos

Puede añadir ambos elementos en una sola operación, mediante el objeto Live Formulario de inserción de registro, o por separado, con las herramientas de formulario de Dreamweaver y el panel Comportamientos del servidor.

Nota: La página de inserción sólo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Actualizar registro o Borrar registro a la página de inserción.

Crear la página de inserción en una operación

Puede añadir los elementos básicos de una página de inserción en una sola operación mediante el objeto Live Formulario de inserción de registro. El objeto Live añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Insertar registro.

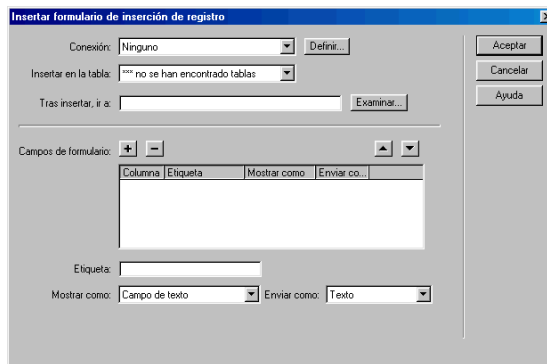
También puede añadir los elementos por separado utilizando las herramientas de formulario y el panel Comportamientos del servidor. Para obtener más información, consulte “Crear la página de inserción elemento a elemento” en la página 201.

Una vez situados los elementos en la página, puede utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver para personalizar el formulario o el panel Comportamientos del servidor para editar el comportamiento de servidor Insertar registro.

Para crear la página de inserción con el objeto Live Formulario de inserción de registro:

- 1 Abra la página en la vista de Diseño y elija Insertar > Objetos Live > Formulario de inserción de registro.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar Formulario de inserción de registro.



- 2 Especifique la tabla de la base de datos en la que se debe insertar el registro por medio de los menús contextuales Conexión e Insertar en la tabla.

Si el sitio todavía no dispone de una conexión con la base de datos, haga clic en Definir para crearla.

- 3 En el cuadro “Tras insertar, ir a”, introduzca la página que se debe abrir después de insertar el registro en la tabla.

A continuación, deberá crear un formulario HTML para la introducción de datos completando la mitad inferior del cuadro de diálogo.

- 4 En el área Campos de formulario, especifique los objetos de formulario que desea incluir en el formulario HTML de la página de inserción e indique la columna de la tabla de la base de datos que debe actualizar cada uno de los objetos del formulario.

De forma predeterminada, UltraDev crea un objeto de formulario para cada columna de la tabla de la base de datos. Si la base de datos genera automáticamente ID de clave exclusiva para cada nuevo registro creado, elimine el objeto de formulario correspondiente a la columna de clave. Para ello, selecciónelo en la lista y haga clic en el botón de signo menos (-). De esta forma eliminará el riesgo de que un usuario introduzca en el formulario un valor de ID que ya exista.

También puede cambiar el orden de los objetos de formulario del formulario HTML. Para ello, seleccione un objeto de formulario de la lista y haga clic en el botón de flecha arriba o abajo situado en la parte derecha del cuadro de diálogo.

- 5 Especifique cómo debe mostrarse cada campo de introducción de datos en el formulario HTML haciendo clic en una fila de la tabla Campos de formulario e introduciendo la siguiente información en los cuadros situados bajo la tabla:

- En el cuadro Etiqueta, introduzca el texto descriptivo que se mostrará junto al campo de introducción de datos. UltraDev muestra el nombre de la columna de la tabla en la etiqueta de forma predeterminada.
- En el menú emergente Mostrar como, seleccione el objeto de formulario que se utilizará como campo de introducción de datos. Puede elegir Campo de texto, Área de texto, Menú, Casilla de verificación, Grupo de opciones o Texto. Seleccione Texto para las entradas de sólo lectura.
- En el menú emergente Enviar como, elija el formato de datos que espera recibir la tabla de la base de datos. Por ejemplo, si la columna de la tabla sólo acepta datos numéricos, elija Numérico.
- Configure las propiedades del objeto de formulario. Dispone de distintas opciones en función del objeto de formulario seleccionado como campo de entrada de datos. En el caso de los campos de texto, las áreas de texto y los textos, puede introducir un valor inicial. Para definir las propiedades de los menús y los grupos de opciones, deberá abrir otro cuadro de diálogo. En el caso de las casillas de verificación, elija la opción Activada o No activada.

- 6 Haga clic en Aceptar.

UltraDev añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Insertar registro. Los objetos de formulario están dispuestos en una tabla básica que se puede personalizar libremente por medio de las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. (Asegúrese de que todos los objetos de formulario se mantienen dentro de los límites del formulario.)

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Insertar registro.

Crear la página de inserción elemento a elemento

Puede añadir los elementos básicos de una página de inserción por separado utilizando las herramientas de formulario y el panel Comportamientos del servidor.

También puede añadir todos los elementos de una vez con el objeto Live Formulario de inserción de registro. Para obtener más información, consulte “Crear la página de inserción en una operación” en la página 199.

El primer paso es añadir un formulario HTML a la página para que los usuarios puedan introducir datos.

Para añadir un formulario HTML a una página de inserción:

- 1 Cree una nueva página (Archivo > Nuevo) y diseñela con las herramientas de diseño de Dreamweaver.
- 2 Añada un formulario HTML colocando el punto de inserción dónde desea que aparezca el formulario y eligiendo Formulario en el menú Insertar.

Se creará un formulario vacío en la página. Puede que deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

- 3 Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la ficha <form> situada en la parte inferior de la ventana para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` y `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulsa el botón Submit, ya que el comportamiento de servidor Insertar registro configura estos atributos automáticamente.

- 4 Añada un objeto de formulario (Insertar > Objetos de formulario) para cada columna de la tabla de la base de datos en la que desee insertar registros.

Los objetos de formulario permiten introducir datos. Generalmente, se utilizan campos de texto, pero también puede usar listas/menús, casillas de verificación y botones de opción.

Para obtener más información sobre los objetos de formulario, consulte “Crear formularios”, de *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

- 5 Añada al formulario un botón Submit (Insertar > Objetos de formulario > Botón).

- 6 Si lo desea, cambie la etiqueta del botón Submit. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

Por ejemplo, éste es el inspector de propiedades de un botón cuya etiqueta es “Insertar registro”:

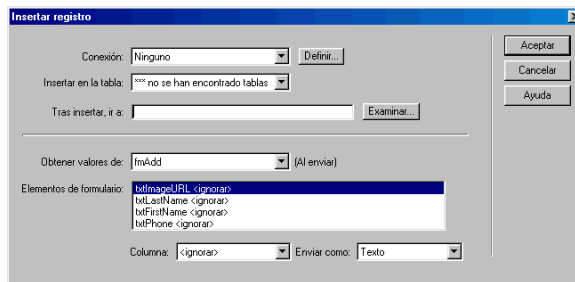


El siguiente paso consiste en añadir el comportamiento de servidor Insertar registro para insertar registros en una tabla de base de datos.

Para añadir un comportamiento de servidor que inserte registros en una tabla de base de datos:

- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Insertar registro en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar registro.



- 2 Utilice los menús contextuales Conexión e Insertar en la tabla para especificar la tabla de la base de datos en la que se debe insertar el registro.
- 3 En el cuadro “Tras insertar, ir a”, introduzca la página que se debe abrir después de insertar el registro en la tabla.
- 4 En el menú emergente Obtener valores de, elija el formulario HTML utilizado para introducir los datos.

UltraDev elegirá automáticamente el primer formulario de la página.

- 5 Especifique el campo de la tabla de la base de datos que actualizará cada objeto del formulario. Para ello, seleccione un objeto de formulario en la lista Elementos de formulario y elija una columna de la tabla en el menú emergente Columna y el tipo de datos correspondiente en el menú emergente Enviar como.

El tipo de datos indica la clase de datos que espera recibir la columna de la tabla de la base de datos (texto, numérico, valores booleanos de casilla de verificación). Por ejemplo, si la columna de la tabla sólo acepta valores numéricos, elija Numérico en el menú emergente Enviar como.

Dicho menú incluye dos tipos de datos de Fecha. Seleccione el tipo de datos Fecha MS Access para las bases de datos Microsoft Access y el tipo Fecha para cualquier otra base de datos.

Repita el mismo procedimiento para cada objeto de formulario de la lista Elementos de formulario.

- 6 Haga clic en Aceptar.

Crear una página para actualizar registros

Una aplicación puede incluir una página para permitir que los usuarios actualicen los registros existentes en una tabla de base de datos. Generalmente, una página de actualización es una página de detalle que funciona conjuntamente con una página de resultados. La página de resultados permite que el usuario seleccione el registro que desea actualizar y transfiere la información a la página de actualización.

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos.
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Puede añadir a la página el formulario HTML y el comportamiento de servidor en una sola operación, mediante el objeto Live Formulario de actualización de registros, o por separado, con las herramientas de formulario de Dreamweaver y el panel Comportamientos del servidor.

Nota: La página de actualización sólo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Insertar registro o Borrar registro a la página de actualización.

Identificar el registro que se actualiza

Antes de actualizar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda y una página de resultados que funcionen con la página de actualización. Para obtener instrucciones para crear páginas de búsqueda y de resultados, consulte “Crear páginas que realicen búsquedas en bases de datos” en la página 179.

La página de resultados transfiere un parámetro URL a la página de actualización para indicarle el registro que debe actualizar. Asegúrese de que la página de resultados incluye un comportamiento de servidor Ir a página Detalle en el que se especifica la página de actualización como página de detalle. Para obtener instrucciones, consulte “Modificar una página de resultados para que funcione con una página detalle” en la página 188.

Recuperar el registro que se actualiza

Cuando la página de resultados transfiere un parámetro URL a la página de actualización para identificar el registro que se actualiza, la página de actualización debe leer el parámetro, recuperar el registro de la tabla de la base de datos y almacenarlo temporalmente en un juego de registros.

Para recuperar el registro que se actualiza:

- 1 En el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta).
Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en el botón Simple para abrir el cuadro de diálogo Juego de registros simple.
- 2 Asigne un nombre al juego de registros y utilice los menús emergentes Conexión y Tabla para especificar la ubicación de los datos que desea actualizar.
- 3 Haga clic en la opción Seleccionado y elija una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) y las columnas que contienen los datos que desea actualizar.

- 4 Configure el área Filtro de forma que el valor de la columna de clave sea igual al valor del parámetro URL transferido por la página de resultados.

Este tipo de filtro crea un juego de registros que sólo contiene el registro especificado por la página de resultados. Por ejemplo, si la columna de clave contiene la información de ID del registro y se denomina PRID, y si la página de resultados transfiere la información de ID del registro correspondiente en el parámetro URL `id`, ésta es la apariencia que debe presentar el área Filtro:



Para obtener más información, consulte “Crear la página detalle utilizando un juego de registros filtrado” en la página 191.

- 5 Haga clic en Aceptar.

Cuando el usuario seleccione un registro de la página de resultados, la página de actualización generará un juego de registros que contendrá únicamente el registro seleccionado.

Completar la página de actualización en una operación

Puede añadir los dos últimos elementos de una página de actualización en una sola operación mediante el objeto Live Formulario de actualización de registros. El objeto Live añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro.

Para utilizar el objeto Live, la aplicación Web debe ser capaz de identificar el registro que se actualiza, y la página de actualización necesita poder recuperarlo. (Consulte “Identificar el registro que se actualiza” en la página 204 y “Recuperar el registro que se actualiza” en la página 204.)

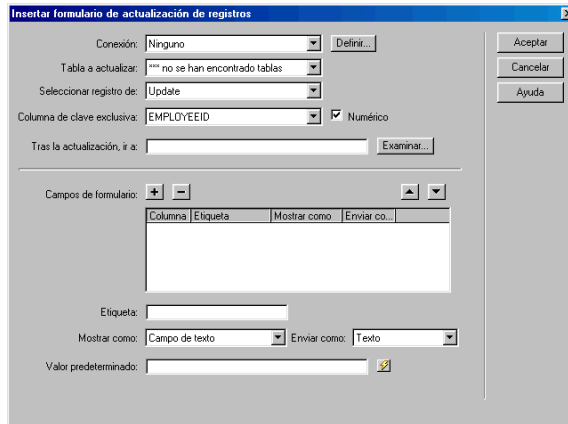
También puede añadir el formulario HTML y el comportamiento de servidor Actualizar registro por separado con las herramientas de formulario de Dreamweaver y el panel Comportamientos del servidor. Consulte “Completar la página de actualización elemento a elemento” en la página 208.

Una vez que el objeto Live sitúa los elementos en la página, puede utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver para personalizar el formulario o el panel Comportamientos del servidor para editar el comportamiento de servidor Actualizar registro.

Para crear la página de actualización con el objeto Live Formulario de actualización de registros:

- 1 Abra la página en la vista de Diseño y elija Insertar > Objetos Live > Formulario de actualización de registros.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar formulario de actualización de registros.



- 2 Utilice los menús contextuales Conexión y Tabla a actualizar para especificar la tabla de la base de datos que contiene los registros que se van a actualizar.
- 3 En el menú emergente Seleccionar registro de, especifique el juego de registros que contiene el registro que aparece en el formulario HTML.
- 4 En el menú emergente Columna de clave exclusiva, seleccione una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) para identificar el registro de la tabla de la base de datos.

Si el valor es un número, seleccione la opción Numérico. Generalmente, las columnas de clave sólo admiten valores numéricos, pero también pueden aceptar valores de texto.

- 5 En el cuadro “Tras actualizar, ir a”, introduzca la página que se debe abrir después de actualizar el registro de la tabla.

A continuación, deberá crear un formulario HTML para la introducción de datos completando la mitad inferior del cuadro de diálogo.

- 6** En el área Campos de formulario, especifique los objetos de formulario que desea incluir en el formulario HTML de la página de actualización e indique la columna de la tabla de la base de datos que debe actualizar cada uno de los objetos del formulario.

De forma predeterminada, UltraDev crea un objeto de formulario para cada columna de la tabla de la base de datos. Si la base de datos genera automáticamente ID de clave exclusiva para cada nuevo registro creado, elimine el objeto de formulario correspondiente a la columna de clave. Para ello, selecciónelo en la lista y haga clic en el botón de signo menos (-). De esta forma eliminará el riesgo de que un usuario introduzca en el formulario un valor de ID que ya exista.

También puede cambiar el orden de los objetos de formulario del formulario HTML. Para ello, seleccione un objeto de formulario de la lista y haga clic en el botón de flecha arriba o abajo situado en la parte derecha del cuadro de diálogo.

- 7** Especifique cómo debe mostrarse cada campo de introducción de datos en el formulario HTML haciendo clic en una fila de la tabla Campos de formulario e introduciendo la siguiente información en los cuadros situados bajo la tabla:
- En el cuadro Etiqueta, introduzca el texto descriptivo que se mostrará junto al campo de introducción de datos. UltraDev muestra el nombre de la columna de la tabla en la etiqueta de forma predeterminada.
 - En el menú emergente Mostrar como, seleccione el objeto de formulario que se utilizará como campo de introducción de datos. Puede elegir Campo de texto, Área de texto, Menú, Casilla de verificación, Grupo de opciones o Texto. Seleccione Texto para las entradas de sólo lectura.
 - En el menú emergente Enviar como, elija el formato de datos que espera recibir la tabla de la base de datos. Por ejemplo, si la columna de la tabla sólo acepta datos numéricos, elija Numérico.
 - En el cuadro Valor predeterminado para campos de texto, áreas de texto y texto, asegúrese de que el campo muestra el valor actual de la base de datos (UltraDev introduce una secuencia de comandos para llevar a cabo esta tarea de forma predeterminada). Haga clic en el icono de rayo para cambiar el valor de la base de datos que desea mostrar.
 - Establezca las propiedades de los demás objetos de formulario. Para definir las propiedades de los menús y los grupos de opciones, deberá abrir otro cuadro de diálogo. En el caso de las casillas de verificación, defina una comparación entre el valor del registro actual correspondiente a la casilla de verificación y un valor dado para determinar si la casilla de verificación debe aparecer o no marcada cuando se muestre el registro.
- 8** Haga clic en Aceptar.

El objeto Live añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro. Los objetos de formulario están dispuestos en una tabla básica que se puede personalizar libremente por medio de las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. (Asegúrese de que todos los objetos de formulario se mantienen dentro de los límites del formulario.)

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.

Completar la página de actualización elemento a elemento

Puede añadir los dos últimos elementos básicos de una página de actualización por separado utilizando las herramientas de formulario y el panel Comportamientos del servidor.

Para que se pueda añadir los elementos, la aplicación Web debe ser capaz de identificar el registro que se actualiza, y la página de actualización necesita poder recuperarlo. (Consulte “Identificar el registro que se actualiza” en la página 204 y “Recuperar el registro que se actualiza” en la página 204.)

También puede añadir los elementos restantes de una vez con el objeto Live Formulario de actualización de registros. Consulte “Completar la página de actualización en una operación” en la página 205.

El primer paso es añadir un formulario HTML a la página para que los usuarios puedan modificar los datos.

Para añadir un formulario HTML a una página de actualización:

- 1 Cree una nueva página (Archivo > Nuevo) y diseñela con las herramientas de diseño de Dreamweaver.
- 2 Añada un formulario HTML colocando el punto de inserción dónde desea que aparezca el formulario y eligiendo Formulario en el menú Insertar.

Se creará un formulario vacío en la página. Puede que deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

- 3 Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la ficha <formu> situada en la parte inferior de la ventana para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` y `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulsa el botón Submit, ya que el comportamiento de servidor Actualizar registro configura estos atributos automáticamente.

- Añada un objeto de formulario (Insertar > Objetos de formulario) para cada columna que desee actualizar en la tabla de la base de datos.

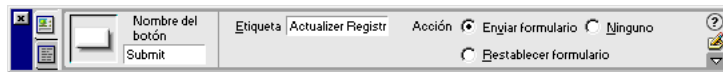
Los objetos de formulario permiten introducir datos. Generalmente, se utilizan campos de texto, pero también puede usar listas/menús, casillas de verificación y botones de opción.

Cada objeto de formulario debe corresponder a una de las columnas del juego de registros definido previamente. La única excepción es la columna de clave exclusiva, que no debe estar asociada a ningún objeto de formulario.

