

# HTML

5. Bölüm

Yrd. Doç. Dr. İsmail Rakıp Karaş

# WEB SAYFALARINDA RENKLER

Web sayfasında herhangi bir nesnenin (yazı, arkaplan, tablo, vb.) rengini değiştirmek için şu üç yöntemden biri kullanılabilir:

1. RGB kodu: `rgb(kırmızı kodu, yeşil kodu, mavi kodu)`
2. RGB kodunun Hekzadesimal karşılığı
3. Rengin ingilizce adı

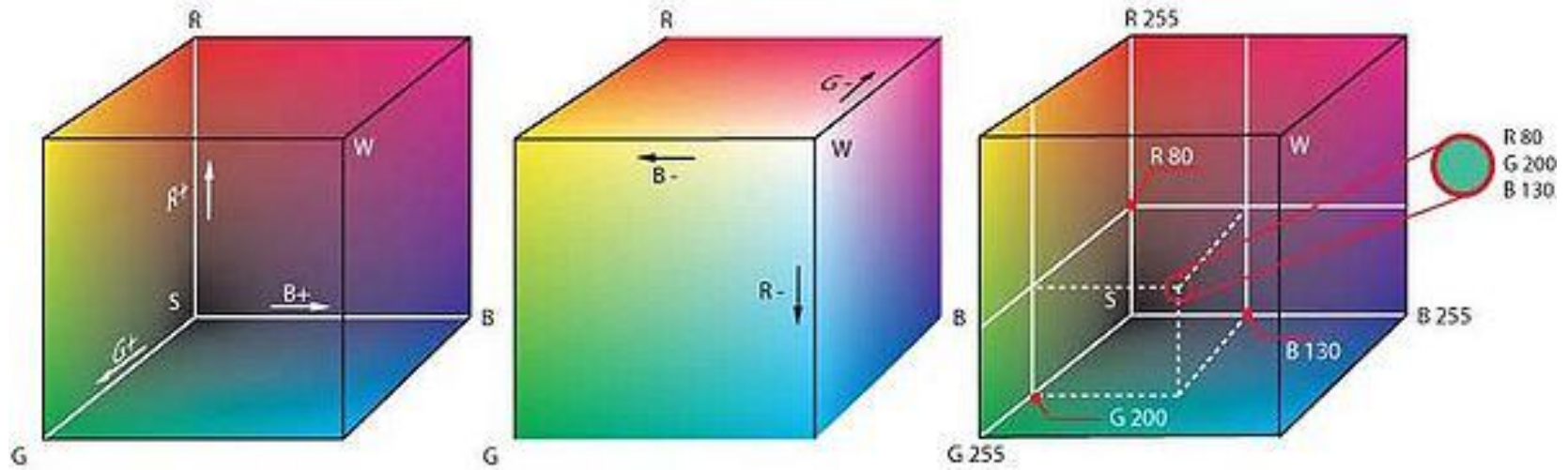
# RGB Renk Kodu

- RGB renk uzayı, İngilizcedeki 'Red' 'Green' 'Blue' (yani 'Kırmızı' 'Yeşil' 'Mavi') kelimelerinin baş harflerinden ismini alan bir renk uzayıdır. En sık kullanılan renk uzaylarından biridir. (CMYK renk uzayı, HSV renk uzayı gibi başka renk uzayları da vardır, fakat HTML de RGB uzayı kullanılır)
- Işığı temel alarak, doğadaki tüm renklerin kodları bu üç temel renge referansla belirtilir. Her renk %100 oranında karıştırıldığında beyaz ve %0 oranında karıştırıldığında siyah elde edilir.
- Bu uzayda, ana renkler olan kırmızı, mavi ve yeşil belirtilmediği için, bu ana renklerin tanımı değiştikçe, tüm renkler değişir.

# RGB Renk Kodu

- İnternet'te kullanılan renk sistemi RGB renk sistemidir. Bunun sebebi, 1953'te ilk fotoğraf makinesi Polaroid'te ve ondan sonra da televizyonlarda standart kabul edilmiş olmasıdır. Günümüzde de tüplü ekranlarda, tarayıcılarda, televizyon ve manuel fotoğraf makinelerinde standart olarak kullanılır.
- RGB açılım olarak RED-GREEN-BLUE yani KIRMIZI-YEŞİL-MAVİ anlamındadır. Bu üç rengin karışımı kullanılarak istenilen renk ortaya çıkarılır. Burada her renk değeri için 0 ile 255 arasında bir tamsayı girilmek zorundadır. Mesela iyi anlaşılabilmesi için mavi rengin kodunu verelim 000 000 255 kırmızı ve yeşilin renk değerlerini 0 yaptık mavinin renk değerini ise 255 olarak atadık ve ortaya mavi renk çıktı.
- Yine siyah için 000-000-000 yani tüm renk değerlerini sıfıra eşitledik, beyaz için ise 255-255-255 değerlerini kullanmamız gerekmektedir. Bu değerler ile oynanarak istenilen renk elde edilebilir.

