# 3 Der Webdesigneditor BlueGriffon

## Worum es geht

Für das Webdesign benötigen wir verschiedene Programme. Zum einen einen Editor, mit dem wir die HTML-Dokumente erstellen, zum anderen den Browser, mit dem wir das Ergebnis prüfen. Es gibt speziell für das Webdesign entwickelte Editoren, die einem das Erstellen des Quellcodes erleichtern können. In diesem Kapitel stellen wir dir den BlueGriffon vor, ein kostenloses Tool, das wir im Kurs verwenden.

Du wirst nach dem Durcharbeiten dieses Kapitels folgende Techniken beherrschen:

- Öffnen und richtiges Konfigurieren des BlueGriffon
- Die korrekte Vorgehensweise beim Erstellen und Abspeichern eines neuen HTML-Dokuments
- Das Zusammenspiel zwischen Editor und Browser
- Das Einfügen und Ändern von besonderen Inhalten wie Links, Bildern und Tabellen
- Einige Grundregeln zum Management von Webseiten (Benennung, Adressierung, Speicherort)

## Material und Referenzen

Der BlueGriffon ist auf der Kurs-CD enthalten. Du kannst ihn von dort aus installieren. Falls deine CD beschädigt oder verloren gegangen sein sollte, kannst du ihn auch unter folgender Adresse herunter laden: http://bluegriffon.org/pages/Download

### 3.1. Vom Editor zum Browser

#### 3.1.1 Programmieren mit einem Editor

Wie du in Kapitel 2 gelernt hast, bestehen HTML-Dokumente aus reinem Klartext ohne Formatierungen. Möchtest du also eine Webpage programmieren, kannst du im Prinzip mit einem simplen Texteditor (Win: Editor, Wordpad, Mac: TextEdit) arbeiten (aber auf keinen Fall mit einem Textverarbeitungsprogramm wie z.B. Word, weil das unerwünschte Formatierungen einfügt!).

#### 3.1.2 Abspeichern der HTML-Datei

Wie findest du heraus, ob das, was du programmiert hast, auch als Endprodukt für einen Besucher deiner Homepage korrekt aussieht? Nun, das kannst du nur herausfinden, indem du die programmierte Seite selber in einem Browser anschaust. (Firefox, Chrome, Edge, Opera etc.). Dazu musst du jedoch den Umweg über die Harddisk machen, denn die Daten können **nicht** direkt vom Texteditor zum Browser geschickt werden (Abbildung 3.1). Das heisst, du musst den Quellcode, den du im Editor programmiert hast, zunächst auch als HTML-Dokument abgespeichert haben, bevor du ihn im Browser zur Darstellung ansehen kannst.

#### 3.1.3 Betrachten des Resultates im Browser

Sobald du deinen Code als HTML-Dokument abgespeichert hast, kannst du dieses im Browser öffnen und überprüfen. Im Folgenden wird das exakte Vorgehen beschrieben, an das sich WebdesignerInnen halten, wenn sie keine bösen Überraschungen erleben wollen. Dabei verwenden wir einen besonderen Editor: den BlueGriffon.



Abbildung 3.1: Der Quellcode muss zuerst abgespeichert werden, bevor er im Browser betrachtet werden kann.

## 3.2 Unser Webdesign-Editor: der BlueGriffon

Obwohl du im Prinzip deinen HTML-Quellcode mit einem beliebigen Klartexteditor erstellen kannst, gibt es spezielle Editoren, die eigens für die Entwicklung von Webseiten optimiert wurden. Der wohl bekannteste unter ihnen ist der Dreamweaver von Adobe. Wir möchten dir hier eine kostenlose Alternative vorstellen, den BlueGriffon. Du findest ihn unter http://bluegriffon.org und solltest ihn bereits auf deinem Computer installiert haben. Dabei spielt es keine Rolle, welches Betriebssystem du verwendest.

Der BlueGriffon ist ein sogenannter WYSIWYG-Editor. WY-SIWYG steht für What You See Is What You Get und bedeutet soviel wie, dass du darin in einer Benutzeroberfläche arbeiten kannst, die dem darzustellenden Browserfenster gleicht, während der Editor dir im Hintergrund den dazugehörigen HTML-Code erstellt. Für die Gestaltung der Seite bedeutet das eine beträchtliche Erleichterung. An dieser Stelle verwenden wir den BlueGriffon jedoch als Quelltext-Editor.