Para obtener más información sobre los objetos de formulario, consulte “Crear formularios”, de *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

- Añada al formulario un botón Submit (Insertar > Objetos de formulario > Botón).
- Si lo desea, cambie la etiqueta del botón Submit. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

Por ejemplo, éste es el inspector de propiedades de un botón cuya etiqueta es “Actualizar registro”:



El siguiente paso consiste en mostrar el registro en el formulario vinculando los objetos de formulario a las columnas de la tabla de la base de datos.

Para mostrar el registro en el formulario:

- Asegúrese de haber definido un juego de registros para guardar en él el registro que desea actualizar el usuario.

Para obtener más información, consulte “Recuperar el registro que se actualiza” en la página 204.

- Arrastre una columna de la tabla desde el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos) hasta el objeto de formulario correspondiente de la página.

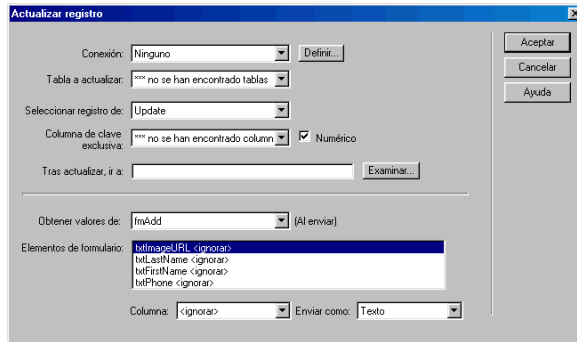
Para obtener más información, consulte “Convertir objetos de formularios en contenido dinámico” en la página 150.

El último paso consiste en añadir el comportamiento de servidor Actualizar registro para actualizar la tabla de la base de datos una vez que el usuario haya modificado el registro.

Para añadir un comportamiento de servidor para actualizar la tabla de la base de datos.

- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Actualizar registro en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar registro.



- 2 Utilice los menús contextuales Conexión y Tabla a actualizar para especificar la tabla de la base de datos que contiene los registros que se van a actualizar.
- 3 En el menú emergente Seleccionar registro de, especifique el juego de registros que contiene el registro que aparece en el formulario HTML.
- 4 En el menú emergente Columna de clave exclusiva, seleccione una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) para identificar el registro de la tabla de la base de datos.

Seleccione la opción Numérico si el valor es un número. Generalmente, las columnas de clave sólo admiten valores numéricos, pero también pueden aceptar valores de texto.

- 5 En el cuadro “Tras actualizar, ir a”, introduzca la página que se debe abrir después de actualizar el registro de la tabla.
- 6 En el menú emergente Obtener valores de, elija el formulario HTML utilizado para editar los datos del registro.

UltraDev elegirá automáticamente el primer formulario de la página.

- 7 Especifique el campo de la tabla de la base de datos que actualizará cada objeto del formulario. Para ello, seleccione un objeto de formulario en la lista Elementos de formulario y elija una columna de la tabla en el menú emergente Columna y el tipo de datos correspondiente en el menú emergente Enviar como.

El tipo de datos indica la clase de datos que espera recibir la columna de la tabla de la base de datos (texto, numérico, valores booleanos de casilla de verificación). Por ejemplo, si la columna de la tabla sólo acepta valores numéricos, elija Numérico en el menú emergente Enviar como.

Dicho menú incluye dos tipos de datos de Fecha. Seleccione el tipo de datos Fecha MS Access para las bases de datos Microsoft Access y el tipo Fecha para cualquier otra base de datos.

Repita el mismo procedimiento para cada objeto de formulario de la lista Elementos de formulario.

- 8 Haga clic en Aceptar.

Crear una página para borrar un registro

Una aplicación puede incluir una página para permitir que los usuarios borren los registros existentes en una tabla de base de datos. Generalmente, una página de borrado es una página de detalle que funciona conjuntamente con una página de resultados. La página de resultados permite que el usuario seleccione el registro que desea borrar y transfiere la información a la página de eliminación.

Las páginas de borrado constan de cuatro elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos.
- Una presentación de sólo lectura de los datos que se borran.
- Un botón Submit que permite enviar el comando de borrado al servidor.
- Un comportamiento de servidor Borrar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Nota: La página de borrado sólo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Insertar registro o Actualizar registro a la página de borrado.

Identificar el registro que se borra

Antes de borrar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda y una página de resultados que funcionen con la página de borrado. Para obtener instrucciones para crear páginas de búsqueda y de resultados, consulte “Crear páginas que realicen búsquedas en bases de datos” en la página 179.

La página de resultados transfiere un parámetro URL a la página de borrado para indicarle el registro que debe borrar. Asegúrese de que la página de resultados incluye un comportamiento de servidor Ir a página Detalle en el que se especifica la página de borrado como página de detalle. Para obtener instrucciones, consulte “Modificar una página de resultados para que funcione con una página detalle” en la página 188.

Recuperar el registro que se borra

Cuando la página de resultados transfiere un parámetro URL a la página de borrado para identificar el registro que se borra, la página de borrado debe leer el parámetro, recuperar el registro de la tabla de la base de datos y almacenarlo temporalmente en un juego de registros.

Para recuperar el registro que se borra:

- 1 En el panel Vinculaciones de datos (Ventana > Vinculaciones de datos), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta).
Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en el botón Simple para abrir el cuadro de diálogo Juego de registros simple.
- 2 Asigne un nombre al juego de registros y utilice los menús emergentes Conexión y Tabla para especificar la ubicación de los datos que desea borrar.
- 3 En el área Columnas, seleccione la opción Todas para elegir todas las columnas de la tabla de la base de datos.

- 4 Configure el área Filtro de forma que el valor de la columna de clave sea igual al valor del parámetro URL transferido por la página de resultados.

Este tipo de filtro crea un juego de registros que sólo contiene el registro especificado por la página de resultados. Por ejemplo, si la columna de clave contiene la información de ID del registro y se denomina PRID, y si la página de resultados transfirió la información de ID del registro correspondiente en el parámetro URL id, ésta es la apariencia que debe presentar el área Filtro:



Para obtener más información, consulte “Crear la página detalle utilizando un juego de registros filtrado” en la página 191.

- 5 Haga clic en Aceptar.

Cuando el usuario seleccione un registro de la página de resultados, la página de borrado generará un juego de registros que contendrá únicamente el registro seleccionado.

A continuación, añadirá una presentación de sólo lectura de los datos que se borran.

Mostrar los datos que se borran

Es recomendable mostrar el registro antes de borrarlo para que el usuario confirme la operación.

Para añadir una presentación de sólo lectura del registro que se borra:

- 1 Asegúrese de haber definido un juego de registros para guardar en él el registro que desea borrar el usuario.

Para obtener más información, consulte “Recuperar el registro que se borra” en la página 212.

- 2 Arrastre una columna desde el panel Vinculación de datos (Ventana > Vinculación de datos) hasta la página.

El contenido dinámico aparece en la página. Puede soltar directamente el contenido dinámico en la página o en una tabla HTML. Para obtener más información, consulte “Convertir texto en contenido dinámico” en la página 146.

Enviar el comando de borrado al servidor

La página de borrado utiliza un botón Submit para enviar el comando de borrado al servidor. Para añadir a la página un botón Submit, deberá crear un formulario HTML que sólo contenga dicho botón.

Para añadir un botón Submit a la página de borrado:

- 1 En la vista de Diseño, coloque el punto de inserción en la posición en la que desea que aparezca el botón Submit y elija Formulario en el menú Insertar.

Se creará un formulario vacío en la página. Puede que deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

- 2 Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la ficha <form> situada en la parte inferior de la ventana para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` y `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulsa el botón Submit, ya que el comportamiento de servidor Borrar registro configura estos atributos automáticamente.

- 3 Añada al formulario un botón Submit (Insertar > Objetos de formulario > Botón).
- 4 Si lo desea, cambie la etiqueta del botón Submit. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

Por ejemplo, éste es el inspector de propiedades de un botón cuya etiqueta es “Borrar registro”:



A continuación, añadirá el comportamiento de servidor Borrar registro para actualizar la tabla de la base de datos cuando el usuario haga clic en el botón Submit.

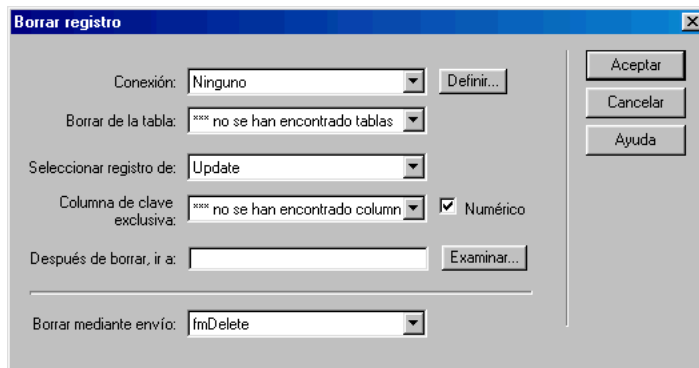
Borrar el registro de la tabla de la base de datos

El último paso consiste en añadir el comportamiento de servidor Borrar registro para actualizar la tabla de la base de datos cuando el usuario haga clic en el botón Submit.

Para añadir un comportamiento de servidor para borrar la tabla de la base de datos.

- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Actualizar registro en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Borrar registro.



- 2 Utilice los menús contextuales Conexión y Borrar de la tabla para especificar la tabla de la base de datos que contiene los registros que se van a borrar.
- 3 En el menú emergente Seleccionar registro de, especifique el juego de registros que contiene el registro que se va a borrar.
- 4 En el menú emergente Columna de clave exclusiva, seleccione una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) para identificar el registro de la tabla de la base de datos.

Si el valor es un número, seleccione la opción Numérico. Generalmente, las columnas de clave sólo admiten valores numéricos, pero también pueden aceptar valores de texto.

- 5 En el cuadro “Después de borrar, ir a”, introduzca la página que se debe abrir después de borrar el registro de la tabla.
- 6 En el menú emergente Borrar mediante envío, especifique el formulario HTML que contiene el botón Submit que envía el comando de borrado al servidor.

UltraDev elegirá automáticamente el primer formulario de la página.

- 7 Haga clic en Aceptar.

CAPÍTULO 10

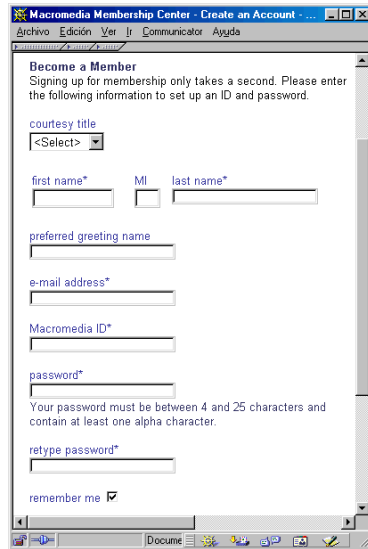
Crear páginas que restrinjan el acceso al sitio

Puede utilizar Dreamweaver UltraDev para crear las siguientes páginas que restrinjan el acceso al sitio:

- Una página que obligue a los usuarios a registrarse en su primera visita al sitio
- Una página que permita que los usuarios registrados se conecten al sitio
- Páginas que sólo puedan ver los usuarios autorizados

Crear una página de registro

Una aplicación Web puede contener una página que obligue a los usuarios a registrarse en su primera visita al sitio. Por ejemplo, la siguiente página solicita a los usuarios primerizos que se registren:



Una página de registro consta de los siguientes bloques:

- Una tabla de base de datos para almacenar la información de conexión de los usuarios.
- Un formulario HTML en el que los usuarios pueden elegir un nombre de usuario y una contraseña. También puede utilizar el formulario para obtener información personal adicional de los usuarios.
- Un comportamiento de servidor Insertar registro para actualizar la tabla de la base de datos.
- Un comportamiento de servidor Comprobar nuevo nombre de usuario para comprobar que el nombre introducido por el usuario no sea utilizado por otro usuario.

Nota: Puede borrar o cambiar las propiedades de cualquier comportamiento de servidor que añada a una página. Consulte “Editar comportamientos de servidor en una página” en la página 177.

Almacenar la información de conexión de los usuarios

Una página de registro necesita utilizar una tabla de base de datos para almacenar la información de conexión que introducen los usuarios. Asegúrese de que la tabla de la base de datos contiene columnas de nombre de usuario y contraseña. Si desea conceder distintos privilegios de acceso a los usuarios, incluya también una columna de privilegio de acceso. Consulte “Almacenar privilegios de acceso en la base de datos de usuarios” en la página 228.

Si desea establecer una contraseña común para todos los usuarios del sitio, configure la aplicación de base de datos (Microsoft Access, Microsoft SQL Server, Oracle, etc.) para introducir la contraseña de forma predeterminada en todo nuevo registro de usuario. La mayoría de las aplicaciones de base de datos permiten establecer el valor predeterminado de una columna cada vez que se crea un nuevo registro. Establezca el valor predeterminado de la contraseña.

También puede utilizar la tabla de la base de datos para almacenar otra información de utilidad sobre los usuarios.

Permitir que los usuarios elijan un nombre de usuario y una contraseña

Para que los usuarios puedan elegir un nombre de usuario y una contraseña (si es aplicable), deberá añadir un formulario HTML a la página de registro.

Para permitir que los usuarios elijan un nombre de usuario y una contraseña:

- 1 Cree una nueva página (Archivo > Nuevo) y diseñe la página de registro con las herramientas de diseño de Dreamweaver.
- 2 Añada un formulario HTML colocando el punto de inserción dónde desea que aparezca el formulario y eligiendo Formulario en el menú Insertar.

Se creará un formulario vacío en la página. Puede que deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

- 3 Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la ficha <form> situada en la parte inferior de la ventana para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` y `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulsa el botón Submit, ya que el comportamiento de servidor Insertar registro configura estos atributos automáticamente (consulte “Actualizar la tabla de usuarios de la base de datos” en la página 220).

- 4 Añada campos de texto (Insertar > Objetos de formulario > Campo de texto) para permitir que el usuario introduzca el nombre de usuario y la contraseña.

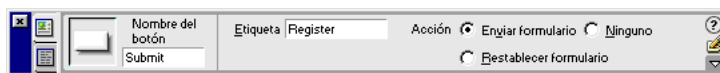
El formulario también puede incluir otros objetos formulario para obtener información personal adicional.

Deberá añadir etiquetas (de texto o imágenes) junto a cada objeto de formulario para indicar a los usuarios la información que deben introducir. También es recomendable alinear los objetos situándolos dentro de una tabla HTML.

Para obtener más información sobre los objetos de formulario, consulte “Crear formularios”, de *Utilización de Dreamweaver* o la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Uso de Dreamweaver).

- 5 Añada al formulario un botón Submit (Insertar > Objetos de formulario > Botón).
- 6 Si lo desea, cambie la etiqueta del botón Submit. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

Por ejemplo, éste es el inspector de propiedades de un botón cuya etiqueta es “Register”:



El siguiente paso consiste en añadir el comportamiento de servidor Insertar registro para insertar registros en la tabla de usuarios de la base de datos.

Actualizar la tabla de usuarios de la base de datos

Para actualizar la tabla de usuarios de la base de datos deberá añadir un comportamiento de servidor Insertar registro.

Para actualizar la tabla de usuarios de la base de datos:

- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Insertar registro en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar registro.

- 2 Utilice los menús emergentes Conexión e Insertar en la tabla para especificar la tabla de usuarios de la base de datos.
- 3 En el cuadro “Tras insertar, ir a”, introduzca la página que se debe abrir después de insertar el registro en la tabla.

- 4 En el menú emergente Obtener valores de, elija el formulario HTML utilizado para obtener el nombre de usuario y la contraseña de los usuarios.

UltraDev elegirá automáticamente el primer formulario de la página.

- 5 Especifique el campo de la tabla de la base de datos que actualizará cada objeto del formulario. Para ello, seleccione un objeto de formulario en la lista Elementos de formulario y elija una columna de la tabla en el menú emergente Columna y el tipo de datos correspondiente en el menú emergente Enviar como.

El tipo de datos indica la clase de datos que espera recibir la columna de la tabla de la base de datos (texto, numérico, valores booleanos de casilla de verificación). Generalmente, las columnas de contraseña y nombre de usuario son de texto.

Por ejemplo, en la lista Elementos de formulario, haga clic en el campo de texto de contraseña, seleccione la columna de la tabla de base de datos en la que se almacenará la contraseña y elija el tipo de datos Texto.

Repita el mismo procedimiento para cada objeto de formulario de la lista Elementos de formulario.

- 6 Haga clic en Aceptar.

El último paso consiste en comprobar que el nombre de usuario no está siendo utilizado por otro usuario registrado.

Comprobar que el nombre de usuario elegido es exclusivo

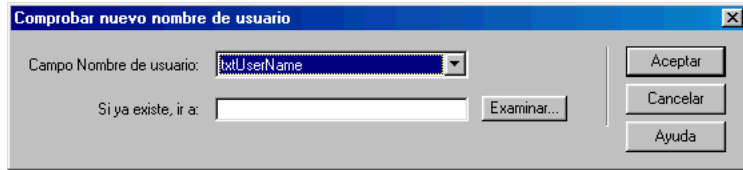
Para asegurarse de que el nombre de usuario introducido no está siendo utilizado por otro usuario registrado, deberá añadir un comportamiento de servidor.

Cuando el usuario hace clic en el botón Submit de la página de registro, el comportamiento de servidor compara el nombre utilizado con los nombres de usuario almacenados en una tabla de base de datos de usuarios registrados. Si el nombre de usuario no se encuentra en la tabla de la base de datos, el comportamiento de servidor lleva a cabo la inserción del registro con normalidad. Si el nombre de usuario ya existe, el comportamiento de servidor cancela la operación de inserción del registro y abre una nueva página en la que, generalmente, se indica al usuario que el nombre de usuario introducido ya está reservado.

Para comprobar que el nombre de usuario elegido es exclusivo:

- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Autenticación de usuarios > Comprobar nuevo nombre de usuario en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Comprobar nuevo nombre de usuario.



- 2 En el menú desplegable Campo de nombre de usuario, elija el campo de texto del formulario en el que los visitantes deberán introducir un nombre de usuario.

