

*Посвящается моему отцу, Уильяму Ловери, 1920–2002.
Я люблю тебя, папа.*

Предисловие

Все в мире когда-нибудь становится предсказуемым.

Начиная с декабря 1997 года, когда была выпущена первая версия программы Dreamweaver, компания Macromedia регулярно, как часовой механизм, обновляет среду разработки Web-узлов. Это происходит ежегодно и настолько регулярно, что к моменту выпуска очередной версии программы можно приурочить традиционные ежегодные семейные мероприятия под девизом: “Вышла новая версия Dreamweaver. Пора покупать подарки к Новому году”. Эта традиция не была нарушена и в 2000 году, когда к коллективу разработчиков Dreamweaver присоединился и я.

Но в один прекрасный момент все изменилось, в том числе сущность и масштаб Web-разработок. Газеты запестрели заголовками типа: “Компания N вложила 100 миллионов долларов в разработку своего Web-узла, но в конце концов все же обанкротилась”. Унылым стал весь технический сектор экономики. Даже такие гиганты, как IBM и Cisco, стали увольнять сотрудников. Web-проекты стали замораживать на всех континентах. Казалось, что Web находится в режиме простоя. Возник вопрос: а для этого ли создавали Web? В результате люди начали искать выход из сложившейся ситуации.

Глядя на все это, коллектив разработчиков Dreamweaver решил, что наступило время сделать шаг назад и задуматься, для чего была создана программа Dreamweaver. Очередной ежегодный выпуск программы был просто не ко времени. И мы решили использовать экономический спад для того, чтобы устранить все недостатки программы, продлить стадию ее разработки и в результате выпустить действительно достойный продукт. Мы решили, что в следующую версию Dreamweaver должны быть включены не только дополнения и новые функции. Она должна фундаментально измениться, как за последние годы изменились и масштабы разработки Web-узлов.

Получилось, что новые возможности окружили нас со всех сторон. С появлением ColdFusion, являющейся частью программного пакета, каждый разработчик HTML-кода получил возможность использовать всю мощь разработки Web-приложений. С появлением объектов категории .NET у простых смертных появилась возможность использовать мощь новой платформы. После появления ряда стандартов разработчики смогли приступить к созданию узлов следующего поколения с использованием технологий CSS2, XML и XHTML. Благодаря изобретению Web-сервисов разработчики получили возможность модернизировать свои узлы и внедрять новые функции без необходимости изучения Java или C#. И наконец, благодаря слиянию некоторых средств Web-разработки появилась потенциальная возможность создания единого инструмента.

Мы попытались охватить все эти возможности в программе Dreamweaver MX и в результате получили практически новую среду Web-разработки. Джо Ловери был с нами на протяжении всего этого длинного пути. Мы прилагали максимум усилий для реализации обратной связи с потребителем в течение всего цикла разработки программы, и именно Джо очень плодотворно потрудились над реализацией этого аспекта. Будь то составление отчетов об обнаруженных дефектах, ведение сетевых конференций или переписка по поводу будущих запросов и идей, вся эта кропотливая работа, посвященная созданию источника связи с внешним миром, прошла через руки Джо. И все это было отражено в данной книге. С продуктом, описанным в настоящей книге, Джо имел дело изо дня в день. А это имеет огромное значение. Ведь имея дело с совершенно новым продуктом, каковым является Dreamweaver MX, еще не известно, что сложнее, создать или описать его. Однако Джо удалось показать, как использовать наиболее важные функции всех версий программы, начиная с самой первой, для решения реальных вопросов разработки Web-узлов. И я надеюсь, что, работая с Dreamweaver MX, пользователи получат такое же удовольствие, какое получили мы, создавая эту программу.

Девид Деминг,

руководитель отдела программных продуктов компании Macromedia, Inc.