Wie musst du vorgehen, um dein HTML-Dokument mit dem BlueGriffon zu erstellen? Auf den folgenden Seiten findest du eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, an die du dich in Zukunft am besten bei jedem neuen Dokument halten solltest. Doch bevor es losgehen kann, musst du den Editor öffnen (Win: START > PROGRAMME > BLUEGRIFFON, Mac: PROGRAMME > BLUE-

GRIFFON).

#### 3.2.1 Vor dem Arbeiten: Voreinstellung anpassen

Damit du problemlos mit dem BlueGriffon arbeiten kannst, muss du eine Voreinstellungen anpassen. Gehe zu den Einstellungen (Mac: BLUEGRIFFON > EINSTELLUNGEN, Win: EXTRAS > EIN-STELLUNGEN). Es öffnet sich ein Dialogfenster (Abbildung 3.2).



Abbildung 3.2: Die Einstellung "HTML-Kommentar anzeigen" deaktivieren

Klicke dort auf «Dokumente». Deaktiviere die Option «HTML-Kommentare anzeigen».

## 3.3 Die ersten Schritte beim Erstellen eines HTML-Dokuments

#### 3.3.1 Schritt 1: Das Dokument im Editor erstellen

Gehe so vor, um ein neues HTML-Dokument zu erstellen: 1. Klicke mit der Maus auf den kleinen Aufklapppfeil rechts neben dem Icon zum Erstellen einer neuen Datei. (Abbildung 3.3), und wähle dann «Weitere Optionen...» an. Falls du ein bestehendes Dokument weiter bearbeiten möchtest, klicke auf das entsprechende Icon und suche die entsprechende Datei mit «Datei wählen...»

2. Passe in dem sich öffnenden Dialogfenster die Einstellungen wie in Abbildung 3.4 an. Diese Einstellungen bestimmen, wie das Dokument abgespeichert wird, und teilen dem Browser mit, wie er es zu interpretieren hat.

3. Damit du im BlueGriffon den Quelltext schreiben und verändern kannst, musst du in die Quelltextansicht gehen, indem du den dafür vorgesehenen Reiter anklickst. Per Voreinstellung stellt der Editor die sogenannte WYSIWYG-Ansicht dar. Die Reiter für die beiden Ansichten befinden sich ganz unten in der Mitte der Bedienoberfläche. Sobald du den Quelltextreiter angewählt hast, solltest du den Code deines Dokumentes zu sehen bekommen (Abbildung 3.5).

Nun könntest du eigentlich damit beginnen den Quellcode einzutippen. Bevor du dich jedoch so richtig ans Tippen machst, empfiehlt es sich, die Datei gleich abzuspeichern (siehe nächstes

Neue Datei erstellen     Bestehende Da	atei öffnen	ohne Titel	- BlueGriffon	
/0 💁 💾 😣			2 🖬 🖾 🛠 📰 🎵	🗖 e <sup>iπ</sup> 🕥 κ🎾
Absatz	÷ ! !!	C B I		3
(keine ID)	(keine Klasse)		Variable Breite	¢) i ((
				·
		WYSIWYG	Quelltext	
Add-ons hinzufügen!				100% 🔻 🚼 🚔

Abbildung 3.3: Die noch leere Bedienoberfläche des BlueGriffon. Oben links die Datei-Icons (Neu erstellen / Öffnen).

000	ohne Titel – BlueGriffon					
🗾 · 📑 · 💾 🗵	J 🗎 🚔 🕹 🕸 🖗 🖉 🖿 J	🗖 e <sup>iπ</sup> 🕥 📌				
Absatz	Welchen Dokumenttyp wollen Sie erstellen?					
(keine ID)	Dokumenttyp	\$				
	HTML 4 OXHTML 1       XHTML 1.1       HTML 5 XHTML 5         Transitional Strict       Polyglot         Sprache:       de-ch       Sprache wählen         Zeichensatz:       Unicode (UTF-8)       ‡         Textrichtung:       Unspezifiziert OLinks nach Rechts ORechts nach Links					
	WYSIWYG Quelitext					
Add-ons hinzufügen!		♥ 100% ♥ 🛃 🚔				

Abbildung 3.4: Immer dran denken: Beim Erstellen eines neuen Dokuments die richtigen Einstellungen des Dokumenttyps wählen: HTML5, Sprache deutsch (ch), Zeichensatz UTF-8, Textrichtung von links nach rechts.