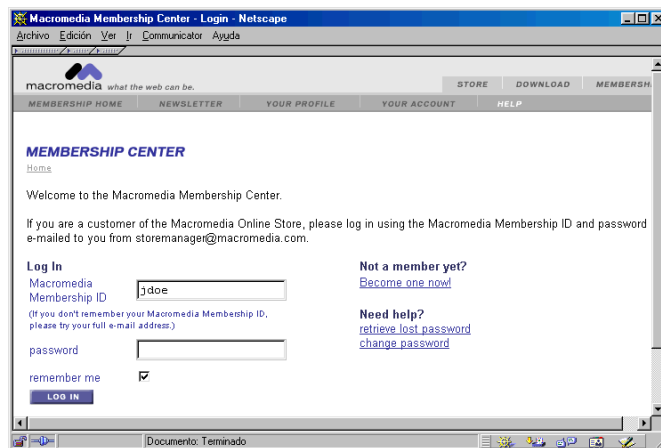
- 3 En el cuadro “Si ya existe, ir a”, especifique la página que se abrirá si se encuentra el nombre de usuario en la tabla de la base de datos.

Dicha página deberá advertir al usuario de que el nombre de usuario está reservado y permitirle introducir otro distinto.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Crear una página de conexión

Una aplicación Web puede contener una página que permita que los usuarios registrados se conecten al sitio. Por ejemplo, la siguiente página solicita a los usuarios registrados que se conecten:



Una página de conexión consta de los siguientes bloques:

- Una tabla de base de datos de usuarios registrados
- Un formulario HTML en el que los usuarios pueden introducir un nombre de usuario y una contraseña
- Un comportamiento de servidor Conectar usuario para comprobar que el nombre de usuario y la contraseña que se han introducido son válidos

Cuando el usuario se conecta correctamente, se crea una variable de sesión que contiene su nombre de usuario.

Nota: Puede borrar o cambiar las propiedades de cualquier comportamiento de servidor que añada a una página. Consulte “Editar comportamientos de servidor en una página” en la página 177.

Crear una tabla de base de datos de usuarios registrados

Necesita una tabla de base de datos de usuarios registrados para comprobar si el nombre de usuario y la contraseña introducidos en la página de conexión son válidos. Utilice la aplicación de base de datos y una página de registro para crear la tabla. Para obtener más información, consulte “Crear una página de registro” en la página 218.

Permitir que los usuarios se conecten

Para que los usuarios se conecten introduciendo un nombre de usuario y una contraseña, deberá añadir un formulario HTML a la página.

Para que los usuarios puedan conectarse:

- 1 Cree una nueva página (Archivo > Nuevo) y diseñe la página de conexión con las herramientas de diseño de Dreamweaver.
- 2 Añada un formulario HTML colocando el punto de inserción dónde desea que aparezca el formulario y eligiendo Formulario en el menú Insertar.

Se creará un formulario vacío en la página. Puede que deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

- 3 Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la ficha <form> situada en la parte inferior de la ventana para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

No es necesario que especifique los atributos `action` y `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario pulsa el botón Submit, ya que el comportamiento de servidor Conectar usuario configura estos atributos automáticamente (consulte “Comprobar el nombre de usuario y la contraseña” en la página 224).

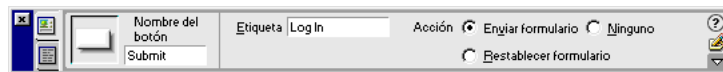
- 4 Añada campos de texto al formulario para el nombre de usuario y la contraseña (Insertar > Objetos de formulario > Campo de texto).

Coloque etiquetas (de texto o imágenes) junto a cada campo de texto y, para alinear los campos, sitúelos dentro de una tabla HTML y asigne el valor 0 al atributo `border` de la misma.

- 5 Añada al formulario un botón Submit (Insertar > Objetos de formulario > Botón).

- 6 Si lo desea, cambie la etiqueta del botón Submit. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

Por ejemplo, éste es el inspector de propiedades de un botón cuya etiqueta es “Log In”:



El siguiente paso consiste en añadir el comportamiento de servidor Conectar usuario para comprobar que el nombre de usuario y la contraseña introducidos son válidos.

Comprobar el nombre de usuario y la contraseña

Para comprobar que el nombre de usuario y la contraseña introducidos por el usuario son válidos, deberá añadir un comportamiento de servidor Conectar usuario.

Cuando el usuario hace clic en el botón Submit de la página de conexión, el comportamiento de servidor Conectar usuario compara los valores introducidos con los de los usuarios registrados. Si coinciden, el comportamiento de servidor abre una página (generalmente, la página inicial del sitio). En caso contrario, el comportamiento de servidor abre otra página en la que, normalmente, se advierte al usuario de que la conexión ha fallado.

Para comprobar el nombre de usuario y la contraseña:

- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Autenticación de usuarios > Conectar usuario en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Conectar usuario.

Conectar usuario

Obtener entrada de formulario: Login

Campo Nombre de usuario: twUserName

Campo Contraseña: twPassword

Validar utilizando conexión: Ninguno

Tabla: *** no se han encontrado tablas

Columna Nombre de usuario:

Columna Contraseña:

Si la conexión es correcta, ir a: Examinar...

Ir a URL anterior (si existe)

Si falla la conexión, ir a: Examinar...

Restringir acceso por:

Nombre de usuario y Contraseña

Nombre de usuario, Contraseña y Nivel de acceso

Obtener nivel de:

Aceptar

Cancelar

Ayuda

- 2 Especifique el formulario y los objetos de formulario que utilizarán los visitantes para introducir su nombre de usuario y contraseña.
- 3 Especifique la tabla de base de datos y las columnas que contendrán los nombres de usuario y contraseñas de todos los usuarios registrados.

El comportamiento de servidor compara el nombre de usuario y la contraseña que introducen los visitantes en la página de conexión y los comparan con estas columnas.

- 4 Especifique la página que se debe abrir si la conexión se lleva a cabo satisfactoriamente.

Dicha página suele ser la página inicial del sitio.

- 5 Especifique también la página que se debe abrir si la conexión falla.

Normalmente, la página especificada advierte al usuario de que la conexión ha fallado y le permite volverlo a intentar.

- 6 Indique si desea conceder acceso a la página únicamente de acuerdo con el nombre de usuario y la contraseña, o teniendo en cuenta también el nivel de autorización.

Para obtener más información, consulte la siguiente sección.

- 7 Haga clic en Aceptar.

Crear una página a la que sólo pueden acceder los usuarios autorizados

Una aplicación Web puede contener una página protegida a la que sólo pueden acceder los usuarios autorizados. Por ejemplo, si un usuario intenta omitir la página de conexión escribiendo en el navegador el URL de la página protegida, es posible remitirle a otra página. De manera similar, si define el nivel de autorización de una página como administrador, sólo podrán acceder a ella los usuarios con privilegios de acceso de administrador. Si un usuario conectado intenta acceder a la página protegida sin los privilegios de acceso necesarios, se le remite a otra página.

También puede utilizar niveles de autorización para evaluar a los usuarios recién registrados antes de concederles acceso total al sitio. Por ejemplo, puede que desee recibir un pago antes de permitir que un usuario acceda a las páginas de miembros del sitio. Para ello, puede proteger las páginas para miembros con un nivel de autorización de miembro y conceder sólo privilegios de invitado a los usuarios recién registrados. Tras recibir el pago, puede actualizar los privilegios de acceso del usuario a los de miembro (en la tabla de la base de datos de usuarios registrados).

Si no tiene previsto utilizar niveles de autorización, puede proteger cualquiera de las páginas del sitio añadiendo a la misma un comportamiento de servidor Restringir acceso a la página. El comportamiento de servidor envía a otra página a cualquier usuario que no se haya conectado correctamente.

Si tiene la intención de utilizar niveles de autorización, puede proteger cualquiera de las páginas del sitio por medio de los siguientes elementos:

- Una columna adicional en la tabla de la base de datos de usuarios para almacenar los privilegios de acceso de cada usuario
- Un comportamiento de servidor Restringir acceso a la página para enviar a los usuarios no autorizados a otra página

En este caso, el comportamiento de servidor remite al usuario a otra página que carece de los privilegios de acceso necesarios.

En ambos casos, puede añadir un vínculo a la página protegida para que el usuario pueda desconectarse y para borrar las variables de sesión. Para obtener más información, consulte “Desconectar usuarios” en la página 229.

Remitir a otra página a los usuarios no autorizados

Para impedir el acceso de los usuarios no autorizados a una página, deberá añadir a la misma un comportamiento de servidor Restringir acceso a la página. Este comportamiento de servidor remite a otra página a todo usuario que intente omitir la página de conexión escribiendo directamente el URL de una página protegida en un navegador o que, estando conectado, intente acceder a una página protegida sin contar con los privilegios de acceso necesarios.

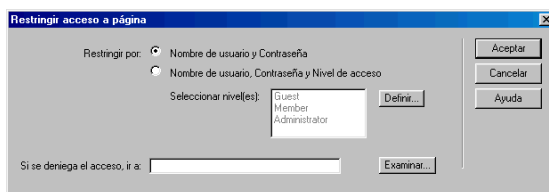
Nota: El comportamiento de servidor Restringir acceso a la página sólo permite proteger páginas HTML. No protege otros recursos del sitio, como los archivos de imagen o de audio, por ejemplo.

Si desea asignar los mismos derechos de acceso a varias páginas del sitio, puede copiarlos y pegarlos de una página a otra.

Para remitir a otra página a los usuarios no autorizados:

- 1 Abra la página que desea proteger.
- 2 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Autenticación de usuarios > Restringir acceso a la página en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Restringir acceso a la página.



- 3 Si desea que sólo los usuarios con determinados privilegios de acceso puedan ver la página, seleccione la opción “Nombre de usuario, contraseña y nivel de acceso” y especifique los niveles de autorización necesarios.

Por ejemplo, puede seleccionar Administrador en la lista de niveles de autorización para indicar que los usuarios con privilegios de administrador son los únicos que puedan ver la página.

Para añadir niveles de autorización a la lista, haga clic en Definir. Aparecerá la lista Definir niveles de acceso. Introduzca en ella un nuevo nivel de autorización y haga clic en el botón de signo más (+). UltraDev almacena el nivel para que no sea necesario escribirlo en cada página. Asegúrese de introducir cadenas que concuerden exactamente con las de la base de datos de usuarios.

- 4 Si desea definir más de un nivel de autorización para una página, presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en los niveles de la lista.

Por ejemplo, puede especificar que cualquier usuario con privilegios de invitado, miembro o administrador pueda ver la página.

- 5 Especifique la página que se abrirá si un usuario no autorizado intenta abrir la página protegida.

Asegúrese de que la página elegida no está protegida.

- 6 Haga clic en Aceptar.

Para copiar y pegar los derechos de acceso de una página a otras páginas del sitio:

- 1 Abra la página protegida y seleccione el comportamiento de servidor Restringir acceso a la página que aparece en el panel Comportamientos del servidor (no el del menú emergente del signo más).
- 2 Haga clic en el botón de flecha de la esquina superior derecha del panel y elija Copiar en el menú emergente.

El comportamiento de servidor Restringir acceso a la página se copia al Portapapeles del sistema.
- 3 Abra otra página que desee proteger del mismo modo.
- 4 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior derecha y elija Pegar en el menú emergente.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 en cada página que desee proteger.

Almacenar privilegios de acceso en la base de datos de usuarios

Este elemento sólo es necesario si desea que los usuarios conectados puedan tener distintos privilegios de acceso. Si sólo desea que los usuarios se conecten, no necesita almacenar los privilegios de acceso.

Si desea que los usuarios conectado tengan distintos privilegios de acceso, asegúrese de que la tabla de la base de datos de usuario contiene una columna en la que se especifican los privilegios de acceso de cada usuario (invitado, usuario, administrador, etc.). El administrador del sitio deberá introducir en la base de datos los privilegios de acceso de cada usuario.

La mayoría de las aplicaciones de base de datos permiten establecer el valor predeterminado de una columna cada vez que se crea un nuevo registro. Defina el privilegio de acceso más habitual como valor predeterminado del sitio (por ejemplo, invitado) y cambie manualmente los casos que sean una excepción (por ejemplo, cambiar de invitado a administrador). A continuación, el usuario podrá acceder a las páginas de administrador.

Asegúrese de que todos los usuarios de la base de datos tienen un solo privilegio de acceso (como invitado o administrador) y no varios (como “Usuario, Administrador”). Si desea definir varios privilegios de acceso a las páginas (por ejemplo, para que todos los invitados y administradores puedan ver una página), establézcalos a nivel de la página, no de la base de datos. Para obtener más información, consulte “Remitir a otra página a los usuarios no autorizados” en la página 226.

Desconectar usuarios

Cuando un usuario se conecta correctamente, se crea una variable de sesión que contiene el nombre de usuario correspondiente. Cuando el usuario abandona el sitio, se puede utilizar el comportamiento de servidor Desconectar usuario para borrar la variable de sesión y enviar al usuario a otra página (generalmente, una página de despedida o de agradecimiento).

Puede llamar al comportamiento de servidor Desconectar usuario cuando el usuario hace clic en un vínculo o al cargar una página dada.

Para añadir un vínculo para desconectar al usuario:

- 1 En la página, seleccione el texto o la imagen que se utilizará como vínculo.
- 2 En el panel Comportamientos de servidor, haga clic en el botón de signo más (+) y elija Autenticación de usuarios > Desconectar usuario.
Aparecerá el cuadro de diálogo Desconectar usuario.
- 3 Especifique la página que se debe abrir cuando el usuario haga clic en el vínculo.
Generalmente, se trata de una página de despedida o agradecimiento.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Para desconectar un usuario al cargar una página concreta:

- 1 Abra la página que se cargará en UltraDev.
Generalmente, se trata de una página de despedida o agradecimiento.
- 2 En el panel Comportamientos de servidor, haga clic en el botón de signo más (+) y elija Autenticación de usuarios > Desconectar usuario.
Aparecerá el cuadro de diálogo Desconectar usuario.
- 3 Seleccione la opción “Desconectar al Cargarse la página”.
- 4 Haga clic en Aceptar.

CAPÍTULO 11

Personalizar UltraDev

Dreamweaver UltraDev ofrece las herramientas necesarias para editar los formatos de datos existentes y crear otros nuevos, así como para instalar y crear nuevos comportamientos de servidor y editar los existentes.

Editar y crear formatos de datos

Los formatos de datos se aplican al texto dinámico para mostrar la información de forma más agradable para el usuario. Por ejemplo, puede hacer que la fecha “29/3/00” del juego de registros aparezca como “29 de marzo de 2000” en la página. Para obtener más información sobre cómo aplicar formatos de datos, consulte “Convertir texto en contenido dinámico” en la página 146.

Puede editar los formatos de datos disponibles en UltraDev o crear nuevos formatos.

Para editar un formato de datos de UltraDev:

- 1 Abra una página que contenga texto dinámico en la vista de diseño.
- 2 Seleccione cualquier texto dinámico.
- 3 Asegúrese de que el panel Vinculaciones de datos está abierto (Ventana > Vinculaciones de datos) y haga clic en la flecha debajo de la columna Formato.
Si la flecha abajo no es visible, amplíe el panel.
- 4 Seleccione Editar lista de formatos en el menú emergente.
Aparecerá el cuadro de diálogo Editar lista de formatos.
- 5 Haga doble clic en cualquiera de los formatos de la lista.
- 6 Realice las modificaciones que desee y haga clic en Aceptar.
- 7 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

Para crear un nuevo formato de datos de UltraDev:

- 1 Abra una página que contenga texto dinámico en la vista de diseño.
- 2 Seleccione cualquier texto dinámico.
- 3 Asegúrese de que el panel Vinculaciones de datos está abierto (Ventana > Vinculaciones de datos) y haga clic en la flecha debajo de la columna Formato.
Si la flecha abajo no es visible, amplíe el panel.
- 4 Seleccione Editar lista de formatos en el menú emergente.
Aparecerá el cuadro de diálogo Editar lista de formatos.
- 5 Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione un tipo de formato; por ejemplo, Divisa.
- 6 Defina el formato y haga clic en Aceptar.
- 7 Introduzca un nombre para el nuevo formato en la columna Nombre.
- 8 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

Instalar comportamientos de servidor adicionales

Puede instalar comportamientos de servidor adicionales para dar mayor flexibilidad a las aplicaciones Web. Por ejemplo, puede descargar e instalar un comportamiento de servidor del sitio Macromedia Exchange for UltraDev (Ayuda > UltraDev Exchange). También puede acceder a Macromedia Exchange desde el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos), haciendo clic en el botón de signo más (+) y eligiendo Obtener más comportamientos de servidor.

Para instalar una extensión en UltraDev, seleccione Comandos > Administrar extensiones para iniciar Package Manager y elija Archivo > Instalar paquete en Package Manager. Para obtener más información, consulte el sistema de ayuda de Package Manager.

Si cuenta con amplia experiencia en el desarrollo de aplicaciones JavaScript, VBScript, Java o ColdFusion, podrá escribir sus propios comportamientos de servidor.

Crear nuevos comportamientos

La creación de un comportamiento de servidor consiste en escribir uno o varios bloques de código y en especificar a qué parte del código HTML de una página pertenecen. Cuando se aplica el comportamiento de servidor a una página, ésta inserta los bloques de código en la posición especificada. Para obtener instrucciones, consulte “Escribir un bloque de código” en la página 233 y “Situación un bloque de código” en la página 235.

Si es necesario que el diseñador de la página proporcione parámetros para poder escribir el código en la página, deberá crear un cuadro de diálogo para solicitar al diseñador que introduzca los valores de los parámetros. Para obtener instrucciones, consulte “Crear un cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor” en la página 237.

Por último, pruebe a fondo el comportamiento de servidor antes de hacerlo público. Para obtener directrices, consulte “Comprobar comportamientos de servidor” en la página 242.

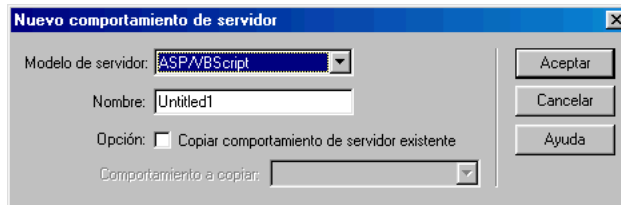
Escribir un bloque de código

Utilice el Creador de comportamientos de servidor para escribir el o los bloques de código que insertará el comportamiento en una página.