# RGB Renk Kodu



RGB uzayına göre renklerin oluşturulması

ÖRN:

```
<font color=rgb(255,0,255) size="30">Bilgisayar  
Mühendisliği</font>
```

# Üçlü Hex RGB Renk Kodu

Web renkleri, web sayfası tasarımında kullanılan ve izlenen sayfanın görünümünü düzenlemeye yarayan renklerdir. Web sayfası yazarlarının düzenledikleri web dosyalarını renklendirmek için kullanabilecekleri çeşitli yöntemler mevcuttur. Renkler RGB renk sisteminde kullanılan üçlü heksadesimal kod ile belirlenebileceği gibi, standart İngilizce adları kullanılarak da belirlenebilir. Renk değerlerini oluşturmak için bir renk seçim aracı veya grafik yazılımı tercih edilebilir.

İlk web tarayıcılar (Mosaic ve Netscape Navigator) X Pencere Sistemi üzerinde çalışan ve X11 renk adlarını kullanan uygulamalardır.

# Üçlü Hex RGB Renk Kodu

Hex üçlüsü altı haneli, üç-baytlık hexadecimal bir numaradır. HTML, CSS, SVG ve diğer kodlarda renkleri bildirmek için kullanılır. Baytlar, kullanılacak olan rengin kırmızı, yeşil ve mavi bileşenlerini betimler. Her bayt heksadesimal gösterim kullanılıyorsa 00 ile FF arasında, desimal gösterim kullanılıyorsa 0 ile 255 arasında bir sayı ile belirtilir. Heksadesimal üçlü web renklerinde aşağıdaki sırayla birleştirilerek kullanılır:

Bayt 1: kırmızı değer

Bayt 2: yeşil değer

Bayt 3: mavi değer

Örneğin, renk değerleri kırmızı=36, yeşil=104, ve mavi=160 olan bir renk ele alalım. Bu renkteki 36, 104 ve 160 desimal sayıları sırasıyla 24, 68 ve A0 heksadesimal sayılarına denk gelmektedir. Elde ettiğimiz heksadesimal renk değerlerini yanyana yazacak olursak, 2468A0 hex üçlüsünü elde etmiş oluruz.

Bu sistem kullanarak oluşturulabilen renk sayısı:

$$256 \ 256 \ 256 = 16,777,216$$



# Üçlü Hex RGB Renk Kodu

ÖRN:

```
<font color= "#964B00" size="30">Bilgisayar  
Mühendisliği</font>
```



# Üçlü Hex RGB Renk Kodu

HTML renk adlarına ek olarak, [Internet Explorer](#) ve [Mozilla Firefox](#) gibi bazı web tarayıcıları bazı renk adları daha tanımlamışlardır. Kimi tarayıcılar algılamasa da, modern tarayıcılar listedeki tüm renkleri destekler. HTML tanımlamalarında 16 renk adı vardır:

Renk	Hexadesimal	Renk	Hexadesimal	Renk	Hexadesimal	Renk	Hexadesimal
<a href="#">siyah</a>	#000000	<a href="#">gümüş</a>	#c0c0c0	<a href="#">bordo</a>	#800000	<a href="#">kırmızı</a>	#ff0000
<a href="#">lacivert</a>	#000080	<a href="#">mavi</a>	#0000ff	<a href="#">menekşe</a>	#8f00ff	<a href="#">galibarda</a>	#ff00ff
<a href="#">yeşil</a>	#008000	<a href="#">çimen</a>	#00ff00	<a href="#">kahve</a>	#964b00	<a href="#">sarı</a>	#ffff00
<a href="#">teal</a>	#008080	<a href="#">cyan</a>	#00ffff	<a href="#">gri</a>	#808080	<a href="#">beyaz</a>	#ffffff

# Üçlü Hex RGB Renk Kodu

## Web güvenli renkler

Altı çizili olan renk kodları, gerçekten güvenli renklerdir. Yani tüm ekran ve tarayıcılarda aynı sonucu verirler.

