**Практическое занятие №9 Оформление HTML-форм.**

**Цель работы:** формирование умений создание форм с помощью HTML.

Поясняющая информация

Формы передают информацию программам-обработчикам в виде пар [имя переменной]=[значение переменной]. Имена переменных следует задавать латинскими буквами.

Значения переменных воспринимаются обработчиками как строки, даже если они содержат только цифры.

Форма открывается тегом <FORM> и заканчивается меткой </FORM>. HTML-документ может содержать в себе несколько форм, однако формы не должны находиться одна внутри другой.

Тег **<FORM>** может содержать три атрибута, один из которых является обязательным:   
**ACTION** Обязательный атрибут. Определяет, где находится обработчик формы.   
**METHOD** Определяет, каким образом (иначе говоря, с помощью какого метода протокола передачи гипертекстов) данные из формы будут переданы обработчику. Допустимые значения: METHOD=POST и METHOD=GET. Если значение атрибута не установлено, по умолчанию предполагается METHOD=GET.

**GET:**методом "get" HTTP браузер берёт значение action, добавляет `?' к нему, затем присоединяет набор данных формы, кодированный с использованием типа содержимого "application/x-www-form-urlencoded". Затем перенаправляет всё по гиперссылке на этот URL. В этом сценарии данные формы ограничены кодами ASCII (нельзя использовать спецсимволы) и имеетют весьма жесткие ограничения на объем вводимой информации.

**POST:** методом "post" HTTP браузер проводит транзакцию HTTP "post" (в теле HTTP-запроса), используя значение атрибута action и сообщение, созданное в соответствии с типом содержимого, определённым атрибутом enctype.

**ENCTYPE** Определяет, каким образом данные из формы будут закодированы для передачи обработчику. Если значение атрибута не установлено, по умолчанию предполагается ENCTYPE=application/x-www-form-urlencoded.

"Кнопка", чтобы запустить процесс передачи данных из формы на сервер, создается с помощью тега.

**<INPUT TYPE=submit>**исполнение==>

Встретив такую строчку внутри формы, браузер нарисует на экране кнопку с надписью Submit, при нажатии на которую все имеющиеся в форме данные будут переданы обработчику, определенному в метке.

Надпись на кнопке можно задать любую путем введения атрибута VALUE="[Надпись]"например:

**<INPUT TYPE=submit VALUE="Отправить!">**исполнение==>

Надпись, нанесенную на кнопку, можно при необходимости передать обработчику путем введения в определение кнопки атрибута NAME=[имя] например:

**<INPUT TYPE=submit NAME=button VALUE="Отправить!">**исполнение==>

При нажатии на такую кнопку обработчик вместе со всеми остальными данными получит и переменную button со значением Отправить! (т.е. button=Отправить!, это можно видеть в адресной строке).

В форме может быть несколько кнопок типа submit с различными именами и/или значениями.  
Обработчик, таким образом, может действовать по-разному в зависимости от того, какую именно кнопку submit нажал пользователь.

Существуют и другие типы элементов **<INPUT>**. Каждый элемент **<INPUT>** должен включать атрибут **NAME=[имя]**, определяющий имя переменной, которая будет передана обработчику. Имя должно задаваться только латинскими буквами. Большинство элементов **<INPUT>** должны включать атрибут **VALUE="[значение]"**, определяющий значение, которое будет передано обработчику под этим именем.

**Основные типы элементов <INPUT>:**

**TYPE=text**

Определяет окно для ввода строки текста. Может содержать дополнительные атрибуты SIZE=[число] (ширина поля для ввода, в символах) и MAXLENGTH=[число] (максимально допустимая длина вводимой строки в символах).   
Пример:   
<INPUT TYPE=text SIZE=30 NAME=student VALUE="Вася Пупкин"> ==> 

Определяет ширину поля в 30 символов, для ввода текста. По умолчанию в окне находится текст Вася Пупкин, который пользователь может редактировать. Отредактированный (или неотредактированный) текст передается обработчику в переменной student (student=содержимое\_поля). Попробуйте отредактировать поле.

**TYPE=password**  
Определяет окно для ввода пароля. Абсолютно аналогичен типу text, только вместо символов  
вводимого текста показывает на экране звездочки (\*), чтобы посторонний не мог прочесть.   
Пример:   
<INPUT TYPE=password NAME=pswd SIZE=20 MAXLENGTH=10> ==>    
Определяет окно шириной 20 символов для ввода пароля. Максимально допустимая длина пароля — 10 символов. Введенный пароль передается обработчику в переменной pswd (pswd=содержимое\_поля). Попробуйте ввести информацию в поле.