Para escribir bloques de código para el comportamiento de servidor:

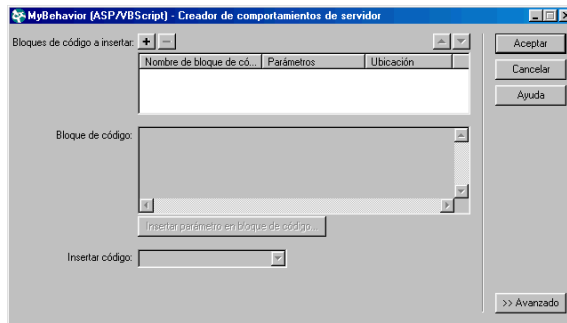
- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Nuevo comportamiento de servidor en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevo comportamiento de servidor.



- 2 Seleccione un modelo de servidor, introduzca un nombre para el comportamiento de servidor y haga clic en Aceptar.

Aparecerá el Creador de comportamientos de servidor.



- 3 Inicie un bloque de código haciendo clic en el botón de signo más (+), introduciendo el nombre del bloque de código y haciendo clic en Aceptar.

La asignación de nombres a bloques se rige por la siguiente convención:

NameOfBehavior_NameOfBlock

He aquí un ejemplo:

MoveToRecord_Init

- 4 En el área de texto Bloque de código, introduzca el código de tiempo de ejecución que se insertará en la página.

El código de tiempo de ejecución debe ser una única etiqueta o un bloque de secuencia de comandos ASP/JSP. Si necesita insertar varias etiquetas o bloques de secuencia de comandos, divídalos en bloques de código independientes.

Si lo desea, puede copiar y pegar código desde otras páginas.

Para obtener más información, consulte “Reglas de codificación” en la página 240.

- 5 Si el diseñador de la página necesita proporcionar parámetros para poder escribir el código en la página, introduzca marcadores de parámetro en el código.

Para obtener instrucciones, consulte “Crear un cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor” en la página 237.

- 6 Especifique dónde se debe insertar el bloque de código en el código HTML de la página. Para ello, utilice el menú emergente Insertar código.

Los bloques de código se insertan en una posición relativa a las etiquetas de la página o a una etiqueta seleccionada por el diseñador de la página. Para obtener más información, consulte “Situar un bloque de código” en la página 235.

- 7 Para especificar las opciones avanzadas, haga clic en Avanzado.

Para obtener más información, consulte “Usar las opciones avanzadas” en la página 240.

- 8 Repita los pasos 3 a 7 para cada bloque de código del comportamiento de servidor.
- 9 Si hay dos o más bloques de código con una misma ubicación de inserción, puede cambiar su posición relativa haciendo clic en las flechas arriba y abajo.
- 10 Si el código no contiene parámetros que deba proporcionar el diseñador, haga clic en Aceptar.

UltraDev crea el comportamiento sin ningún cuadro de diálogo. El nuevo comportamiento de servidor aparecerá en el menú de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor.

- 11 Si el código incluye parámetros que debe proporcionar el diseñador, UltraDev le pedirá que configure un cuadro de diálogo para el comportamiento del servidor antes de crearlo.

Para obtener más información, consulte “Crear un cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor” en la página 237.

Situar un bloque de código

Cuando escriba un bloque de código en el Creador de comportamientos de servidor, deberá especificar la posición del código HTML de la página en la que se insertará el bloque de código.

El menú emergente Insertar código permite especificar si el bloque de código se debe situar antes de la etiqueta inicial `<html>`, después de la etiqueta de cierre `</html>`, con relación a otra etiqueta de la página o con relación a una etiqueta seleccionada por el diseñador de la página.

Para situar un bloque de código antes de la etiqueta `<html>`:

- 1 En el menú emergente Insertar código, elija Por encima de la etiqueta `<html>`.
- 2 Especifique una ubicación por encima de la etiqueta eligiendo una opción del menú emergente Posición relativa.

Puede insertar el bloque al principio del archivo, justo antes de los bloques de código que abren los juegos de registros, justo después de los mismos bloques o justo antes de la etiqueta `<html>`. También puede especificar una posición personalizada.

- 3 Si desea especificar una posición personalizada, elija Posición personalizada en el menú emergente Posición relativa y asigne un peso al bloque de código.

UltraDev asigna un peso de 50 a todos los bloques de código de apertura de juegos de registros que se insertan por encima de la etiqueta `<html>`. Si coincide el peso de dos o más bloques, UltraDev establece un orden aleatorio.

Utilice la opción Posición personalizada cuando necesite insertar varios bloques de código en un orden concreto. Por ejemplo, si desea insertar una serie ordenada de tres bloques de código después de los bloques de código que abren los juegos de registros, puede especificar un peso de 60, 65 y 70 para los bloques primero, segundo y tercero, respectivamente.

Para situar un bloque de código después de la etiqueta de cierre `</html>`:

- 1 En el menú emergente Insertar código, elija Por debajo de la etiqueta `</html>`.
- 2 Especifique una ubicación por debajo de la etiqueta eligiendo una opción del menú emergente Posición relativa.

Puede insertar el bloque justo después de la etiqueta `</html>`, justo antes de los bloques de código que cierran los juegos de registros, justo después de los mismos bloques o justo antes del final del archivo. También puede especificar una posición personalizada.

- 3 Si desea especificar una posición personalizada, elija Posición personalizada en el menú emergente Posición relativa y asigne un peso al bloque de código.

UltraDev asigna un peso de 50 a todos los bloques de código de cierre de juegos de registros que se insertan por debajo de la etiqueta `</html>`. Si coincide el peso de dos o más bloques, UltraDev establece un orden aleatorio.

Utilice la opción Posición personalizada cuando necesite insertar varios bloques de código en un orden concreto. Por ejemplo, si desea insertar una serie ordenada de tres bloques de código antes de los bloques de código que cierran los juegos de registros, puede especificar un peso de 30, 35 y 40 para los bloques primero, segundo y tercero, respectivamente.

Para situar un bloque de código con relación a otra etiqueta de la página:

- 1 En el menú emergente Insertar código, elija Relativo a una etiqueta específica.
- 2 En el cuadro Etiqueta, introduzca la etiqueta o selecciónela en el menú emergente.

Si introduce una etiqueta, omita los signos `<` y `>`.

- 3 Especifique una ubicación relativa a la etiqueta eligiendo una opción del menú emergente Posición relativa.

Puede insertar el bloque de código justo antes o justo después de las etiquetas inicial o de cierre. También puede reemplazar la etiqueta con el código, insertar el código como valor de un atributo de la etiqueta (aparecerá un cuadro para que pueda elegir el atributo) o insertar el código dentro de la etiqueta inicial.

Para situar un bloque de código con relación a una etiqueta seleccionada por el diseñador de la página:

- 1 En el menú emergente Insertar código, elija Relativo a la selección.
- 2 Especifique una ubicación relativa a la selección eligiendo una opción del menú emergente Posición relativa.

Puede insertar el bloque de código justo antes o justo después de la selección. También puede reemplazar la selección con el bloque de código o situar el bloque de código alrededor de la selección.

Si desea situar el bloque de código alrededor de la selección, ésta deberá constar de una etiqueta inicial y otra de cierre haga clic en Avanzado. Ejemplo:

```
<CFIF Day="Monday"></CFIF>
```

La parte de la etiqueta de apertura del bloque de código se inserta antes de la etiqueta inicial de la selección, y la parte de cierre del bloque, después de la etiqueta de cierre de la selección.

Crear un cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor

Si es necesario que el diseñador de la página proporcione parámetros para poder escribir el código en la página, deberá crear un cuadro de diálogo para solicitar al diseñador que introduzca los valores de los parámetros.

Para empezar, deberá crear en el código el cuadro de diálogo que define los parámetros proporcionados por el diseñador. Una vez definidos todos los parámetros proporcionados por el diseñador en el código, podrá generar el cuadro de diálogo del comportamiento de servidor.

Nota: Si especifica que el código debe insertarse con relación a una etiqueta seleccionada por el diseñador de la página (opción Relativo a una etiqueta específica del menú emergente Insertar código), se añadirá automáticamente un parámetro al bloque de código. Dicho parámetro añade un menú de etiquetas al cuadro de diálogo del comportamiento para que el diseñador pueda elegir una etiqueta.

Para definir un parámetro proporcionado por el diseñador en el código:

Escriba un marcador de parámetro en la posición del código en la que desea insertar el valor del parámetro proporcionado por el diseñador. Para ello, utilice el siguiente formato:

`@@parameterName@@`

Por ejemplo, imaginemos que el código contiene la siguiente línea:

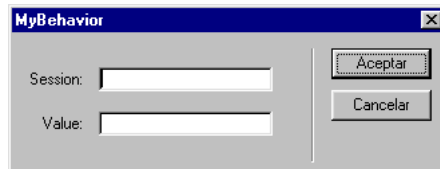
```
<% Session("abcd") = 5; %>
```

Para que el diseñador pueda proporcionar el nombre y el valor de la variable de sesión, reemplace las cadenas `abcd` y `5` del código con los siguientes marcadores de parámetro:

```
<% Session("@@Session@@") = @@Value@@; %>
```

También puede resaltar la cadena (por ejemplo, `abcd`) y hacer clic en el botón Insertar parámetro en bloque de código. Introduzca un nombre de parámetro (por ejemplo, `Session`) y haga clic en Aceptar. UltraDev reemplazará todas las instancias de la cadena resaltada con marcadores de parámetro.

En el ejemplo anterior, `Session` y `Value` se añaden a la columna de parámetros de la lista situada en la parte superior de la ventana. Cuando haga clic en el botón Siguiente del Creador de comportamientos de servidor, UltraDev buscará los marcadores de parámetro y creará un cuadro de diálogo para el comportamiento con dos controles: un cuadro de texto etiquetado como `Session` y otro etiquetado como `Value`.

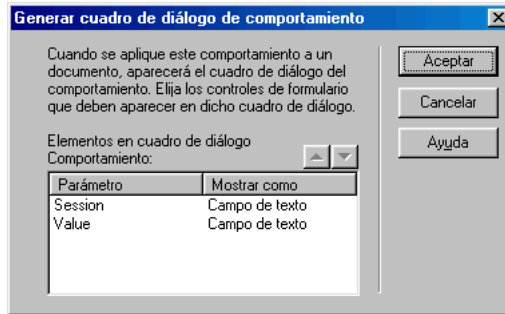


UltraDev utiliza los nombres de los parámetros para etiquetar los controles del cuadro de diálogo.

Para generar el cuadro de diálogo del comportamiento de servidor:

- 1 En el Creador de comportamientos de servidor, haga clic en Siguiente.

Aparecerá un cuadro de diálogo con todos los parámetros proporcionados por el diseñador definidos en el código.



- 2 Si lo desea, cambie el orden de presentación de los controles del cuadro de diálogo. Para ello, seleccione un parámetro y haga clic en los botones de flecha arriba y abajo.
- 3 Si lo desea, puede cambiar el control de un parámetro. Para ello, seleccione el parámetro y elija otro control en la columna Mostrar como.
- 4 Haga clic en Aceptar.

UltraDev generará el cuadro de diálogo del comportamiento de servidor: Para ver el resultado, haga clic en el botón de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y seleccione el comportamiento en el menú emergente.

Para editar el cuadro de diálogo de un comportamiento de servidor previamente creado:

- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Editar comportamiento de servidor en el menú emergente.
- 2 Seleccione el comportamiento de servidor en la lista y haga clic en Abrir.
Se abrirá el Creador de comportamientos de servidor con el comportamiento seleccionado.
- 3 Haga clic en Siguiente.

Aparecerá un cuadro de diálogo con todos los parámetros proporcionados por el diseñador definidos en el código.

- 4 Si lo desea, cambie el orden de presentación de los controles del cuadro de diálogo. Para ello, seleccione un parámetro y haga clic en los botones de flecha arriba y abajo.
- 5 Si lo desea, puede cambiar el control de un parámetro. Para ello, seleccione el parámetro y elija otro control en la columna Mostrar como.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Reglas de codificación

En general, el código de los comportamientos del servidor debe ser compacto y robusto. Los desarrolladores de aplicaciones Web son muy sensibles al código añadido a sus páginas. Siga las prácticas de codificación habituales en su lenguaje (JavaScript, VBScript, ColdFusion o Java). En aras de la brevedad, incluya en el código el menor número posible de comentarios o ninguno, si es posible.

Un requisito importante es la comprobación de errores: el código debe manejar los errores con facilidad. Intente prever cualquier eventualidad: ¿Qué ocurre si falla la petición de un parámetro? ¿Qué ocurre si una consulta no devuelve ningún registro?

Su código debe poderse identificar fácilmente y evitar los conflictos de nombres con el código ya existente. Si la página contiene, por ejemplo, una función llamada `hideLayer()` y una variable global llamada `ERROR_STRING`, y el comportamiento del servidor inserta código que también usa esos nombres, habrá problemas.

En el código de Macromedia, todas las funciones y variables globales van precedidas por el prefijo `MM_` para evitar que se produzcan conflictos con su código.

```
var MM_ERROR_STRING = "...";  
function MM_hideLayer() {
```

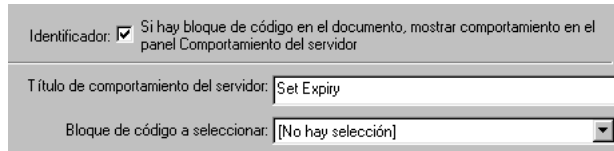
Cree su propio prefijo para las funciones de tiempo de ejecución y variables globales que usted inserta en una página. Una posible convención consiste en usar sus iniciales. No use nunca el prefijo `MM_`: está reservado para uso exclusivo de Macromedia.

Compruebe que el código de sus bloques no se parece demasiado al código de otros bloques. Si un bloque de código se parece demasiado a otro bloque de código de la página, el panel Comportamiento del servidor podría identificar erróneamente el primer bloque de códigos como una aparición del segundo bloque de códigos (o al contrario). Una solución simple consiste en añadir un comentario a un bloque de código para hacerlo más exclusivo.

Usar las opciones avanzadas

Una vez especificado el código e inserta la ubicación de cada bloque de código, el comportamiento de servidor ya está completamente definido. En la mayoría de los casos, no se necesita ninguna información adicional.

Si usted es un usuario avanzado, puede modificar otros parámetros haciendo clic en el botón Avanzado del Creador de comportamientos de servidor. El creador mostrará entonces varias funciones nuevas.



Identificador: Si hay bloque de código en el documento, mostrar comportamiento en el panel Comportamiento del servidor

Título de comportamiento del servidor:

Bloque de código a seleccionar:

Identificador especifica si el bloque de código debe ser tratado como un identificador.

Como opción predeterminada, cada bloque de código es un identificador. Si UltraDev encuentra un bloque de código identificador en un documento, incluye el comportamiento en la lista del panel Comportamientos del servidor. Use la casilla de verificación Identificador para especificar si el bloque de código debe ser tratado como un identificador.

Por lo menos uno de los bloques de código del comportamiento de servidor tiene que ser un identificador. Un bloque de código no debe ser un identificador si se da alguna de las siguientes condiciones:

- El mismo bloque de código es usado por algún otro comportamiento de servidor
- El bloque de código es tan simple que podría encontrarse de forma natural en la página

Título de comportamiento de servidor especifica el título del comportamiento en el panel Comportamientos del servidor.

Cuando el diseñador de la página hace clic en el botón de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor, el título del nuevo comportamiento de servidor aparecerá en el menú emergente. Cuando un diseñador aplica una aparición de un comportamiento de servidor a un documento, el comportamiento aparece en la lista de comportamientos aplicados en el panel Comportamientos del servidor. Use el cuadro Título de comportamiento de servidor para especificar el contenido del menú emergente de signo más (+) y la lista de comportamientos aplicados.

El valor inicial del cuadro es el nombre que usted introdujo en el cuadro de diálogo Nuevo comportamiento de servidor. Al definir los parámetros, el nombre se actualiza automáticamente y los parámetros aparecen entre paréntesis a continuación del nombre del comportamiento de servidor.

```
Set Session Variable (@@Name@@, @@Value@@)
```

Si el usuario acepta el valor predeterminado, todo lo que hay antes del paréntesis aparecerá en el menú emergente de signo más (+) (por ejemplo, Establecer variable de sesión). En la lista de comportamientos aplicados aparecerán el nombre y los parámetros: por ejemplo, Establecer variable de sesión ("abcd", "5").

Bloque de código a seleccionar especifica el bloque de código que se selecciona cuando el usuario selecciona el comportamiento en el panel Comportamientos del servidor.

Cuando se aplica un comportamiento de servidor, uno de los bloques de código del comportamiento es designado como el “bloque de código a seleccionar”. Si se aplica el comportamiento de servidor y luego se selecciona el comportamiento en el panel Comportamientos del servidor, UltraDev selecciona automáticamente el bloque designado en la ventana Documento. Como opción predeterminada, UltraDev selecciona el primer bloque de código que no esté antes de la etiqueta `html`. Si todos los bloques de código están antes de la etiqueta `html`, entonces UltraDev selecciona el primero. Los usuarios avanzados pueden especificar cual es el bloque de código seleccionado.

Comprobar comportamientos de servidor

Macromedia Exchange recomienda realizar las siguientes comprobaciones con cada comportamiento de servidor que se crea:

- Aplique el comportamiento desde el panel Comportamientos del servidor. Si tiene un cuadro de diálogo, introduzca datos válidos en cada campo y presione Aceptar. Verifique que no se produce ningún error al aplicar el comportamiento. Verifique que el código de tiempo de ejecución del comportamiento de servidor aparece en el inspector de códigos.
- Vuelva a aplicar el comportamiento de servidor e introduzca datos no válidos en cada campo del cuadro de diálogo. Pruebe a dejar el campo vacío usando números muy grandes o negativos, usando caracteres no válidos (como /, ?, :, *, etc.), y usando letras en campos numéricos. Escriba rutinas de validación de formularios para manejar los datos no válidos. Las rutinas de validación requieren codificación manual, aspecto que queda fuera del ámbito del presente manual.