<u>000</u>	300	600	900	C00	<u>F00</u>	<u>003</u>	303	603	903	C03	<u>F03</u>
006	306	606	906	C06	F06	009	309	609	909	C09	F09
00C	30C	60C	90C	C0C	F0C	<u>00E</u>	30F	60F	90F	C0F	<u>F0F</u>
030	330	630	930	C30	F30	033	333	633	933	C33	F33
036	336	636	936	C36	F36	039	339	639	939	C39	F39
03C	33C	63C	93C	C3C	F3C	03F	33F	63F	93F	C3F	F3F
060	360	660	960	C60	F60	063	363	663	963	C63	F63
	366	666	966	C66	F66	069	369	669	969	C69	F69
06C	36C	66C	96C	C6C	F6C	06F	36F	66F	96F	C6F	F6F
090	390	690	990	C90	F90	093	393	693	993	C93	F93
096	396	696	996	C96	F96	099	399	699	999	C99	F99
09C	39C	69C	99C	C9C	F9C	09F	39F	69F	99F	C9F	F9F
0C0	3C0	6C0	9C0	CC0	FC0	0C3	3C3	6C3	9C3	CC3	FC3
0C6	3C6	6C6	9C6	CC6	FC6	0C9	3C9	6C9	9C9	CC9	FC9
0CC	3CC	6CC	9CC	CCC	FCC	0CF	3CF	6CF	9CF	CCF	FCF
<u>0F0</u>	3F0	<u>6F0</u>	9F0	CF0	<u>FF0</u>	0F3	<u>3F3</u>	<u>6F3</u>	9F3	CF3	<u>FF3</u>
<u>0F6</u>	<u>3F6</u>	6F6	9F6	<u>CF6</u>	<u>FF6</u>	0F9	3F9	6F9	9F9	CF9	FF9
<u>0FC</u>	<u>3FC</u>	6FC	9FC	CFC	FFC	<u>0FF</u>	<u>3FF</u>	<u>6FF</u>	9FF	CFF	<u>FFF</u>

# Doğrudan Rengin İngilizce adını kullanmak (Ana renkler için)

ÖRN:

```
<font color= "blue" size="30">Bilgisayar Mühendisliği</font>
```



**Web renkleri**, web sayfası tasarımında kullanılan ve izlenen sayfanın görünümünü düzenlemeye yarayan renklerdir.

# WEB SAYFALARINA RESİM EKLEMEK

- `<img>` etiketi ve `Src` özelliği kullanılır
- `<img>` etiketi sadece özellikler içerir (attributes) kapanış etiketi yoktur.
- `Src` "source" yani kaynak anlamındadır. Bu özellik resmin kaynağı belirtilir. `Src`'nin karşısına göstermek istenen resmin URL'si (Uniform Resource Locator) yani adresi yazılır.

- Örnek:

```

```

# Sayfaya Resim eklemek

```
<html>
```

```
<body>
```

```
<p>
```

An image:

```

```

```
</p>
```

```
<p>
```

A moving image:

```

```

```
</p>
```

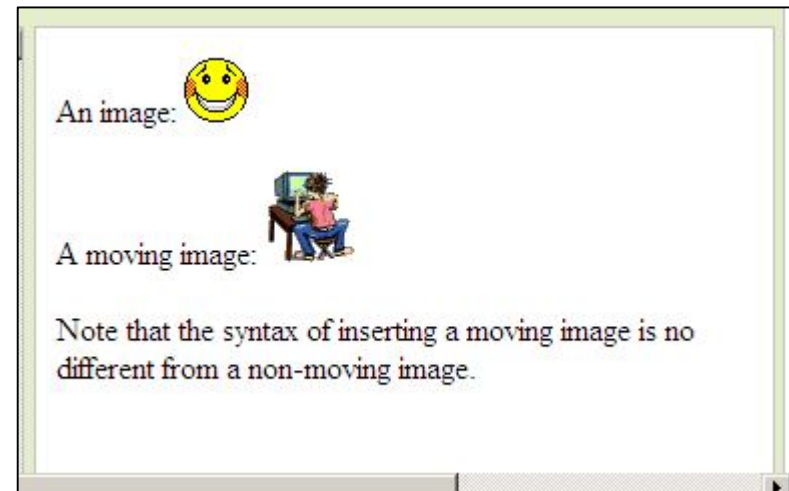
```
<p>
```

Note that the syntax of inserting a moving image is no different from a non-moving image.

```
</p>
```

```
</body>
```

```
</html>
```



# Resimlerin Boyutlarını Ayarlamak

- Resmin Yükseklik ve Genişlik (height and width) özellikleri kullanılarak sayfada yerleşeceği alanın boyutları belirlenebilir.
- Height ve width piksel cinsinden belirlenir.
- Örnek:

```