**TYPE=radio**  
Определяет радиокнопку. Может содержать дополнительный атрибут checked (показывает, что кнопка помечена). В группе радиокнопок с одинаковыми именами может быть только одна помеченная радиокнопка.   
Пример:   
<INPUT TYPE=radio NAME=modem VALUE="9600" checked> 9600 бит/с ==>  9600 бит/с  
<INPUT TYPE=radio NAME=modem VALUE="14400"> 14400 бит/с ==>  14400 бит/с  
<INPUT TYPE=radio NAME=modem VALUE="28800"> 28800 бит/с ==>  28800 бит/с   
Определяет группу из трех радиокнопок, подписанных 9600 бит/с, 14400 бит/с и 28800 бит/с. Первоначально помечена первая из кнопок. Если пользователь не отметит другую кнопку, обработчику будет передана переменная modem со значением 9600 (modem=9600). Если пользователь отметит вторую кнопку, обработчику будет передана переменная modem со значением 14400 (modem=14400).

**TYPE=checkbox**

Определяет квадрат, в котором можно сделать пометку. Может содержать дополнительный атрибут checked (показывает, что квадрат помечен). В отличие от радиокнопок, в группе квадратов с одинаковыми именами может быть несколько помеченных квадратов.   
Пример:   
<INPUT TYPE=checkbox NAME=comp VALUE="PC"> Персональные компьютеры ==>  Персональные компьютеры  
<INPUT TYPE=checkbox NAME=comp VALUE="WS" checked> Рабочие станции ==> Рабочие станции  
<INPUT TYPE=checkbox NAME=comp VALUE="LAN"> Серверы локальных сетей ==>  Серверы локальных сетей  
<INPUT TYPE=checkbox NAME=comp VALUE="IS" checked> Серверы Интернет ==>  Серверы Интернет

Определяет группу из четырех квадратов. Первоначально помечены второй и четвертый квадраты. Если пользователь не произведет изменений, обработчику будут передана одна переменная comp с двумя значениями (comp=WS и comp=IS).

**TYPE=hidden**

Определяет скрытый элемент данных, который не виден пользователю при заполнении формы и передается обработчику без изменений. Такой элемент иногда полезно иметь в форме, в него можно спрятать от пользователя служебные данные.   
Пример:   
<INPUT TYPE=hidden NAME=id VALUE="1">  
Определяет скрытую переменную индексную id, которая передается обработчику со значением 1.

**TYPE=reset**  
Определяет кнопку, при нажатии на которую форма возвращается в исходное состояние (обнуляется). Поскольку при использовании этой кнопки данные обработчику не передаются, кнопка типа reset может и не иметь атрибута name. Пример:   
<INPUT TYPE=reset VALUE="Очистить поля формы"> ==>   
Определяет кнопку Очистить поля формы, при нажатии на которую форма возвращается в исходное состояние.

**Элемент <SELECT>:**

Меню <SELECT> из n элементов выглядит примерно так:  
<SELECT NAME="[имя]">   
<OPTION VALUE="[значение 1]">[текст 1]   
<OPTION VALUE="[значение 2]">[текст 2]   
...   
<OPTION VALUE="[значение n]">[текст n]   
</SELECT>



Метка <SELECT> содержит обязательный атрибут NAME, определяющий имя переменной.   
Метка <SELECT> может также содержать атрибут MULTIPLE, присутствие которого показывает, что из меню можно выбрать несколько элементов. Большинство браузеров показывают меню <SELECT MULTIPLE> в виде окна, в котором находятся элементы меню (высоту окна в строках можно задать атрибутом SIZE=[число]). Для выбора нескольких значений одновременно удерживают кнопку "SHIFT" и выбирают значения мышкой.

<SELECT MULTIPLE SIZE=3 NAME="[имя]">   
<OPTION VALUE="[значение 1]">[текст 1]   
<OPTION VALUE="[значение 2]">[текст 2]   
<OPTION VALUE="...">[...]  
<OPTION VALUE="[значение n]">[текст n]   
</SELECT>

   
  
Метка <OPTION> определяет элемент меню. Обязательный атрибут VALUE устанавливает значение, которое будет передано обработчику, если выбран этот элемент меню. Метка <OPTION> может включать атрибут selected, показывающий, что данный элемент отмечен по умолчанию.   
Пример:   
<SELECT NAME="selection">   
<OPTION VALUE="option1">Вариант 1   
<OPTION VALUE="option2" selected>Вариант 2  
<OPTION VALUE="option3">Вариант 3   
</SELECT>

   
Такой фрагмент определяет меню из трех элементов: Вариант 1, Вариант 2 и Вариант 3. По умолчанию выбран элемент Вариант 2. Обработчику будет передана переменная selection (selection=...) значение которой может быть option1, option2 (по умолчанию) или option3.

**Элемент <TEXTAREA>:**  
Пример:  
<TEXTAREA NAME=address ROWS=5 COLS=50>   
Поле для ввода большого текста, разбитого на абзацы.  
</TEXTAREA>



Все атрибуты обязательны. Атрибут **NAME** определяет имя, под которым содержимое окна будет передано обработчику (в примере — address). Атрибут **ROWS** устанавливает высоту окна в строках (в примере — 5). Атрибут **COLS** устанавливает ширину окна в символах (в примере — 50).   
Текст, размещенный между метками <TEXTAREA> и </TEXTAREA>, представляет собой содержимое окна по умолчанию. Пользователь может его отредактировать или просто стереть.