Abbildung 3.5: Im BlueGriffon kannst du dasselbe Dokument in zwei unterschiedlichen Ansichten bearbeiten (WYSIWYG, Quelltext). Um zwischen diesen hin und her zu wechseln, musst du die entsprechenden Reiter anwählen. Kapitel). Dafür gibt es unterschiedliche Gründe, der wichtigste hat damit zu tun, dass sich sogenannte relative Adressen für Links und externe Dateien mit einem schon abgespeicherten Dokument leichter erstellen lassen (s. u. Kapitel 3.4).

#### 3.3.2 Schritt 2: Dokument korrekt abspeichern

1. Um im BlueGriffon eine Seite abzuspeichern, kannst du entweder auf Disketten-Icon klicken oder im Hauptmenu die entsprechende Option anwählen.

2. Wähle den Speicherort deines Dokumentes. Dieser sollte ein für alle Webdateien gemeinsamer Ordner sein. Während des Kurses gehört das File in den Ordner, den du dir für das Freifach Webdesign erstellt hast. Ist im Dialogfenster gerade nicht das richtige Laufwerk gewählt, findest du es durch Klicken auf den kleinen Pfeil der Auswahlleiste (Abbildung 3.6. Die Abbildung entstammt Windows XP, in anderen Betriebssystemen sieht die Ansicht ähnlich aus.)

3. Benenne das HTML-Dokument. Beachte unbedingt folgende Regeln für den Dateinamen:

a. Der Dateiname muss auf «.html» enden.

b. Der Dateiname darf keine Umlaute enthalten (ä, ö, ü etc.).

c. Es dürfen keine Sonderzeichen benutzt werden (+"\*#ç&/()¢).
d. Leerschläge im Dateinamen sind verboten, verwende stattdessen den Unterstrich («erste\_Seite.html» anstatt

«erste Seite.html»).

Das heisst, die folgenden Zeichen können problemlos verwendet werden: abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLM-NOPQRSTUVWXYZ1234567890\_-.

Datei speichern	unter		? ×
Speichern in:	Scheffen		
Verlauf Desktop Eigene Dateien			
Arbeitsplatz	Dateiname:	index.html Speich	ern
Netzwerkumg	Dateityp:	Textdateien (*.txt)	hen
	Codierung:	ANSI	

Abbildung 3.6: Um die Datei innerhalb der Verzeichnisstruktur des Betriebssystems am richtigen Ort abspeichern zu könnnen, muss man die Laufwerkübersicht aufklappen.

#### 3.3.3 Schritt 3: Den Quelltext schreiben.

Erstelle den Quelltext für dein Dokument. Speichere ihn regelmässig ab.

#### 3.3.4 Schritt 4. Du bewunderst dein Meisterwerk im Browser

Wähle das Browser-Icon im BlueGriffon an (Abbildung 3.7) Es öffnet sich ein kleines Dialogfenster (Abbildung 3.8). Dort wählst du entweder mit «Durchsuchen» einen neuen Browser aus oder du wählst einen schon vordefinierten Browser an.

Wenn du dich schon im Browser befindest, wählst du DATEI > DATEI ÖFFNEN. Der Vorgang ist je nach Browser ein wenig anders gestaltet, im Prinzip bleibt er sich jedoch gleich: Du suchst im



Abbildung 3.7: Um das Dokument im Browser ansehen und überprüfen zu können, musst du auf das Icon oben rechts klicken.

● ○ ●	Anwen	dung starten					
Dieser Link muss mit einer Anwendung geöffnet werden.							
Senden an:							
Firefox.app							
Google Chron	ne.app						
🧑 Safari							
Eine Anwendung aus	swählen		(	Durchsuchen			
🗌 Auswahl für file-Li	nks speichern.						
			Abbrecher	ОК			

Abbildung 3.8: Den Browser auswählen, mit dem ich meine Seite ansehen will.

Betriebssystem nach dem Ordner, wo du deine HTML-Datei abgespeichert hast, und wenn du sie gefunden hast, musst du die Wahl noch abschliessend bestätigen, damit die Homepage vom Browser dargestellt wird und du sie überprüfen kannst.

#### 3.3.5 Schritt 5 bis unendlich: Weiter bearbeiten

Wenn du das Ergebnis im Browser begutachtet hast, möchtest du in den meisten Fällen an deinem Programmcode noch Änderungen vornehmen, sei es, weil du Fehler festgestellt hast, sei es, weil du noch nicht fertig bist. Damit du nun nicht jedes Mal von neuem die Programme aufstarten musst, lässt du am besten sowohl den Editor als auch den Browser ständig und gleichzeitig geöffnet und wechselst via Taskleiste zwischen den Programmen hin und her.