```

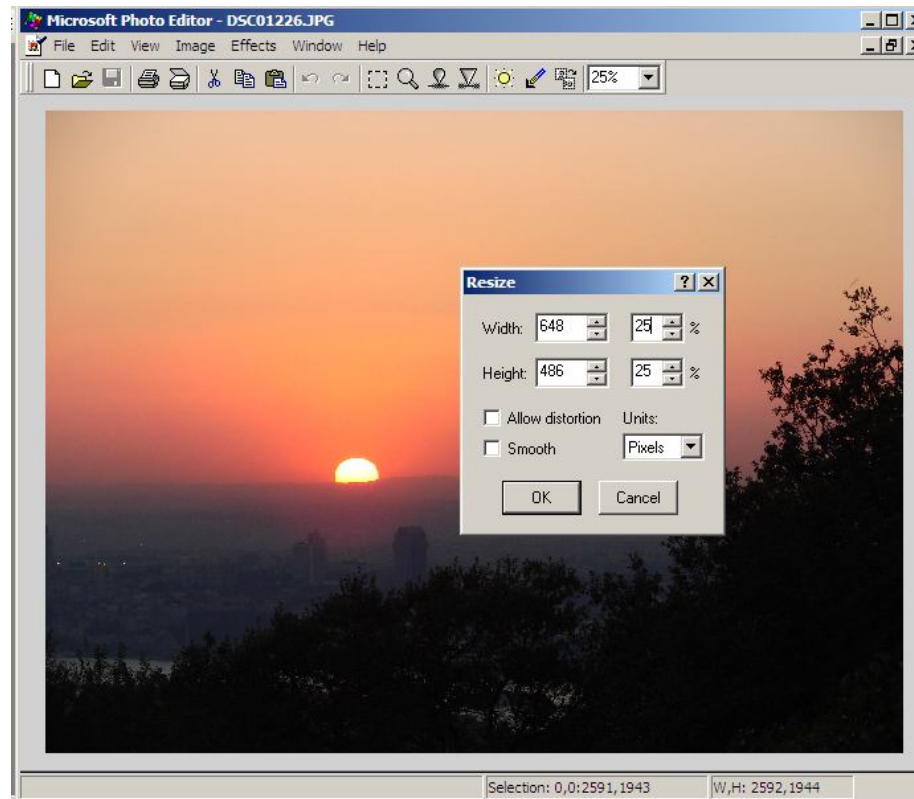
**İpucu:** Web sayfanıza koyduğunuz resmin orijinal boyutlarını koruyacak olsanız bile width ve height değerlerini belirtmenizde fayda vardır. Sayfaya resim eklerken bu değerler kullanılmaz ise, tarayıcı sayfayı yüklerken resmin boyutlarını bilemeyeceğinden sayfanın olması gereken görünüme kavuşması için tüm resimlerin yüklenmesi beklenecek, bu da o ana kadar sayfada kaymalara sebep olacaktır. Oysa bu değerlerin tanımlandığı bir sayfa resimlerin yüklenmesi uzun sürse bile, konum ve boyutları önceden tanımlı olacağı için sayfa düzgün görüntülenecek ve kaymalar yaşanmayacaktır.

# Resimleri sunucuya kopyalamadan önce optimize etmek

- Width ve Height özelliklerini kullanarak resim boyutlarını küçültmek sadece sayfadaki görünümü küçültür. Tarayıcıya yüklenen resmin boyutlarında bir değişiklik olmaz.
- Resimleri orijinal halleri ile (örneğin dijital kamera ile çekilmiş şekli ile ) sunucuya koyarsanız, hem sunucu hem de istemci için çok fazla işlem yüküne sebep olursunuz.
- Bu yüzden internet sayfalarına resim eklerken, Width ve Height özelliklerini kullanarak resmi küçültmek yerine, resimlerin orjinalleri küçültülmeli ve optimize edilmelidir. Optimizasyon işlemi iki şekilde olur:
  1. Resmin en ve boyunu değiştirerek, yani boyutlarını düşürerek disk üzerinde kapladığı alanı düşürmek.
  2. Resim kalitesini düşürerek disk üzerinde kapladığı alanı düşürmek.