Una vez aplicado satisfactoriamente el comportamiento de servidor a la página, verifique lo siguiente:

- Compruebe el panel Comportamientos del servidor para asegurarse de que el nombre del comportamiento de servidor aparece en la lista de comportamientos añadidos a la página.
- Si corresponde, verifique que los iconos de secuencias de comandos del lado del servidor se muestran en la página. Los iconos genéricos de las secuencias de comandos del lado del servidor son escudos de oro. Para ver los iconos, active Elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles).
- Abra el inspector de códigos (Ventana > Inspector de códigos) y verifique que no se genere código no válido (el código HTML no válido aparece resaltado en amarillo).

Además, si su comportamiento de servidor inserta código en el documento estableciendo una conexión con una base de datos, cree una base de datos de prueba para comprobar el código insertado en el documento. Verifique la conexión definiendo consultas que den lugar a diferentes conjuntos de datos, y diferentes tamaños de conjuntos de datos.

Por último, cargue la página en el servidor y ábrala en un navegador. Vea el código HTML de la página y verifique que no las secuencias de comandos del lado del servidor no hayan generado código HTML no válido.

Editar comportamientos de servidor

Cuando un comportamiento de servidor se aplica a una página, inserta código en la página. Los programadores con experiencia en escribir código pueden modificar el código predeterminado que el comportamiento de servidor inserta en la página. Eso resulta útil a los programadores acostumbrados a escribir código de manera distinta a la de Macromedia.

Se puede cambiar el código escrito por cualquier comportamiento de servidor personalizado. También se puede modificar el código escrito por alguno de los comportamientos de servidor que se incluyen con UltraDev haciendo una copia del comportamiento, cambiando el código escrito por la copia, y usando luego la copia en los proyectos en lugar del comportamiento de servidor de UltraDev.

Nota: No se pueden editar directamente los comportamientos de servidor que vienen con UltraDev. Es necesario hacer una copia del comportamiento y editar la copia.

Si se aplica un comportamiento a una página y luego se edita el comportamiento en UltraDev, en el panel Comportamientos del servidor dejarán de mostrarse las apariciones del comportamiento antiguo. El panel Comportamientos del servidor busca en la página código que coincida con el código de comportamientos de servidor conocidos. Si el código de un comportamiento de servidor que conoce el panel cambia, el panel ya no reconocerá las versiones anteriores del comportamiento en la página.

Si desea que tanto las versiones antiguas como las nuevas del comportamiento se muestren en el panel, haga clic en el botón de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor, seleccione Nuevo comportamiento de servidor, y cree una copia del comportamiento de servidor antiguo.

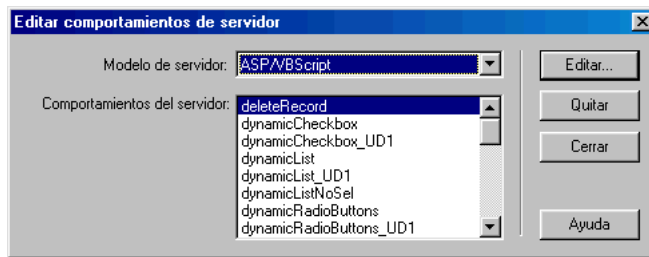
Editar comportamientos de servidor personalizados

Se puede editar cualquier comportamiento de servidor creado con el Creador de comportamientos de servidor.

Para modificar el código de tiempo de ejecución de un comportamiento de servidor creado con el Creador de comportamientos de servidor:

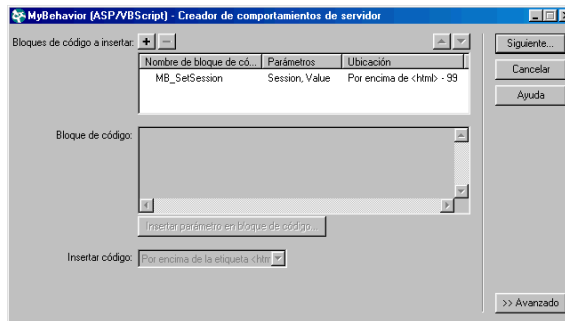
- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Editar comportamiento de servidor en el menú emergente.

Entonces aparecerá el cuadro de diálogo Editar comportamiento de servidor, en el que se mostrarán todos los comportamientos correspondientes a la actual tecnología de servidores.



- 2 Seleccione el comportamiento de servidor y haga clic en Editar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor.



- 3 Seleccione el correspondiente bloque de código y modifique el código a insertar en las páginas.
- 4 Si lo desea, modifique o añada marcadores de parámetros al código.

Para obtener instrucciones, consulte “Crear un cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor” en la página 237.

- 5 Si lo desea, cambie el lugar del código HTML de la página en el que se debe insertar el código seleccionando otra opción en el menú emergente Insertar código.

Para obtener instrucciones, consulte “Situación un bloque de código” en la página 235.

- 6 Si el código modificado no contiene parámetros proporcionados por el diseñador, haga clic en Aceptar.

UltraDev regenera el comportamiento de servidor sin ningún cuadro de diálogo. El nuevo comportamiento de servidor aparecerá en el menú emergente de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor.

- 7 Si el código modificado contiene parámetros proporcionados por el diseñador, haga clic en Siguiente.

UltraDev le preguntará si desea crear un nuevo cuadro de diálogo sobrescribiendo el antiguo. Realice las modificaciones que desee y haga clic en Aceptar.

UltraDev guarda todos sus cambios en los archivos XML de comportamientos.

Editar los comportamientos de servidor de UltraDev

Se pueden modificar los comportamientos de servidor que se incluyen con UltraDev haciendo una copia del comportamiento, cambiando el código escrito por la copia, y usando luego la copia en los proyectos en lugar del comportamiento de servidor de UltraDev.

Para modificar el código de ejecución de uno de los comportamientos de servidor que vienen con UltraDev:

- 1 En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Nuevo comportamiento de servidor en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevo comportamiento de servidor.

- 2 Seleccione un modelo de servidor e introduzca un nombre para el comportamiento de servidor.
- 3 Seleccione la opción Copiar comportamiento de servidor existente y elija el comportamiento de servidor de UltraDev en el menú emergente Comportamiento a copiar.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor.

- 5 Seleccione el correspondiente bloque de código y modifique el código a insertar en las páginas.

- 6** Si lo desea, modifique o añada marcadores de parámetros al código.

Para obtener instrucciones, consulte “Crear un cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor” en la página 237.

Si usted añadió o modificó parámetros proporcionados por el diseñador en el código, debe actualizar el archivo HTML del comportamiento manualmente para cambiar el cuadro de diálogo del comportamiento. Para obtener más información, consulte el manual o las páginas de ayuda *Ampliación de Dreamweaver y UltraDev*.

- 7** Si lo desea, cambie el lugar del código HTML de la página en el que se debe insertar el código seleccionando otra opción en el menú emergente Insertar código.

Para obtener instrucciones, consulte “Situación un bloque de código” en la página 235.

- 8** Haga clic en Aceptar.

UltraDev guarda todos sus cambios en los archivos XML de comportamientos.

Algunos comportamientos de servidor de UltraDev se representan de forma gráfica en la página. Por ejemplo, el comportamiento de servidor Repetir región se representa mediante un fino contorno gris y una ficha. La representación gráfica se especifica dentro de la etiqueta `Translation` en el archivo XML. Si, después de editar uno de estos comportamientos en el Creador de comportamientos de servidor, el comportamiento deja de estar representado gráficamente en la página, será necesario escribir a mano el código de las expresiones regulares de la sección `SearchPatterns` dentro de la etiqueta `Translator` del archivo XML para que el traductor reconozca la versión del comportamiento que usted ha modificado.

Crear otras ampliaciones de UltraDev

Para crear otros tipos de ampliaciones de UltraDev, consulte el manual o las páginas de ayuda *Ampliación de Dreamweaver y UltraDev*.

APÉNDICE A

Guía de bases de datos para principiantes

Este apéndice está destinado a los usuarios de Dreamweaver UltraDev con poca o nula experiencia en el trabajo con bases de datos o conexiones de base de datos. En él se explican conceptos generales, no procedimientos específicos. Para ver cómo se aplican en la práctica estos conceptos, lea el resto de la guía del usuario.

En este apéndice no se explica cómo crear una base de datos en una aplicación como Microsoft Access. Si eso es lo que necesita, consulte la documentación en línea de la aplicación de base de datos.

Bases de datos

El componente básico de la base de datos es el registro. Un registro es un conjunto de datos relacionados que se tratan como una sola entidad. Por ejemplo, un tarjeta de fútbol podría considerarse un registro: contiene el nombre, la fotografía, el equipo y las estadísticas de un jugador. Empleando la terminología propia de las bases de datos, cada uno de esos elementos de información recibiría el nombre de campo: cada “registro” de tarjeta de fútbol tiene un campo nombre, un campo fotografía, un campo equipo y varios campos de estadísticas.

Al juego de registros que comparten los mismos campos se le llama tabla, porque este tipo de información puede presentarse fácilmente en formato de tabla: cada columna representa un campo y cada fila representa un registro. De hecho, la palabra *columna* es sinónimo de la palabra *campo*, y la palabra *fila* es sinónimo de la palabra *registro*.

Campos (columnas)

Number	LastName	FirstName	Position	Goals


Registros (filas)

Una base de datos puede contener más de una tabla, cada una de las cuales tiene un nombre exclusivo. Estas tablas pueden estar relacionadas o ser independientes entre sí.

Un subconjunto de datos extraídos de una o más tablas recibe el nombre de juego de registros. Un juego de registros también es una tabla porque es una colección de registros que comparte las mismas columnas. Por ejemplo, una alineación de un equipo de fútbol en la que se relacionan los nombres y las posiciones de los jugadores en el campo sería un juego de registros: consta de un subconjunto de toda la información posible sobre los jugadores, incluidos los goles las asistencias, las faltas, etc.

Number	LastName	FirstName	Position	Goals

Tabla de base de datos



LastName	FirstName	Position

Tabla de juego de registros

Para crear un juego de registros, se realiza una consulta de base de datos. Una consulta consta de criterios de búsqueda. Por ejemplo, la consulta puede especificar que sólo se incluyan algunas de las columnas en el juego de registros, o que sólo se incluyan determinados registros. Para obtener más información, consulte “Definir un juego de registros” en la página 135.

Conexiones de base de datos

Si tiene previsto utilizar una base de datos con su aplicación Web, tiene que crear por lo menos una conexión de base de datos. Sin esa conexión, la aplicación no sabrá dónde encontrar la base de datos ni cómo conectar con ella. En UltraDev, se crea una conexión de base de datos proporcionando la información —o los “parámetros”—que la información necesita para establecer contacto con la base de datos.

Para poder crear una conexión de base de datos es preciso que exista previamente esa base de datos. Puede conectar con una base de datos basada en archivos, como una creada en Microsoft Access, o con un sistema de base de datos basado en un servidor, como uno creado con Microsoft SQL Server, Oracle 8i, o IBM DB2.

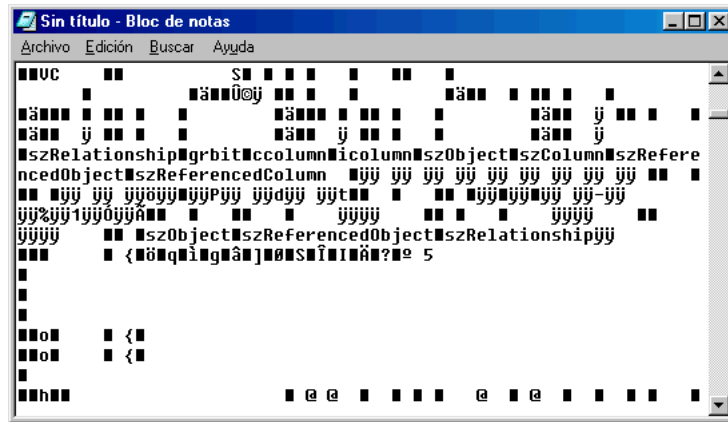
Interfaz con la base de datos

Normalmente, los datos almacenados en una base de datos están en un formato propietario (de un fabricante determinado) de la misma forma que el texto del archivo de un procesador de textos está en formato propietario. Por ejemplo, esta es la apariencia de los datos en Microsoft Access:



fID	fAddress	fCity	fState	fZip
1	102 The Road	Newport Beach	CA	92663
2	888 Swedish Way	Los Angeles	CA	90523
3	982 Main Street	Hometown	NJ	00568
4	245 Back Street	Ankeborg	SC	10101
5	2468 Motorway	Gotham City	NY	44556
6	1000 Encarta	Seattle	WA	82605
7	23 Campus St.	College Town	CA	90602

Esta es la apariencia de la misma base de datos en el Bloc de notas:



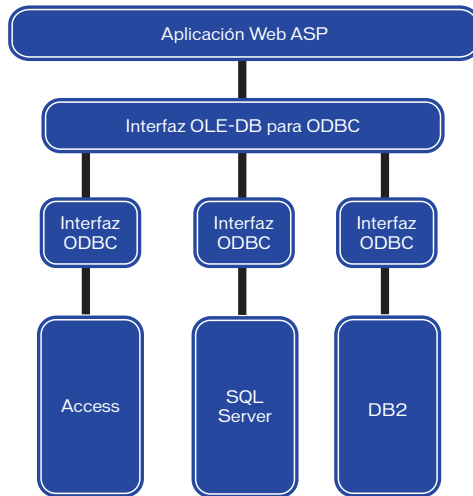
La aplicación Web se encuentra con el mismo problema que con el Bloc de notas o cualquier otra aplicación que trata de acceder a datos cuyo formato es desconocido: la aplicación no es capaz de descifrar los datos. Hace falta una interfaz de software entre la aplicación Web y la base de datos que haga posible el diálogo entre ambas.

Hay tres interfaces comunes que permiten a las aplicaciones comunicarse con las bases de datos. La primera se llama Open Database Connectivity, o ODBC; la segunda, OLE DB (vinculación e incrustación de objetos); y la tercera se llama Java Database Connectivity, o JDBC.

La función de estas interfaces es actuar como intérpretes de idiomas en funciones diplomáticas. Por ejemplo, cuando en las Naciones Unidas se realiza un discurso en inglés, un intérprete lo traduce al francés y otro lo traduce al alemán para los representantes que hablan estos idiomas. De manera similar, se usa una interfaz para las aplicaciones que hablan OLE DB, otra interfaz para las aplicaciones Web que hablan ODBC, y una tercera interfaz para aquellas aplicaciones que hablan JDBC. Las aplicaciones JSP hablan JDBC, las aplicaciones ASP hablan OLE DB y las aplicaciones ColdFusion hablan ODBC y OLE DB. (ColdFusion Server proporciona también controladores nativos para la comunicación con las bases de datos.)

Las aplicaciones ASP son también fluidas ODBC hablantes gracias al intérprete OLE DB/ODBC que llevan incorporado. Supongamos, por ejemplo, que usted desea que su aplicación se comuniquen con una base de datos de Microsoft Access usando una interfaz ODBC determinada. En ASP, si se especifica solamente la interfaz ODBC y no la interfaz OLE DB, la aplicación usará como opción predeterminada un intérprete OLE DB/ODBC para traducir OLE DB a ODBC, y luego usará el intérprete ODBC/Access que usted especificó para traducir el ODBC a algo que Access pueda entender.

En la siguiente ilustración se explica el proceso:



Nota: SQL Server y DB2 son aplicaciones de bases de datos basadas en servidor de Microsoft e IBM, respectivamente.

Aspectos básicos del empaquetador ADO

Cuando una aplicación Web ASP tiene que interactuar con una base de datos, envía instrucciones a la interfaz OLE DB, que las traduce y las pasa a la base de datos (o a una interfaz ODBC intermedia, si no hay una interfaz OLE DB para la base de datos en cuestión). Si la base de datos envía una respuesta, la interfaz OLE DB la traduce y la pasa a la aplicación ASP.

Desafortunadamente, la interfaz OLE DB solamente entiende las instrucciones recibidas desde una aplicación si están escritas en C++, un potente y avanzado lenguaje de programación. Para resolver este problema, Microsoft creó ActiveX Data Objects (ADO) y lo incorporó a su tecnología de servidores ASP (entre otras tecnologías).

ADO se conoce como un empaquetador: su función en ASP es ocultar la complejidad de OLE DB. Al igual que Document Object Model (DOM) de los navegadores Web, ADO proporciona a los desarrolladores de ASP una serie jerárquica de objetos que ellos pueden manejar fácilmente en el lenguaje de programación que prefieran, incluidos JavaScript y VBScript. Los objetos ASP más comunes son petición, sesión y aplicación.

Usar controladores de bases de datos para interactuar con una base de datos

Las interfaces ODBC, OLE DB y JDBC están incluidas como controladores de bases de datos (o “proveedores de datos” en OLE DB), que no son más que elementos de software. Cuando la aplicación Web se comunica con la base de datos, lo hace a través del controlador, que actúa como intermediario.

Los controladores de bases de datos son específicos de cada base de datos. Puede usar, por ejemplo, los controladores Microsoft Access, SQL Server y dBase. De manera similar, puede usar proveedores OLE DB como el proveedor OLE DB para SQL Server. Su elección dependerá de su base de datos.

Los controladores son creados por los proveedores de bases de datos como Microsoft y Oracle, y por terceros proveedores de software. La mayoría de los controladores de base de datos implementan las interfaces ODBC o JDBC. Los nuevos controladores (o “proveedores”) van implementando lentamente la interfaz OLE DB.

Al instalar Microsoft Office 2000 o Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5 en Windows 95 o 98, en segundo plano se instala una selección de controladores de Microsoft ODBC. Los controladores instalados son adecuados para las bases de datos siguientes: Bases de datos Access, SQL Server y dBASE.

Nota: Puede descargar MDAC 2.5 desde el sitio Web de Microsoft en <http://www.microsoft.com/data/download.htm>. MDAC se instala en su sistema al instalar Office 2000.

Para saber qué controladores están instalados en su sistema Windows, puede hacer lo siguiente:

- En Windows 95, 98 o NT, elija Inicio>Configuración > Panel de control y haga doble clic en el icono de Fuentes de datos ODBC. (En función del sistema, el icono también puede denominarse ODBC o 32bit ODBC.) A continuación, haga clic en la ficha Controladores.
- En Windows 2000, elija Inicio > Configuración > Panel de control > Herramientas administrativas > Orígenes de datos y haga clic en la ficha Controladores.