Wenn du etwas ändern möchtest, machst du das natürlich wieder im Editor. Nachdem du die Änderungen eingegeben hast, musst du das Dokument jeweils erneut abspeichern.

Achtung: Dadurch erscheint die neue Version aber noch nicht automatisch im Browser. Grund: Du musst dem Browser sagen, dass sich auf der Harddisk eine aktuellere Version deines Programmcodes befindet, die er in sein Fenster laden soll. Nur dann wird der neue Code dargestellt. Dazu musst du beim Browser auf den Befehl AKTUALISIEREN klicken (Abbildung 3.9).

#### 3.4 Absolute versus relative Adressierung

HTML-Dokumente beinhalten in der Regel sehr viele Verweise (Hyperlinks) auf andere Dateien. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie diese Referenzierung hergestellt werden kann:

**Absolute Referenzen:** Entweder du gibst eine sogenannt absolute Adresse ein, oder du gibst nur den relativen Pfad an. Die absolute Adresse verweist auf einen spezifischen und einmaligen Ort im Internet (oder im lokalen System), also z.B. http://developer.mozilla.org/de. Dies empfiehlt sich dann, wenn du einen



Abbildung 3.9: Eine im Editor veränderte Seite muss du im Browser neu laden.

#### 3 Webdesigneditor BlueGriffon

Link auf eine Seite ausserhalb deiner Website machen möchtest.

**Relative Referenzen:** Wenn du Verweise innerhalb deiner eigenen Site machen möchtest, solltest du immer relative Adressen verwenden. Relative Adressen funktionieren nach dem Prinzip, dass sie ausgehend von dem Dokument, in dem du dich befindest, den Pfad zu der Datei angeben, zu der der Verweis führt. Wenn also sowohl die aktuelle Datei und die Zieldatei im gleichen Verzeichnis liegen, besteht diese Pfadangabe allein aus dem Dateinamen der Zieldatei, z.B. «kontakt.html». Der Pfad beginnt somit nicht an einem absolut gesetzten Punkt im System.

## 3.5 Dateispeicherorte: Alle Dateien in dasselbe Hauptverzeichnis

Es empfiehlt sich, die Verzeichnisstruktur von Websites möglichst einfach und klar zu halten. Daher ist es enorm wichtig, dass alle zur Website gehörigen Dateien (also HTML-Dokumente, aber auch Bilder, PDFs etc.) im selben Hauptverzeichnis der Homepage liegen. Dies garantiert, dass die relativen Referenzen auch noch funktionieren, wenn das Hauptverzeichnis als Ganzes auf den Server hochgeladen wird.

Bei kleinen Projekten mit einer überschaubaren Menge von Dateien hat das Ablegen der Homepagedateien auf derselben Ebene, also in nur einem einzigen Ordner erhebliche Vorteile:

- Keine Probleme bei internen Adressierungen von Dateien (siehe obiger Abschnitt)!
- Sortierbarkeit anhand der Namensgebung
- Neue Betreuer und helfende Drittpersonen finden sich schneller zurecht

Auf eine sinnvolle Ordnung muss trotzdem nicht verzichtet werden. Auch auf einer Ebene können allein durch die Namensgebung quasi Unterordner kreiert werden. Ein Beispiel kann dies verdeutlichen: Wird bei allen HTML-Dateien mit dem Kürzel ,html' und bei allen Bildern mit ,pic' usw. begonnen, wird bereits nach Dateityp sortiert. Weiter kann durch Anreihen von Wörtern feiner unterteilt werden, beispielsweise indem Dateiname und Seitentitel korrespondieren:

> html\_navigation\_ueberuns.html html\_navigation\_ueberuns\_adressen.html html\_navigation\_ueberuns\_adressen\_vorstand.html

pic\_portrait\_hans\_mueller\_100x200.jpg pic\_portrait\_freddy\_frei\_100x200.jpg

#### 

Stelle zunächst alle deine HTML-Dokumente her (speichere sie also unter ihrem Namen ab), bevor du sie untereinander verlinkst, so kannst du dir wiederholtes mühseliges Nachbessern bei den Adressen ersparen.

#### Tipp :: :: :: :: :: :: :: :: :: :: ::

Um Überraschungen auf dem Server zu vermeiden, speicherst du sämtliche zur Site gehörigen Dateien (Bilder und anderes) am Besten gleich schon von Beginn an im vorgesehenen Ordner ab.