# Boyutlarını düşürerek resmi optimize etmek

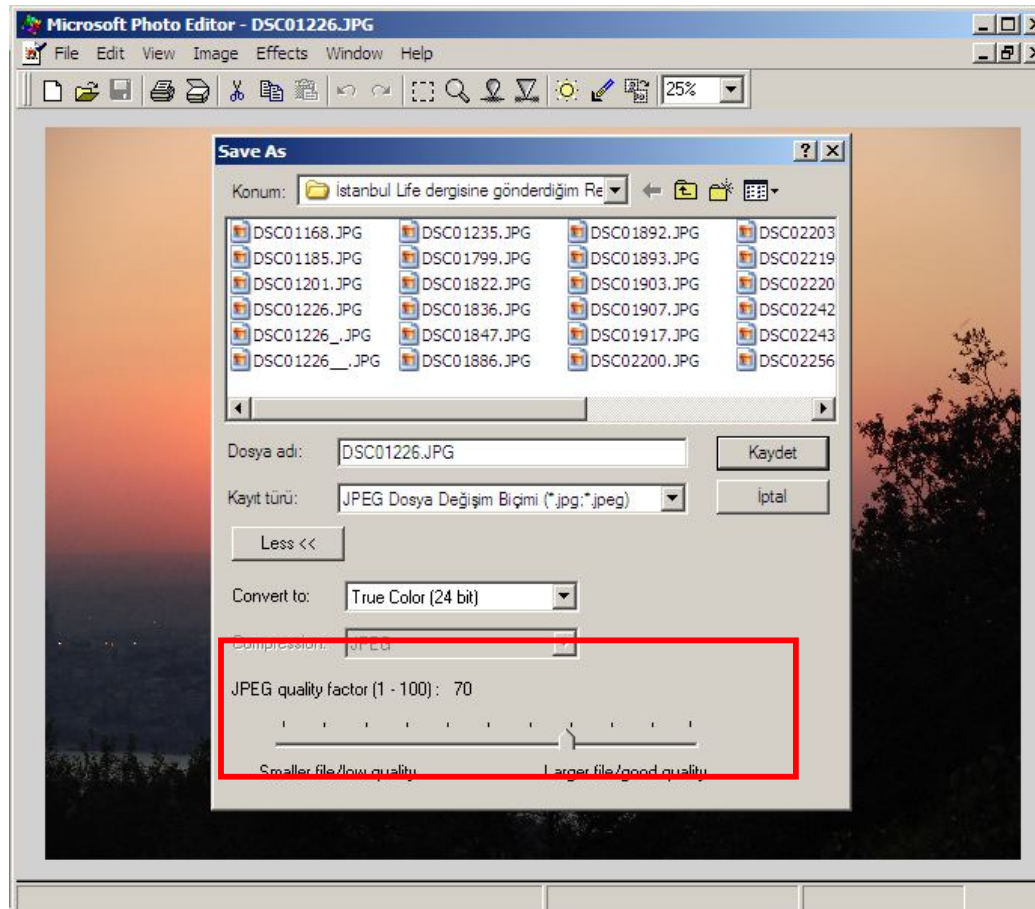
- Bunun için Fotoğraf Düzenleyici programlar (Photo Editor, Picasa, PhotoShop vb.) kullanılmalıdır.
- Aşağıda MS PhotoEditor programı ile resmin boyutlarının nasıl değiştirildiği gösterilmektedir. (Resize özelliği kullanılarak resmin eni ve boyu %25 oranında küçültülmektedir.)





# Görüntü kalitesini düşürerek resmi optimize etmek

- Aşağıda ise MS PhotoEditor programı ile fotoğrafın resim kalitesinin nasıl değiştirildiği gösterilmektedir. (Resmin görüntü kalitesi %100'den örneğin %70'e düşürülmektedir.)



# Resimleri optimize etmenin faydaları

- Çoğu kez çektiğimiz fotoğrafların çözünürlükleri yüksektir. Bu haliyle web sayfanıza koyduğunuzda, kullanıcı ekran boyutundan çok daha büyük bir görüntü ile karşılaşacaktır. Özel bir sebebi yoksa, resimleri tarayıcı penceresine uygun bir boyuta düşürmek gerekir. Örneğin 2592x1944 piksel boyutlarındaki bir resmi, tarayıcıda düzgün bir şekilde görüntüleyebilmek için, kenarlarını %25 oranında küçülterek 648x486 piksel boyutlarına düşürmek uygun olacaktır. Bu işlemin ardından ilk dosyanın diskte kapladığı alan 1600 Kb iken, ikinci dosyanın alanı 190 Kb olacaktır. Bu kez ikinci dosyanın görüntü kalitesini %100'den %70'e düşürdüğümüzde 190 Kb'den 19 Kb'a düştüğünü görülecektir (Görüntü kalitesini bu oranda düşürmek görsel açıdan çok az bir farka sebep olacaktır, fakat alan olarak 9/10'luk bir tasarruf söz konusudur). Dolayısı ile bu işlemlerin ardından 1600 Kb lık bir resmi 19 Kb ile internetten yayınlamak mümkün hale gelecektir.
- Resimleri optimize ettiğinizde sunucudaki dosyalarınız daha az yer işgal edecek ve sunucudan istemcilere yapılan transferler çok daha hızlı olacaktır. Böylece sunucuların iş yükü azalacaktır.
- Aynı şekilde istemci tarafında sayfalar çok hızlı yüklenecek, kullanıcılar beklemek zorunda kalmayacaktır. Yine istemcinin bilgisayarındaki lüzumsuz yer işgali de azalacaktır (Örn: Temporary Internet files klasörü). Benzer şekilde kotaların çabuk tükenmesi de önlenmiş olacaktır.

# Farklı konumlardaki resimleri sayfaya eklemek:

```
<html>
```

```
<body>
```

```
<p>An image from another folder:</p>
```

```

```

```
<p>An image from W3Schools:</p>
```

```

```

```
</body>
```

```
</html>
```



**Not:** Bir web sayfasında örneğin 10 adet resim varsa, sayfanın tamamen yüklenmesi için 11 adet dosyanın istemciye transfer edilmesi gerekecektir (10 resim+1 html dosya) Resimlerin yüklenmesi zaman alıcı bir işlemdir. Dolayısıyla ile mecbur kalınmadıkça web sayfalarında çok fazla resim kullanmaktan kaçınılmalıdır.