Aparecerá la lista de controladores ODBC instalados en Windows.

Como hay muy pocas bases de datos para Macintosh, existen muy pocos controladores ODBC para esta plataforma.

Algunos controladores JDBC incluyen el controlador I-net JDBC para las bases de datos Microsoft SQL Server, el controlador Oracle Thin para las bases de datos Oracle, y el controlador JDBC Driver for DB2 para las bases de datos IBM DB2. Para obtener más información sobre controladores JDBC y sus fabricantes, consulte la base de datos de controladores JDBC, apta para la realización de búsquedas, incluida en el sitio Web de Sun en <http://industry.java.sun.com/products/jdbc/drivers>.

Llamar a los controladores de bases de datos

Para poder establecer una comunicación en los dos sentidos, una aplicación tiene que llamar al controlador de la base de datos. Una aplicación Web llama a un controlador mediante una cadena de conexión. Una cadena de conexión consta de toda la información (o parámetros) necesarios par establecer una conexión con una base de datos. En su forma más simple, una cadena de conexión especifica una controlador y una base de datos, como en el siguiente ejemplo:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};  
DBQ=C:\inetpub\wwwroot\Scaal\scaalcoffee.mdb
```

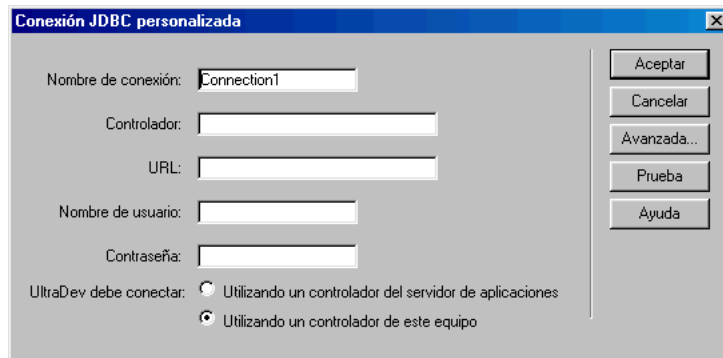
Las cadenas de conexión ASP pueden contener un parámetro de proveedor que especifique un controlador OLE DB. Si se omite este parámetro, ASP usará como opción predeterminada el proveedor OLE DB para los controladores ODBC. En el ejemplo anterior, el controlador OLE DB para los controladores ODBC se comunicaría con el controlador ODBC, Microsoft Access Driver, que a su vez se comunicaría con la base de datos Access, scaalcoffee.mdb.

Los parámetros de una cadena de conexión pueden variar según el controlador. A continuación se muestra una cadena de conexión para una base de datos SQL Server llamada Cases que se encuentra en un servidor llamado Hoover:

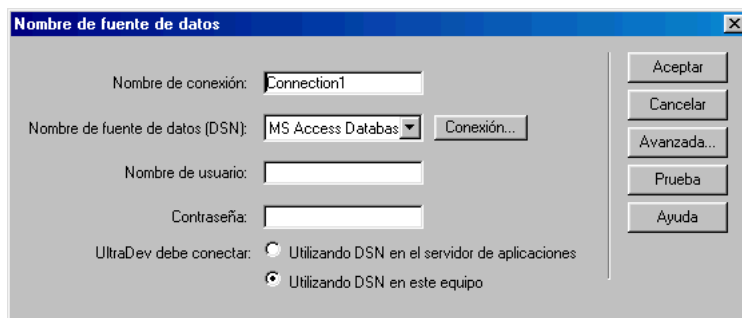
```
Driver={SQL Server};Server=Hoover;Database=Cases;  
UID=DanaS;PWD=Queequeg
```

Nota: UID corresponde a ID de usuario; PWD a contraseña.

UltraDev simplifica el proceso de insertar cadenas de conexión en las páginas al proporcionarle un cuadro de diálogo en el que se pueden introducir los diferentes parámetros de la conexión. Por ejemplo, esta es la apariencia que presenta el cuadro de diálogo que se emplea para definir una conexión cuando se está desarrollando una aplicación JSP:



Y esta es la apariencia que presenta el mismo cuadro de diálogo cuando se está desarrollando una aplicación ColdFusion:



Después de completar el cuadro de diálogo y haber hecho clic en Aceptar, UltraDev inserta la cadena de conexión en un archivo de inclusión en su sitio.

Usar un DSN en una cadena de conexión

En algunas conexiones, se pueden especificar nombres de fuentes de datos (DSN). Un DSN es un tipo de acceso directo que se crea en Windows o ColdFusion para una cadena de conexión. Una vez definido, puede referirse simplemente a la conexión por su nombre. Por ejemplo, una cadena de conexión puede constar de los siguientes parámetros:

```
Driver={SQL Server};Server=Clinic-6;Database=Patients;  
UID=dholmes;PWD=stetson2
```

Después de definir un DSN patients en Windows mediante los parámetros anteriores, se puede usar la cadena de conexión en la aplicación especificando un solo parámetro:

```
dsn=patients
```

Si su servidor de aplicaciones se ejecuta en Windows y usted ha definido un DSN en este sistema, podrá usar el DSN para definir una conexión ASP o ColdFusion.

Si no dispone de acceso físico a un servidor —y, por tanto, no puede definir un DSN en él— deberá usar una cadena de conexión para establecer la conexión con la base de datos.

Para obtener más información sobre XML, consulte “Configurar un DSN en Windows” en la página 273.

APÉNDICE B

Requisitos concretos para crear aplicaciones Web

Para crear aplicaciones Web en UltraDev, necesitará lo siguiente:

- Un servidor Web
- Un servidor de aplicaciones que se ejecute en un servidor Web o un servidor Web que actúe también como servidor de aplicaciones, como Microsoft Personal Web Server (PWS) o Internet Information Server (IIS)
- Una base de datos o sistema de base de datos
- Un controlador de base de datos compatible con su sistema de base de datos

Los requisitos concretos dependen de si utiliza UltraDev para crear aplicaciones Active Server Pages (ASP), aplicaciones ColdFusion o aplicaciones JavaServer Pages (JSP). Para obtener más información sobre estas tecnologías, consulte “Páginas dinámicas” en la página 80.

Requisitos para ingenieros de desarrollo de ASP

Para desarrollar aplicaciones ASP en UltraDev, necesitará un servidor Web, un servidor de aplicaciones ASP, una base de datos y un controlador para la base de datos.

Servidor Web

Necesitará acceder a un servidor Web para situar en él el sitio ASP. Puede utilizar cualquier servidor Web que funcione con el servidor de aplicaciones ASP de su elección.

Si es usted usuario de Windows 95, 98 o NT Workstation, puede instalar y ejecutar Microsoft Personal Web Server (PWS) en el equipo local. Para obtener más información, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267. Si es usuario de Windows 2000, puede instalar y ejecutar el servidor Web de Microsoft para empresas, denominado Internet Information Server (IIS) 5.0, en el equipo local (IIS se incluye en el paquete de Windows 2000). Ambos servidores Web ofrecen la ventaja de ser al mismo tiempo servidores de aplicaciones ASP.

Servidor de aplicaciones ASP

Un servidor de aplicaciones es un programa que procesa páginas dinámicas antes de que el servidor Web las envíe a los navegadores que las solicitan.

Para desarrollar páginas ASP en UltraDev, necesitará un servidor de aplicaciones compatible con Active Server Pages 2.0 de Microsoft. Entre los más utilizados se encuentran los siguientes:

- Microsoft Internet Information Server (IIS), que se incluye en Windows NT Server y Windows 2000, y el hardware necesario para ejecutarlo.
- Microsoft Personal Web Server (PWS), una versión reducida de IIS que funciona en Windows 95, 98 y Windows NT Workstation.

Si dispone de Windows 95 o NT Workstation, puede descargar PWS gratuitamente del sitio Web de Microsoft en <http://www.microsoft.com/msdownload/ntoptionpack/askwiz.asp>. Si utiliza Windows 98, encontrará una copia en la carpeta Add-Ons/PWS del CD de Windows 98.

- Chili!Soft ASP.

Tanto Microsoft IIS como PWS son servidores Web y servidores de aplicaciones ASP. Si lo prefiere, en lugar de IIS o PWS, puede utilizar otro motor ASP, como Chili!Soft ASP, con su servidor Web actual (el producto Chili!Soft también funciona en las plataformas Linux y Solaris, entre otras).

Si es usted usuario de Windows 98 o NT Workstation, puede instalar Microsoft PWS para transformar su equipo local en una plataforma de desarrollo ASP. Una vez instalado, PWS funciona como servidor Web y servidor de aplicaciones. Para obtener más información, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267.

Base de datos

Siempre que disponga del controlador de base de datos adecuado, podrá utilizar prácticamente cualquier base de datos con su aplicación Web.

Si tiene intención de desarrollar pequeñas aplicaciones de bajo coste, puede utilizar una base de datos basada en archivos, como las que permite crear Microsoft Access. En cambio, si desea desarrollar aplicaciones empresariales críticas, puede utilizar una base de datos basada en servidor, como las que permite crear Microsoft SQL Server, Oracle 8i o IBM DB2.

Si la base de datos está situada en un sistema distinto del servidor Web, asegúrese de disponer de una conexión rápida entre ambos sistemas para que la aplicación Web pueda funcionar de forma rápida y eficiente.

Controlador de base de datos

Un controlador de base de datos actúa como traductor entre la aplicación ASP y la base de datos. Generalmente, los datos de una base de datos se almacenan en formato propietario (al igual que el texto de un archivo de procesador de texto, por ejemplo). Un controlador de base de datos permite que la aplicación ASP lea y manipule los datos que, de otro modo, serían indescifrables.

El controlador necesario dependerá de la aplicación y de la base de datos. Las aplicaciones ASP “hablan” OLE DB (u ODBC a través de un intérprete OLE DB integrado); por tanto, necesitará un controlador de base de datos ODBC u OLE DB. Para ampliar conocimientos sobre los controladores ODBC y OLE DB, consulte “Interfaz con la base de datos” en la página 249.)

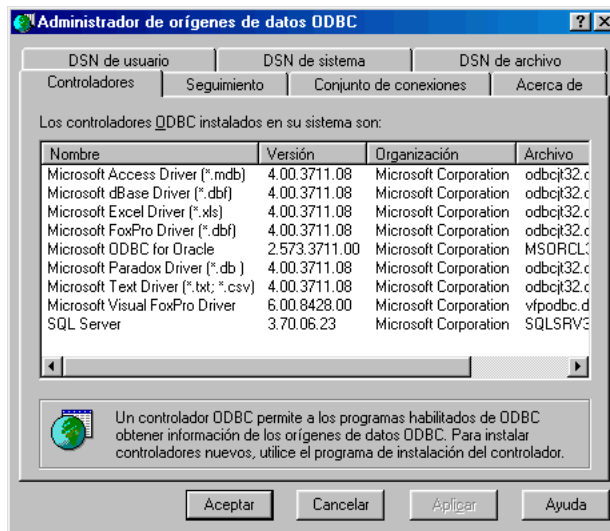
El controlador también debe ser específico para la base de datos. Si utiliza una base de datos Microsoft Access, el servidor deberá disponer de un controlador ODBC u OLE DB para Microsoft Access. Si la base de datos es Oracle, el servidor deberá disponer de un controlador ODBC u OLE DB para Oracle.

Microsoft ofrece distintos controladores ODBC para los paquetes de base de datos más utilizados, como Microsoft Access, Microsoft SQL Server y Oracle. Los controladores, que sólo funcionan en la plataforma Windows, se instalan automáticamente con Microsoft Office y Windows 2000. También se incluyen en el paquete Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5, que puede descargarse gratuitamente del sitio Web de Microsoft, en <http://www.microsoft.com/data/download.htm>.

Si necesita un controlador ODBC específico y el servidor Web se basa en un sistema Windows, podrá descubrir fácilmente si el controlador ODBC necesario está instalado en el sistema.

Para ver los controladores ODBC instalados en un sistema Windows:

- 1 Abra el Administrador de orígenes de datos ODBC de la siguiente forma:
 - En Windows 95, 98 o NT, elija Inicio>Configuración > Panel de control y haga doble clic en el icono de Fuentes de datos ODBC. En función del sistema, el icono también puede denominarse ODBC o 32bit ODBC.
 - En Windows 2000, elija Inicio > Configuración > Panel de control > Herramientas administrativas > Orígenes de datos.
 - 2 Haga clic en la ficha Controladores.
- Aparecerá la lista de controladores ODBC instalados en el sistema.



Configuraciones de sistema típicas

Estas son las configuraciones de sistema típicas para ingenieros de desarrollo de ASP:

Base de datos	Controlador de base de datos	Servidor de aplic.	Servidor Web
MS Access	Controlador de Microsoft Access (ODBC)	PWS IIS	PWS IIS
MS SQL Server	Controlador de Microsoft SQL Server (ODBC) Proveedor de Microsoft SQL Server (OLE DB)	IIS Chili!Soft ASP	IIS Cualquier servidor compatible con Chili!Soft
Oracle	Controlador Microsoft de Oracle (ODBC)	IIS Chili!Soft ASP	IIS Cualquier servidor compatible con Chili!Soft

Si utiliza UltraDev para Windows con bases de datos Microsoft Access, puede configurar su equipo local como servidor. Este método permite desarrollar y probar los sitios ASP localmente antes de desplegarlos en un servidor remoto. Para obtener instrucciones de instalación de PWS en su equipo local, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267. Si es usted usuario de Windows 2000, puede instalar IIS 5.0, que se incluye en el paquete de Windows 2000.

Requisitos para ingenieros de desarrollo de ColdFusion

Para desarrollar aplicaciones ColdFusion en UltraDev, necesitará un servidor Web, ColdFusion Server de Allaire y un controlador para la base de datos.

Servidor Web

Necesitará acceder a un servidor Web para situar en él el sitio ColdFusion. Puede utilizar cualquier servidor Web que funcione con ColdFusion Server.

Si es usted usuario de Windows 98 o NT Workstation, puede instalar y ejecutar Microsoft Personal Web Server (PWS) en el equipo local. Para obtener más información, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267. Si es usuario de Windows 2000, puede instalar y ejecutar el servidor Web de Microsoft para empresas, denominado Internet Information Server (IIS) 5.0, en el equipo local. (IIS se incluye en el paquete de Windows 2000). ColdFusion Server ofrece buenos resultados con ambos servidores Web.

Servidor de aplicaciones ColdFusion

Un servidor de aplicaciones es un programa que procesa páginas dinámicas antes de que el servidor Web las envíe a los navegadores que las solicitan.

Para desarrollar páginas ColdFusion en UltraDev, necesitará ColdFusion Server 4.0 o 4.5 de Allaire.

Si el servidor Web funciona en un sistema Windows, Linux o Solaris, puede descargar una copia de evaluación de ColdFusion Server del sitio Web de Allaire en <http://www.allaire.com/download/index.cfm> (deberá registrarse si aún no lo ha hecho).

Si es usuario de Windows, puede transformar su equipo local en una plataforma de desarrollo ColdFusion. Para ello, instale PWS (o IIS) con la copia para un único usuario de ColdFusion Server que se incluye en el CD de UltraDev. Una vez instalado, PWS funciona como servidor Web, mientras que ColdFusion Server actúa a modo de servidor de aplicaciones. Para obtener más información, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267 y “Instalar ColdFusion Server de Allaire” en la página 269.

Base de datos

Siempre que disponga del controlador de base de datos adecuado, podrá utilizar prácticamente cualquier base de datos con su aplicación Web.

Si tiene intención de desarrollar pequeñas aplicaciones de bajo coste, puede utilizar una base de datos basada en archivos, como las que permite crear Microsoft Access. En cambio, si desea desarrollar aplicaciones empresariales críticas, puede utilizar una base de datos basada en servidor, como las que permite crear Microsoft SQL Server, Oracle 8i o IBM DB2.

Si la base de datos está situada en un sistema distinto del servidor Web, asegúrese de disponer de una conexión rápida entre ambos sistemas para que la aplicación Web pueda funcionar de forma rápida y eficiente.

Controlador de base de datos

Un controlador de base de datos actúa como traductor entre la aplicación ColdFusion y la base de datos. Generalmente, los datos de una base de datos se almacenan en formato propietario (al igual que el texto de un archivo de procesador de texto, por ejemplo). Un controlador de base de datos permite que la aplicación ColdFusion lea y manipule los datos que, de otro modo, serían indescifrables.

El controlador necesario dependerá de la aplicación y de la base de datos. Las aplicaciones ColdFusion “hablan” tanto ODBC como OLE DB; por tanto, necesitará un controlador de base de datos ODBC u OLE DB. Para ampliar conocimientos sobre los controladores ODBC y OLE DB, consulte “Interfaz con la base de datos” en la página 249.)

El controlador también debe ser específico para la base de datos. Si utiliza una base de datos Microsoft Access, el servidor deberá disponer de un controlador ODBC u OLE DB para Microsoft Access. Si la base de datos es Oracle, el servidor deberá disponer de un controlador ODBC u OLE DB para Oracle. ColdFusion también proporciona controladores nativos para bases de datos Oracle.

Nota: Actualmente, no existe ningún controlador ODBC de Microsoft Access ni proveedor OLE DB para la versión UNIX de ColdFusion.

Microsoft ofrece distintos controladores ODBC para los paquetes de base de datos más utilizados, como Microsoft Access, Microsoft SQL Server y Oracle. Los controladores, que sólo funcionan en la plataforma Windows, se instalan automáticamente con Microsoft Office. También se incluyen en el paquete Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5, que puede descargarse gratuitamente del sitio Web de Microsoft, en <http://www.microsoft.com/data/download.htm>.

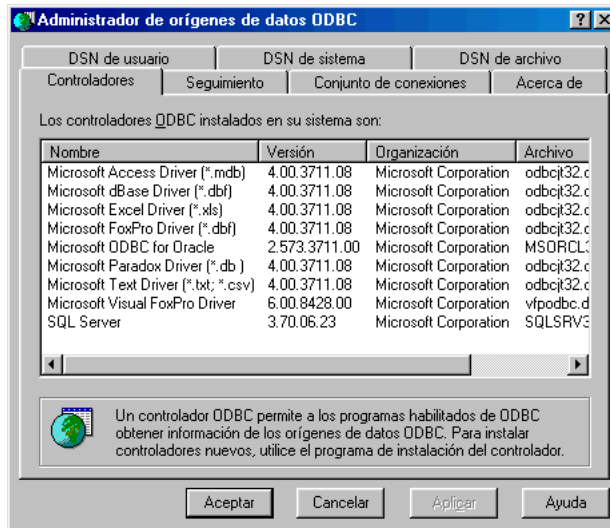
Si necesita un controlador ODBC específico y el servidor Web se basa en un sistema Windows, podrá descubrir fácilmente si el controlador ODBC necesario está instalado en el sistema.

Para ver los controladores ODBC instalados en un sistema Windows:

- 1 Abra el Administrador de orígenes de datos ODBC de la siguiente forma:
 - En Windows 95, 98 o NT, elija Inicio>Configuración > Panel de control y haga doble clic en el icono Fuentes de datos ODBC. En función del sistema, el icono también puede denominarse ODBC o 32bit ODBC.
 - En Windows 2000, elija Inicio > Configuración > Panel de control > Herramientas administrativas > Orígenes de datos.

2 Haga clic en la ficha Controladores.

Aparecerá la lista de controladores ODBC instalados en el sistema.



Configuraciones de sistema típicas

Estas son las configuraciones de sistema típicas para sitios ColdFusion:

Base de datos	Controlador de base de datos	Servidor de aplic.	Servidor Web
MS Access	Controlador de Microsoft Access (ODBC)	ColdFusion Server	PWS IIS
MS SQL Server	Controlador de Microsoft SQL Server (ODBC) Proveedor de Microsoft SQL Server (OLE DB)	ColdFusion Server	IIS
Oracle	Controlador Microsoft de Oracle (ODBC) Controlador nativo de ColdFusion para Oracle	ColdFusion Server	IIS Cualquier servidor HTTP para la plataforma Windows, Linux o Solaris.

Si utiliza UltraDev para Windows con bases de datos Microsoft Access, puede configurar su equipo local como servidor. Este método permite desarrollar y probar los sitios ColdFusion localmente antes de desplegarlos en un servidor remoto. Para obtener instrucciones de instalación de PWS en su equipo local, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267. Para conocer las instrucciones de instalación de la copia para un único usuario de ColdFusion Server del CD de UltraDev, consulte “Instalar ColdFusion Server de Allaire” en la página 269.

Requisitos para ingenieros de desarrollo de JSP

Para desarrollar aplicaciones JSP en UltraDev, necesitará un servidor Web, un servidor de aplicaciones JSP, una base de datos y un controlador para la base de datos.

Servidor Web

Necesitará acceder a un servidor Web para situar en él el sitio JSP. Puede utilizar cualquier servidor Web compatible con el servidor de aplicaciones JSP de su elección.

Servidor de aplicaciones JSP

Un servidor de aplicaciones es un programa que procesa páginas dinámicas antes de que el servidor Web las envíe a los navegadores que las solicitan.

Para desarrollar páginas JSP en UltraDev, necesitará un servidor de aplicaciones compatible con la especificación JavaServer Pages 1.0 de Sun. Estos son algunos ejemplos:

- WebSphere 3.0 o 3.5 de IBM con el sistema operativo y el hardware necesarios
- JRun 3.0 de Allaire con el sistema operativo y el hardware necesarios
- Apache Tomcat 3.1 con el sistema operativo y el hardware necesarios

Si utiliza un servidor Web IIS, puede instalar y ejecutar WebSphere Application Server de IBM, que se incluye en el paquete UltraDev (el CD también incluye un servidor Web que podrá utilizar si no desea utilizar IIS).

Si es usuario de Windows, puede transformar su equipo local en una plataforma de desarrollo JSP. Para ello, instale PWS (o IIS) con la copia de JRun de Allaire que se incluye en el CD de UltraDev. Una vez instalado, PWS funciona como servidor Web, mientras que JRun actúa a modo de servidor de aplicaciones. Para obtener más información, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267.

Si el servidor Web funciona en un sistema Linux, Solaris o UNIX, puede descargar una copia de desarrollo, de evaluación o comercial de JRun del sitio Web de Allaire en <http://www.allaire.com/download/index.cfm> (deberá registrarse si aún no lo ha hecho).

Puede descargar una copia de Tomcat de Apache del sitio Web de Jakarta Project en <http://jakarta.apache.org/tomcat/>.

Base de datos

Siempre que disponga del controlador de base de datos JDBC adecuado, podrá utilizar prácticamente cualquier base de datos con su aplicación Web.

Si tiene intención de desarrollar pequeñas aplicaciones de bajo coste, puede utilizar una base de datos basada en archivos, como las que permite crear Microsoft Access. En cambio, si desea desarrollar aplicaciones empresariales críticas, puede utilizar una base de datos basada en servidor, como las que permite crear Microsoft SQL Server, Oracle 8i o IBM DB2.

Si la base de datos está situada en un sistema distinto del servidor Web, asegúrese de disponer de una conexión rápida entre ambos sistemas para que la aplicación Web pueda funcionar de forma rápida y eficiente.

Controlador de base de datos JDBC

Un controlador de base de datos actúa como traductor entre la aplicación JSP y la base de datos. Generalmente, los datos de una base de datos se almacenan en formato propietario (al igual que el texto de un archivo de procesador de texto, por ejemplo). Un controlador de base de datos permite que la aplicación JSP lea y manipule los datos que, de otro modo, serían indescifrables.

El controlador necesario dependerá de la aplicación y de la base de datos. Las aplicaciones JSP “hablan” JDBC; por tanto, necesitará un controlador de base de datos JDBC. Para ampliar conocimientos sobre los controladores JDBC, consulte “Interfaz con la base de datos” en la página 249.) También puede utilizar un controlador ODBC si dispone de un controlador puente JDBC-ODBC. Un controlador puente JDBC-ODBC es un programa que transforma la aplicación JDBC en ODBC.

El controlador también debe ser específico para la base de datos. Por ejemplo, si utiliza una base de datos Microsoft SQL Server, el servidor deberá tener un controlador JDBC para Microsoft SQL Server. Una de las opciones es el controlador I-net JDBC, disponible en el sitio Web de i-net software en <http://www.inetsoftware.de/>.

Alternativamente, si dispone de un controlador puente JDBC-ODBC, puede utilizar un controlador ODBC para Microsoft SQL Server.

Si utiliza un controlador JDBC o un puente JDBC-ODBC para conectarse a las bases de datos, asegúrese de que Java Development Kit (JDK) está instalado en el servidor. Puede descargar JDK del sitio Web de Sun en <http://java.sun.com/products/jdk/1.1/>.

Configuraciones de sistema típicas

Estas son las configuraciones de sistema típicas para sitios JSP:

Base de datos	Controlador de base de datos	Servidor de aplic.	Servidor Web
MS Access	Cualquier controlador JDBC para Access Un controlador puente JDBC-ODBC con el Controlador de Microsoft Access (ODBC)	WebSphere JRun Tomcat	Microsoft IIS IBM HTTP Server Apache HTTP Server
MS SQL Server	Cualquier controlador JDBC para SQL Server Un controlador puente JDBC-ODBC con el Controlador de Microsoft SQL Server (ODBC)	WebSphere JRun Tomcat	Microsoft IIS IBM HTTP Server Apache HTTP Server
Oracle	Cualquier controlador JDBC para Oracle	WebSphere JRun Tomcat	Microsoft IIS IBM HTTP Server Apache HTTP Server

APÉNDICE C

Instalar Microsoft Personal Web Server

Este apéndice está destinado a los usuarios de Windows que deseen desarrollar y probar localmente aplicaciones ASP o ColdFusion. Proporciona instrucciones básicas para instalar y configurar Microsoft Personal Web Server (PWS), que actúa al mismo tiempo como servidor de aplicaciones ASP. También puede instalar un servidor de aplicaciones ColdFusion en el mismo sistema que funcione conjuntamente con PWS. Para obtener instrucciones, consulte “Instalar ColdFusion Server de Allaire” en la página 269.

PWS, que funciona en Windows 95, 98 y NT Workstation, es una versión reducida del servidor empresarial Internet Information Server (IIS) de Microsoft. (Si es usuario de Windows 2000, no es necesario que utilice PWS, ya que el sistema operativo incluye IIS.)

Nota: Macromedia no ofrece servicio técnico para el software de otros fabricantes, como Microsoft Personal Web Server. Si necesita ayuda, póngase en contacto con el servicio técnico de Microsoft.

Instalar PWS

Puede instalar Personal Web Server en el mismo sistema Windows que ejecuta Dreamweaver UltraDev. Si es usuario de Windows 98, encontrará una copia de PWS en la carpeta Add-Ons/PWS del CD de Windows 98. Si es usuario de Windows 95 o NT Workstation, puede descargar PWS del sitio Web de Microsoft en <http://www.microsoft.com/msdownload/ntoptionpack/askwiz.asp>. Si utiliza Windows NT Server o Windows 2000, puede utilizar la copia de IIS que se incluye en el sistema operativo.

Antes de instalar PWS, asegúrese de que se ha instalado Microsoft Internet Explorer 4.01 o superior en el sistema. En caso contrario, PWS no se instalará.

Para instalar PWS en el sistema:

- 1 Haga doble clic en el archivo de instalación de PWS del CD de Windows 98 o en el archivo descargado del sitio Web de Microsoft.
- 2 Siga las instrucciones del asistente.
- 3 Cuando se le pida que especifique el directorio principal de publicación Web, acepte la opción predeterminada.
C:\Inetpub\wwwroot
- 4 Haga clic en Finalizar para terminar el proceso de instalación.

Configurar PWS

Una vez completada su instalación, puede utilizar PWS para ejecutar aplicaciones ASP.

Para configurar PWS para ejecutar una aplicación ASP:

- 1 En Windows, cree un subdirectorio en el directorio C:\Inetpub\wwwroot\
Alternativamente, puede crear un directorio en cualquier otro lugar de la unidad de disco local y definirlo como directorio virtual en PWS.
Para definir un directorio virtual, inicie Microsoft Personal Web Manager y haga clic en el icono Avanzadas. Aparecerá el cuadro de diálogo Opciones avanzadas. Haga clic en Agregar y, a continuación, en Examinar para seleccionar el directorio previamente creado. Introduzca un alias para el directorio (una representación de la ruta del directorio) y haga clic en Aceptar para crear el directorio virtual.
- 2 Asegúrese de que los permisos Lectura y Secuencia de comandos están activados para el directorio.
En Microsoft Personal Web Manager, haga clic en el icono Avanzadas. Aparecerá el cuadro de diálogo Opciones avanzadas. Seleccione el directorio y haga clic en Editar propiedades. Aparecerá el cuadro de diálogo Editar propiedades. Asegúrese de que los permisos Lectura y Secuencia de comandos están seleccionados.
Llegado este punto, PWS está configurado para ejecutar aplicaciones ASP en el directorio recién creado. Para obtener más información, consulte “Configurar el sistema” en la página 24.

APÉNDICE D

Instalar ColdFusion Server de Allaire

Este apéndice está destinado a los usuarios de Windows que deseen desarrollar y probar localmente aplicaciones ColdFusion. Proporciona las instrucciones básicas para instalar y configurar la copia para un único usuario de ColdFusion Server de Allaire que se incluye en el CD de UltraDev. Dicha copia es una versión reducida del servidor empresarial de aplicaciones de Allaire del mismo nombre.

También puede descargar una copia de evaluación de ColdFusion Server del sitio Web de Allaire en <http://www.allaire.com/download/index.cfm> (deberá registrarse si aún no lo ha hecho).

Dado que ColdFusion Server es un servidor de aplicaciones que funciona conjuntamente con un servidor Web, será necesario instalar un servidor, como Microsoft Personal Web Server (PWS) o Internet Information Server (IIS), en el equipo local. Para obtener instrucciones para instalar PWS, consulte “Instalar Microsoft Personal Web Server” en la página 267.

Nota: Macromedia no ofrece servicio técnico para el software de otros fabricantes, como ColdFusion Server de Allaire. Si necesita ayuda, póngase en contacto con el servicio técnico de Allaire.

Instalar y configurar ColdFusion Server

Antes de comenzar, asegúrese de que PWS o IIS está instalado en el sistema Windows local.

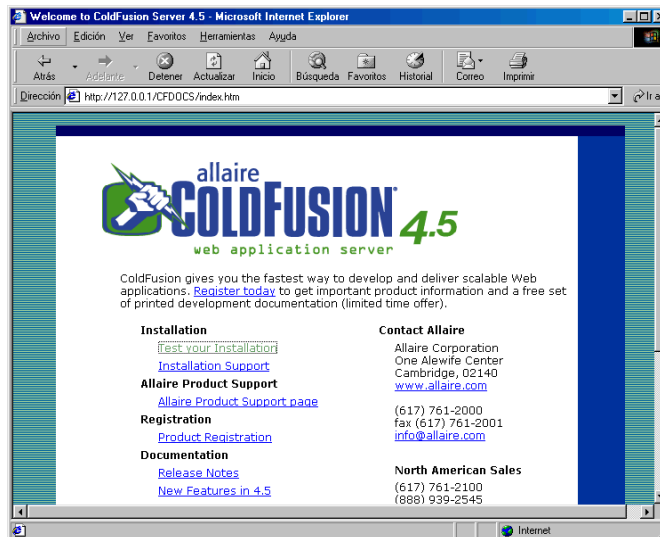
Para instalar y configurar ColdFusion Server en el sistema Windows local:

- 1 Haga doble clic en el archivo ColdFusion.exe de la carpeta ColdFusion Server del CD de UltraDev o en el archivo descargado del sitio Web de Allaire.
- 2 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar el programa.

Nota: El número de serie está situado en la funda del CD de UltraDev.

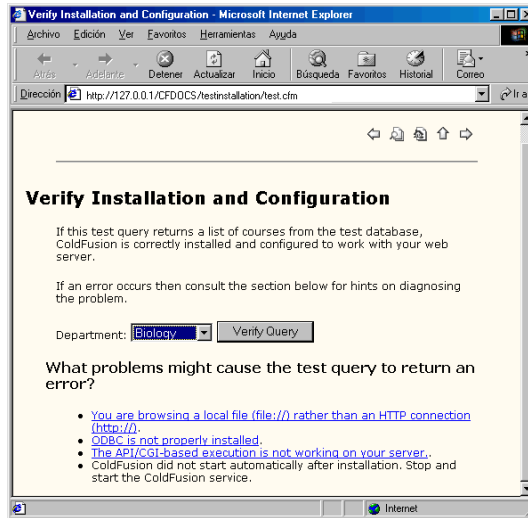
- 3 Una vez completada la instalación, reinicie el equipo.

A continuación, se iniciará el navegador Web y aparecerá la página de bienvenida de ColdFusion.



- 4 Haga clic en Test Your Installation para asegurarse de que ColdFusion se ha instalado y configurado correctamente para trabajar con el servidor Web.

Se abrirá la página de verificación.



- 5 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para comprobar la instalación.

Una vez finalizada la comprobación, podrá utilizar el servidor Web local para publicar y comprobar las páginas ColdFusion creadas en UltraDev.

APÉNDICE E

Configurar un DSN en Windows

Este apéndice sólo es aplicable si la base de datos está situada en un sistema compatible con nombres de fuentes de datos (DSN) ODBC (por ejemplo, Microsoft Windows y Windows NT, pero no Macintosh).

Un DSN es una especie de acceso directo empleado para establecer una conexión de base de datos (consulte “Usar un DSN en una cadena de conexión” en la página 254). Antes de utilizar un DSN en la aplicación Web, deberá configurarlo en el equipo local o el servidor remoto.

Antes de comenzar, asegúrese de que el sistema dispone del controlador adecuado para la base de datos. Para obtener la lista de controladores ODBC de un sistema Windows 95, 98 o NT, elija Inicio>Configuración > Panel de control y haga doble clic en el icono Fuentes de datos ODBC. (En función del sistema, el icono también puede denominarse ODBC o 32bit ODBC.) Al hacer clic en la ficha Controladores, aparece la lista de controladores instalados en el sistema. En Windows 2000, elija Inicio > Configuración > Panel de control > Herramientas administrativas > Orígenes de datos y haga clic en la ficha Controladores.

Para configurar un DSN en Windows:

- 1 Abra el Administrador de orígenes de datos ODBC de la siguiente forma:
 - En Windows 95, 98 o NT, elija Inicio>Configuración > Panel de control y haga doble clic en el icono de Fuentes de datos ODBC. En función del sistema, el icono también puede denominarse ODBC o 32bit ODBC.
 - En Windows 2000, elija Inicio > Configuración > Panel de control > Herramientas administrativas > Orígenes de datos.
 - En el cuadro de diálogo de UltraDev que permite crear una conexión DSN, haga clic en el botón Definir.

- 2 En el cuadro de diálogo Administrador de orígenes de datos ODBC, haga clic en la ficha DSN de sistema.

La ficha muestra la lista de los DSN del sistema.

- 3 Haga clic en Agregar para añadir un nuevo DSN a la lista.

Aparecerá el cuadro de diálogo Crear nuevo origen de datos con todos los controladores cargados en el sistema.

- 4 Seleccione uno de ellos y haga clic en Finalizar.

Por ejemplo, si utiliza un archivo de base de datos Microsoft Access, seleccione Microsoft Access Driver (*.mdb). Si la lista no contiene el controlador necesario, deberá descargarlo del sitio Web del fabricante e instalarlo en el equipo. Para obtener más información, consulte “Usar controladores de bases de datos para interactuar con una base de datos” en la página 252.

- 5 En el cuadro de diálogo que aparece, asigne un nombre al DSN y especifique los parámetros de conexión.

Los cuadros de diálogo que se utilizan para especificar los parámetros varían en función del controlador seleccionado. En el caso del controlador de Microsoft Access, deberá introducir un nombre, hacer clic en Seleccionar, buscar el archivo de base de datos en el disco duro y hacer clic en Aceptar.

- 6 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

El nuevo DSN se añade a la lista de DSN del sistema.

APÉNDICE F

Nociones básicas de SQL

Este apéndice proporciona las nociones básicas que le permitirán escribir consultas SQL sencillas para crear juegos de registros.

SELECT es la declaración SQL de uso más frecuente para crear un juego de registros. Extrae las columnas especificadas de una o varias tablas de base de datos y las utiliza para crear un juego de registros. La declaración SELECT utiliza la siguiente sintaxis:

```
SELECT ColumnName FROM TableName
```

Puede añadir saltos de línea, tabuladores y espacios en blanco a la declaración para que resulte más clara: SQL no tiene en cuenta los espacios en blanco. Por ejemplo, la siguiente declaración es válida:

```
SELECT PaidDues  
    FROM Members
```

Nota: Macromedia no ofrece servicio técnico para las tecnologías de otros fabricantes, como SQL.

Incluir una tabla completa

Para incluir todo el contenido de una tabla en el juego de registros, utilice un asterisco (*) como carácter comodín para seleccionar todas las columnas de la tabla. Por ejemplo, supongamos que tiene una tabla denominada Customers. Para extraer todas las columnas, escriba la siguiente declaración SELECT:

```
SELECT * FROM Customers
```

Limitar el número de columnas

Supongamos que sólo necesita los datos que contiene dos de las columnas de la tabla Customers: YearBorn y DateLastPurchase. Para crear un juego de registros que sólo contenga los datos de estas dos columnas, escriba la siguiente declaración SELECT:

```
SELECT YearBorn, DateLastPurchase FROM Customers
```

Limitar el número de registros

Utilice una cláusula WHERE para limitar el número de registros del juego de registros. Por ejemplo, puede que sólo desee incluir los clientes que ganan más de 5.000.000 de pesetas al año. Supongamos que la tabla contiene una columna Earnings que indica lo que ganan los clientes. La declaración SELECT sería la siguiente:

```
SELECT YearBorn, DateLastPurchase FROM Customers  
WHERE Earnings > 50000
```

Especificar una condición en la cláusula WHERE

Especifique una condición en una cláusula WHERE para limitar el número de registros del juego de registros. La siguiente lista enumera los operadores condicionales disponibles:

Operador	Significado
=	Igual a (distingue entre mayúsculas y minúsculas)
LIKE	Igual a (no distingue entre mayúsculas y minúsculas)
<>	Distinto de (distingue entre mayúsculas y minúsculas)
NOT LIKE	Distinto de (no distingue entre mayúsculas y minúsculas)
<	Menor que
>	Mayor que
<=	Menor o igual que
>=	Mayor o igual que

Si el elemento que se compara es un texto, escríbalo entre comillas simples, tal y como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
...WHERE Country = 'Germany'
```

Si el elemento que se compara es una fecha y se trabaja con una base de datos Microsoft Access, escríbalo entre símbolos #:

```
...WHERE DateOfBirth < #01/01/1970#
```

Otras bases de datos utilizan sus propias convenciones de fecha. Consulte la documentación correspondiente.

Puede utilizar caracteres comodín en las expresiones condicionales. El carácter comodín estándar es el signo de porcentaje (%):

```
...WHERE LastName LIKE 'Mc%'
```

En las bases de datos Access, el asterisco (*) también cumple la función de un carácter comodín:

```
...WHERE CompanyName = '*soft'
```

Especificar varias condiciones en la cláusula WHERE

Puede especificar más de una condición en una cláusula WHERE para limitar el número de registros del juego de registros. Para combinar las condiciones, utilice los operadores lógicos AND, OR y NOT.

Si desea incluir los registros que cumplen todas las condiciones en el juego de registros, utilice el operador AND:

```
...WHERE Country = 'Germany' AND Car = 'Ford'
```

Si desea incluir los registros que cumplen cualquiera de las condiciones en el juego de registros, utilice el operador OR:

```
...WHERE Country = 'Germany' OR Country = 'Hungary'
```

Si desea que se cumpla una de las condiciones pero otra no, utilice el operador NOT:

```
...WHERE Country = 'Germany' NOT Car = 'BMW'
```

Puede utilizar paréntesis para agrupar cláusulas:

```
...WHERE (Country = 'Germany' AND DateOfBirth < #01/01/1970#) OR  
Country = 'Hungary'
```

Especificar un rango de valores en la cláusula WHERE

Puede especificar un rango de valores en la cláusula WHERE para limitar el número de registros del juego de registros. El rango se especifica por medio de las palabras clave BETWEEN...AND.

Por ejemplo, supongamos que desea incluir todos los empleados nacidos entre el 1 de enero de 1960 y el 31 de diciembre de 1974. La cláusula WHERE sería similar a la siguiente:

```
...WHERE DateOfBirth BETWEEN #01/01/1960# AND #12/31/1974#
```

Ordenar los registros

Utilice la cláusula `ORDER BY` para ordenar los registros del juego de registros. Por ejemplo, supongamos que desea ordenar los registros del juego de registros por ingresos de cliente, de menor a mayor. La declaración SQL correspondiente sería la siguiente:

```
SELECT LastName, FirstName, Earnings FROM Customers  
ORDER BY Earnings
```

De forma predeterminada, la cláusula `ORDER BY` ordena los registros en orden ascendente (1, 2, 3... o A, B, C...). Si desea aplicar el orden descendente, comenzando por el valor más alto y finalizando por el más bajo, utilice la palabra clave `DESC` de la siguiente manera:

```
ORDER BY Earnings DESC
```

ÍNDICE

A

- Active Server Pages (ASP)
 - conexiones de bases de datos 95
 - configuraciones típicas 259
 - documentación 118
 - objetos de petición 119
 - requisitos 255
 - seleccionar un modelo de servidor 27
 - servidores de aplicaciones 256
- ActiveX, objetos, hacer dinámicos 156
- Actualizar automáticamente 89
- Actualizar registro, comportamiento 210
- actualizar registros 203
- añadir contenido dinámico 145
- aplicación Web
 - definición 79
 - flujo de trabajo 81
 - páginas comunes 81
- aplicaciones Web
 - otros recursos útiles 37
 - requisitos 255
- aplicar formato al texto 146
- aprender a utilizar UltraDev 36
- atributos HTML, convertir en contenido dinámico 155
- avanzado, cuadro de diálogo Juego de registros
 - Elementos de base de datos, árbol 139
 - introducir SQL 139
 - utilizar 138

B

- Barra de navegación por juego de registros, objeto Live 160
- barra de navegación por registros
 - crear 159
 - ocultar 163
- bases de datos
 - aspectos básicos 247
 - esquemas y catálogos 115
 - requisitos 8
- bloques de código
 - escribir 233
 - marcadores de parámetro 237
 - reglas de codificación 240
 - situar 235
- borrar contenido dinámico 158
- Borrar registro, comportamiento 215
- borrar un juego de registros 142
- Botones de opción dinámicos, cuadro de diálogo 153

C

- cadena de conexión 103
- Casilla dinámica, cuadro de diálogo 152
- catálogos 115
- centros de servicio técnico 36
- código
 - editar 92
 - otros editores de texto 93
- Código, vista 92
- ColdFusion
 - conexiones de bases de datos 104
 - configuraciones típicas 262
 - documentación 118
 - requisitos 259
 - seleccionar un modelo de servidor 27
 - variables de cliente 122
 - variables de formulario 122
 - variables de URL 122
- ColdFusion Server 269
- ColdFusion Server de Allaire 269

- Comando (procedimiento almacenado), opción 129
 - comportamientos de edición de registros 197
 - comportamientos de servidor
 - actualizar registros 210
 - borrar registros 215
 - comprobar 242
 - crear 233
 - crear cuadros de diálogo para 237
 - definición 79
 - editar comportamientos de UltraDev 245
 - editar comportamientos personalizados 244
 - editar en una página 177
 - editar registros 197
 - insertar registros 202
 - instalar adicionales 232
 - ir a una página detalle 175, 188
 - ir a una página relacionada 194
 - mover a registros 163
 - mover a un registro concreto 190
 - ocultar regiones 163
 - reglas de codificación 240
 - repetir regiones 164
 - comprobar comportamientos de servidor 242
 - conexiones de base de datos de UltraDev 113
 - conexiones de bases de datos
 - ASP 95
 - aspectos básicos 249
 - cadena de conexión 103
 - ColdFusion 104
 - conectividad con bases de datos remotas 113
 - editar o borrar 112
 - en tiempo de diseño 113
 - JDBC 108
 - JSP 108
 - ODBC 95
 - OLE DB 100
 - conexiones de tiempo de diseño 113
 - conexiones sin DSN 99
 - Conexiones, comando 95
 - Configuración de Live Data, cuadro de diálogo 90
 - configuraciones
 - ASP 259
 - ColdFusion 262
 - inicio rápido para Macintosh 17
 - inicio rápido para Windows 12
 - JSP 265
 - procedimientos generales 24
 - contador de registros, crear 165
 - contenido dinámico
 - añadir 145
 - atributos 155
 - eliminar 158
 - formularios 150
 - imágenes 148
 - marcadores de posición de texto 86
 - objetos 156
 - reemplazar 157
 - texto 146
 - contraseñas
 - almacenar 219
 - comprobar durante la conexión 224
 - permitir que los usuarios elijan 219
 - controladores
 - OLE DB 100
 - parámetros JDBC 110
 - controladores de base de datos
 - aspectos básicos 249
 - requisitos 8
 - ver controladores instalados 258
 - controladores ODBC
 - ver controladores instalados 258
 - convenciones tipográficas 7
 - convertir atributos en contenido dinámico 155
 - convertir botones de opción en contenido dinámico 153
 - convertir casillas de verificación en contenido dinámico 152
 - convertir en dinámicos objetos de lista/menú 154
 - convertir imágenes en contenido dinámico 148
 - convertir objetos en dinámicos 156
 - convertir texto en contenido dinámico 146
 - copiar y pegar juegos de registros 142
 - Creador de comportamientos de servidor 233
 - crear un caché de fuentes de datos 134
 - curso práctico 39
- D**
- Datos dinámicos, cuadro de diálogo 156, 157
 - Datos locales, categoría 25
 - Datos remotos, categoría 26
 - definir sitio remoto 26
 - definir un sitio local 25
 - desconectar usuarios 229
 - directorio principal 31

directorio virtual 31
DSN
 ColdFusion 105
 ODBC 96
DSN de ColdFusion 105

E

editar
 código 92
 juegos de registros 142
editar comportamientos de servidor 243
Editar lista de formatos, cuadro de diálogo 231
Ejecutable (procedimiento almacenado), opción 129
Elementos de base de datos, árbol, utilizar 139
Empaquetador ADO 251
entornos de trabajo
 Inspector de código 92
 otros editores de texto 93
 ventana de documento 85
 ventana Live Data 86
 vista de Código 92
escribir bloques de código 233
esquemas 115
Estado de navegación por juego de registros, objeto
 Live 166
Estándar, vista del inspector de propiedades 155
extensibilidad 35
extensiones
 crear 233
 instalar 232

F

filtro
 utilizar para limitar los registros de un juego 137
Flash, objetos, hacer dinámicos 156
flujo de trabajo 81
Formato, columna 148
formatos de datos
 aplicar 148
 editar y crear 231
Formulario de actualización de registros, objeto Live
 205
Formulario de inserción de registros, objeto Live 199

formularios
 convertir botones de opción en contenido
 dinámico 153
 convertir campos de imágenes en contenido
 dinámico 151
 convertir campos de texto en contenido dinámico
 150
 convertir casillas de verificación en contenido
 dinámico 152
 utilizar para recoger datos 180
fuentes de datos
 añadir 117
 crear un caché 134
 eliminar 134
 JavaBeans 131
 juegos de registros 118
 objetos de procedimientos almacenados 129
 variables ASP 119
 variables ColdFusion 121
 variables de aplicación 128
 variables de sesión 127
 variables JSP 126
fuentes de datos de UltraDev 117

G

Generator, objetos, hacer dinámicos 156
grupo de debate 36

H

HTML, formularios. *Consulte formularios*

I

Insertar registro, comportamiento 202
Inspector de código 92
inspector de propiedades
 convertir atributos HTML en contenido
 dinámico 155
 editar un juego de registros 158
 vista de Lista 156
 vista Estándar 155
instalar UltraDev 11
Ir a página Detalle, comportamiento 175, 188
Ir a página Relacionada, comportamiento 194
ir a una página detalle 188
ir a una página relacionada 194

J

- Java, applets, hacer dinámicas 156
 - JavaServer Pages (JSP)
 - conexiones de bases de datos 108
 - configuraciones típicas 265
 - documentación 118
 - JavaBeans 131
 - requisitos 263
 - seleccionar un modelo de servidor 27
 - servidores de aplicaciones 263
- JDBC
- parámetros de conexión 110
- JSP
- juego de resultados 82
- JSP. *Consulte* JavaServer Pages
- Juego de páginas Maestra/detalle, objeto Live 171
- juego de registros
- aspectos básicos 135
 - copiar y pegar 142
 - crear un caché 134
 - definir con SQL 138
 - definir sin SQL 136
 - editar o borrar 142
 - en una página de resultados 182
 - en una página detalle 176
 - limitar el número de registros 137
 - utilizar SQL 275
- Juego de registros (consulta), opción 136
- Juego de registros, cuadro de diálogo
- avanzado 138
 - simple 136
- juego de resultados de JSP 82

L

- lecciones 35
- lenguajes de secuencias de comandos 27
- Lista, vista del inspector de propiedades 156
- Lista/menú dinámico, cuadro de diálogo 154
- Live Data, ventana
 - Actualizar automáticamente 89
 - archivos no presentes 88
 - cómo funciona 87
 - descripción 86
 - parámetros URL de la barra de herramientas 89
 - proporcionar parámetros esperados 90
 - quitar resaltado del contenido 89
 - utilizar 88

- localhost 31
- localizar un registro especificado 174, 190

M

- Macromedia Exchange 232
- mantener información de estado 194
- marcadores de parámetro 237
- marcadores de posición 86
- marcadores de posición para texto dinámico 147
- Microsoft Personal Web Server 267
- modelo de servidor *Consulte* tecnología de servidor
- mostrar múltiples registros 164
- Mostrar región, comportamiento 163
- Mover a registro, comportamiento 163
- Mover a un registro concreto, comportamiento 190

N

- niveles de autorización 226
- nombre de fuente de datos
 - configurar 273
- nombres de usuario
 - almacenar 219
 - comprobar durante la conexión 224
 - comprobar exclusividad 221
 - permitir que los usuarios elijan 219
- nuevas funciones 32

O

- objetos de servidor
 - objetos de aplicación 128
 - objetos de petición ASP 119
 - objetos de procedimientos almacenados 129
 - objetos de sesión 127
 - variables ColdFusion 122
- objetos Live
 - Barra de navegación por juego de registros 160
 - definición 83
 - Estado de navegación por juego de registros 166
 - Formulario de actualización de registros 205
 - Formulario de inserción de registros 199
 - Juego de páginas Maestra/detalle 171
- ocultar regiones 163
- ocultar vínculos 163
- ODBC
 - controladores 95

OLE DB

- proveedores 100
- opciones avanzadas, Creador de comportamientos de servidor 240

P

- página de actualización, crear 203
- página de borrado, crear 211
- página de inserción, crear 198
- página de registro 218
- páginas
 - búsqueda 180
 - conexión 222
 - detalle 169, 188
 - maestra 169
 - registro de usuarios 218
 - relacionadas 194
 - restringir el acceso 226
 - resultados 182
- páginas de búsqueda 180
- páginas de conexión 222
- páginas de resultados
 - ir a una página detalle 188
 - utilizar un juego de registros avanzado 185
 - utilizar un juego de registros simple 182
- páginas detalle
 - crear un vínculo con 188
 - localizar un registro especificado 174, 190, 191
- páginas dinámicas
 - aspectos básicos 80
 - definición 79
- páginas maestra/detalle 169, 188
- páginas relacionadas 194
- Parámetros, cuadro de diálogo 157
- plug-ins, hacer dinámicos 156
- prefijo de URL:
 - descripción 31
 - especificar en UltraDev 30
- privilegios de acceso
 - almacenar en una base de datos 228
 - añadir a páginas 227
 - ejemplo 226
- Procedimiento almacenado (ColdFusion), opción 129
- procedimientos almacenados
 - crear un objeto de procedimiento almacenado 129
 - utilizar para definir juegos de registros 141
- PWS 267

Q

- Quick Tag Editor 93

R

- recoger datos de los usuarios 180
- registros 247
 - actualizar 203
 - borrar 211
 - crear un contador 165
 - insertar 198
 - mostrar varios 164
 - vínculos de navegación 159
- reglas de codificación 240
- Repetir región, comportamiento 164
- requisitos
 - aplicaciones Web 255
 - base de datos 8
 - controlador de base de datos 8
 - servidor de aplicaciones 8
 - servidor Web 8
- requisitos del sistema
 - Macintosh 11
 - Windows 11
- restringir el acceso al sitio 217
- restringir tablas 115

S

- secuencias de comandos del lado del servidor 80
- seguridad 217
- seguridad de sitios 217
- Servidor de aplicaciones, categoría 27
- servidor Web, configurar 24
- servidores de aplicaciones
 - ASP 256
 - especificar en UltraDev 28
 - JSP 263
 - requisitos 8
- servidores Web
 - requisitos 8
- Shockwave, objetos, hacer dinámicos 156
- simple, cuadro de diálogo Juego de registros 136
- sistemas de ayuda 34
- situar bloques de código 235
- SQL 275
 - muestras de declaraciones 140
 - utilizar variables 139

T

- tablas 248
 - restringir 115
- tecnología de servidor
 - definición 79
 - especificar 27

U

- UltraDev
 - flujo de trabajo 81

V

- variables de aplicación 128
- variables de sesión 127
- ventana de documento 85
- Vinculaciones de datos, inspector
 - borrar fuentes de datos 134
- Vinculaciones de datos, panel
 - añadir fuentes de datos 117
 - añadir texto dinámico 146
 - convertir atributos HTML en contenido dinámico 155
 - convertir formularios en contenido dinámico 150
 - crear un contador de registros 167
 - definir un juego de registros 136
 - Formato, columna 148
 - ver columnas de juegos de registros 138
- vínculos
 - ocultar 163
- vínculos de navegación por registros 159
- visita guiada 33
- Vista previa en el navegador 91
- vistas
 - Código 92