**Not:** Eğer resimleri (yada diğer nesneleri) farklı bir sunucudan/web sayfasından transfer ederek sayfana gömüyorsanız, bu kaynağın resimleri her zaman aynı bağlantı üzerinden, düzgün bir biçimde sağladığından emin olun. Bundan emin olamıyorsanız (yani o kaynağın hizmet dışı kalması yada bağlantısının adresinin değişmesi ihtimali varsa) resim yada nesneleri oradan çekmek yerine kopyalayıp kendi sunucunuzdan sunmayı tercih ediniz.

# Resimlerde Align

```
<html>
<body>

<p>An image

with align="bottom".</p>

<p>An image

with align="middle".</p>

<p>An image

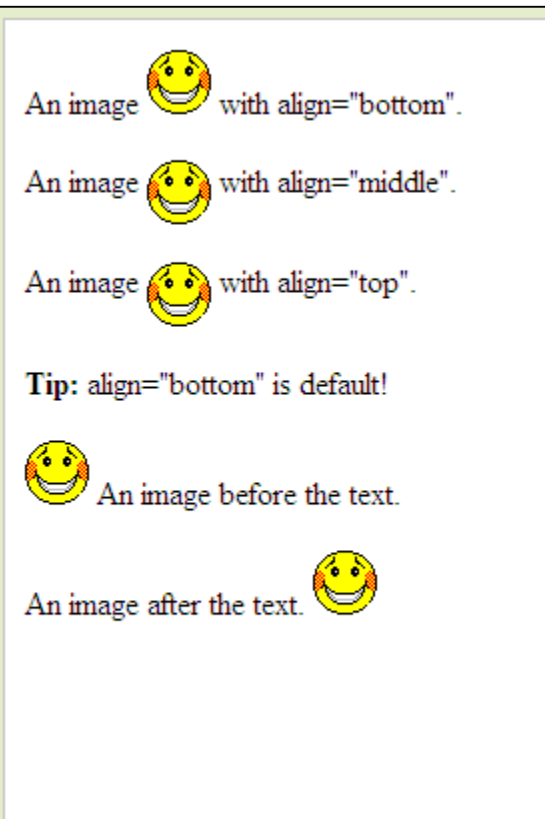
with align="top".</p>

<p><b>Tip:</b> align="bottom" is default!</p>

<p>
An image before the text.</p>

<p>An image after the text.
</p>

</body>
```



# Paragraph ile resim - float

```
<html>
<body>

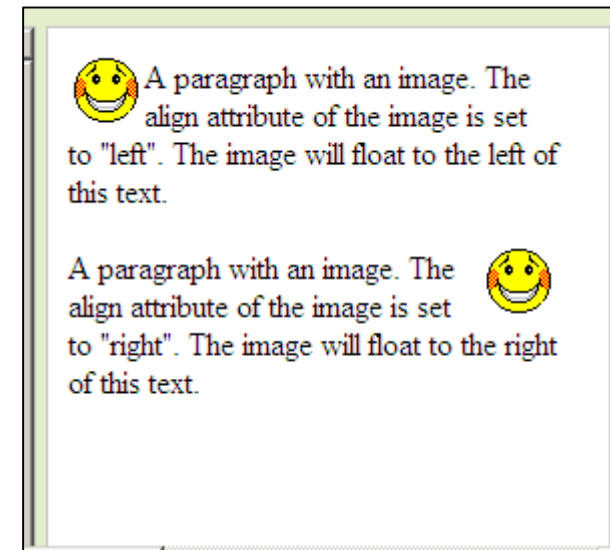
<p>

A paragraph with an image. The align attribute of the image is set to "left".
    The image will float to the left of this text.
</p>

<p>

A paragraph with an image. The align attribute of the image is set to "right".
    The image will float to the right of this text.
</p>

</body>
</html>
```



# WEB SAYFALARINA LİNK/BAĞLANTI EKLEMEK

- `<a>` etiketi kullanılır. `</a>` ile kapatılır
- `<a>` anchor kelimesinden gelir. Çapa anlamındadır. Bir başka doküman, sayfa, nesne vb'ne çapa atmak yani bağlantı yapmak anlamında.

- Örnl:

`<a href="http://www.karabuk.edu.tr">Karabük Üniversitesi</a>`

- Bir çok özelliği (attributes) vardır: ACCESSKEY, CHARSET, COORDS, HREF, NAME, REL, SHAPE, TARGET gibi...

# HREF

- HREF="url"
- Bu adres, kendi sabit diskinizde bir klasör (ve alt-klasörler) içindeki bir dosyanın adı olabileceği gibi, HTTP, FTP veya elektronik posta yoluyla ulaşılabilecek bir Web alanı ve o alanın içindeki bir dosya olabilir.

- Örnekler:

## HTTP:

`<a href="http://www.karabuk.edu.tr">Karabük Üniversitesi</a>`

## FTP:

`<a href="ftp://software.com/pub/">Bedava Yazılımlar </a>`

## E-Posta:

`<a href="mailto:kbuzem@karabuk.edu.tr">Sorularınız için tıklayınız</a>`

## Dosya:

`<a href="http://www.karabuk.edu.tr/bahar/odev.pdf">Ödev dosyanız</a>`

## Dosya:

`<a href="http://www.karabuk.edu.tr/yayin/makale.doc">Okunacak döküman</a>`

## ACCESSKEY, TARGET

- **ACCESSKEY="metin"**: Bu özellik, bağlantının fare ile tıklamak yerine, klavyede bir veya birden fazla tuşa basarak yapılmasını sağlayabilirsiniz. "Metin" kelimesinin yerine yazacağınız karakterler, klavye kestirmesi olur.
- **TARGET="pencere"**: Bu bağlantı sağlandığı zaman alınacak HTML sayfasının nerede kullanılacağını gösterir.

**\_blank**: Alınacak sayfa veya unsur için yeni bir tarayıcı penceresi açılır.

**\_parent**: Alınacak unsur, o anda açık sayfayı oluşturmuş bir ana sayfa varsa, onun yerine konulur.

**\_self**: Alınacak sayfa mevcut sayfanın bulunduğu tarayıcı penceresine konulur.

**\_top**: Alınacak sayfa mevcut pencereye en üstten itibaren konulur.

**ÖRN:**

**<a href="http://www.w3schools.com/" target="\_blank">Visit W3Schools!</a>**



## Grafik Ögelere (Resme) Link vermek

- Aynen metne link vermek gibidir. Farkı Metnin yerine resim ekleme etiketleri yazılır. Böylece başta belirlenen link eklenen resimlere verilmiş olur.

```
<a href=" http://www.karabuk.edu.tr "></a>
```

Hatırlatma: Metne link verme:

```
<a href="http://www.karabuk.edu.tr">Karabük Üniversitesi</a>
```

# Grafik Ögelere (resme) Link vermek

## ÖRN:

```
<html>  
<body>
```

<p>Create a link of an image:

```
<a href="default.asp">
```

```

```

```
</a></p>
```

<p>No border around the image, but still a link:

```
<a href="default.asp">
```

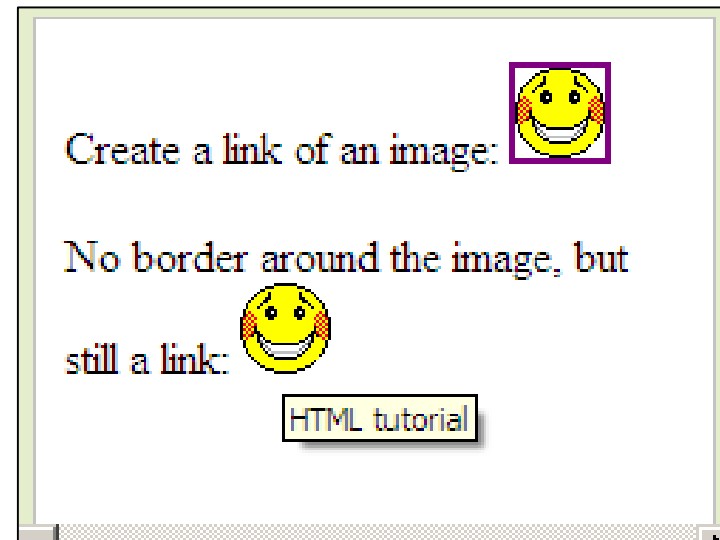
```

```

```
</a></p>
```

```
</body>
```

```
</html>
```



# COORDS ve SHAPE - Resmin belirli kısımlarına link vermek / image map

- COORDS="X1, Y1, X2, Y2... Xn, Yn": Bu özellik, bağlantının metinde değil, bir grafik üzerinde oluşturulması halinde, resmin hangi koordinatları arası tıklanırsa, bağlantının sağlanacağını gösterir. Bu etiket, SHAPE yüklemi ile birlikte kullanılır.
- SHAPE=(RECT/CIRCLE/POLY/DEFAULT): Bu özellik ve karşısına yazacağınız ifade ile, tarayıcıya bir grafik unsurun üzerine konmuş bağlantı noktasının biçimini tanımlarsınız. Rect şeklin dörtgen, circle daire, poly çok kenarlı ve default ise arayıcının varsayılan bağlantı şekli olduğunu ifade eder. Bu özelliği COORDS yüklemi ile birlikte kullanırsınız. Bu durumda COORDS'ün önüne yazacağınız "X1, Y1, X2, Y2, Xn, Yn" şeklindeki koordinatların da anlamı farklı olur. SHAPE'i "rect" olarak bildirirseniz, X1 ve Y1 şeklin sol üst köşesinin, tarayıcı penceresinin sol üst köşesinden itibaren kaç pixel sağa ve aşağı konulacağını; X2 ve Y2 ise şeklin sağ alt köşesinin koordinatlarını gösterir (Örnek: SHAPE=rect, COORDS="0,0,9,9"). SHAPE'i "circle" olarak tanımlarsanız, koordinatlar dairenin merkezini ve çapını gösterir (Örnek: SHAPE=circle COORDS="10,10,5). Çok kenarlı bir şekil tanımlamanız halinde, her bir koordinat diğerine, son koordinat da birinciye bağlanır (Örnek SHAPE=poly COORDS="10,50,25,20,20,50"). Şeklinde DEFALUT olarak bırakılması ise kullanılmamaktadır.

## COORDS ve SHAPE - Resmin belirli kısımlarına link vermek / image map

### ÖRN:

```
<html>
<body>

<p>Click on the sun or on one of the planets to watch it closer:</p>



<map name="planetmap">
  <area shape="rect" coords="0,0,82,126" alt="Sun" href="sun.htm" />
  <area shape="circle" coords="90,58,3" alt="Mercury" href="mercur.htm" />
  <area shape="circle" coords="124,58,8" alt="Venus" href="venus.htm" />
</map>

</body>
</html>
```

Denemek İçin Tıklayın:

[http://www.w3schools.com/html/tryit.asp?filename=tryhtml\\_areamap](http://www.w3schools.com/html/tryit.asp?filename=tryhtml_areamap)

# Sayfa içindeki belirli bir noktaya link vermek

- NAME özelliği ile yapılır.
- NAME="metin" şeklinde kullanılır.
- Anchor'a, yani gidilecek linke isim vererek, daha sonra bu noktaya atıfta bulunma imkanı kazandırır.

- Sayfadaki belirli bir konumu isimlendirmek:

`<a name="soru 1">Soru 1: Ders kayıtları ne zaman?</a>`

- İsimlendirilen konuma link vermek:

`<a href="#soru1">11-18 Şubat</a>`

- Bir başka sayfadan, isimlendirilen bu konuma link vermek:

`<a href="http://www.karabuk.edu.tr/Sorular.htm#soru1">`

`Soru 1: Ders kayıtları ne zaman?</a>`

# Sayfa içindeki belirli bir noktaya link vermek

## ÖRN:

```
<a href="#cevap1">Uzaktan Eğitim nedir?</a><br>
<a href="#cevap2">Örgün eğitimle uzaktan eğitimin farkı nedir?</a><br>
<a href="#cevap3">Karabük Üniversitesi Uzaktan Eğitim Merkezinin web sitesi adresi nedir? </a> <br>
<br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br>
><br><br><br><br><br><br><br><br>
<a name="cevap1"></a><a href="#top">Yukarı</a><br>1. Uzaktan Eğitim nedir?</b>
Uzaktan Eğitim, öğrenci ile öğretmenin birbirinden uzakta olmalarına karşın eş zamanlı ya da farklı zamanlı olarak bir araçla
iletişim kurdukları bir eğitim sistemidir.
<br><br><br><br><br>
<a name="cevap2"></a><a href="#top">Yukarı</a><br>2. Örgün eğitimle uzaktan eğitimin farkı nedir?</b></font></p>
<br>
  <p><font face="Arial">Örgün eğitim; öğrenen ve öğretmenin aynı fiziksel ortamda bulunduğu eğitim şeklidir. Uzaktan
  eğitimde ise; öğrenen ve öğretmenin aynı fiziksel ortamda bulunma zorunluluğu yoktur.
  <br><br><br><br><br>
  <a name="cevap3"></a><a href="#top">Yukarı</a><br>3. Karabük Üniversitesi Uzaktan Eğitim Merkezinin web sitesi
  adresi nedir?</b>
http://kbuzem.karabuk.edu.tr
<br>

<br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br>
><br><br><br><br><br><br><br><br>
```

# Alıştırma

- Linkler
- Çerçeveler ve linkler

Aşağıdaki kodlardan oluşan dört ayrı HTML dosyası oluşturun ve aşağıdaki gibi isimlendirin (ilk üçünde sadece başlıklar ve renkler farklıdır).

Her üç dosyayı da aynı klasörde saklayın ve ardından liste.htm'yi çalıştırın. Bağlantılara tıklayarak sonuçları izleyin.

### ogut1.htm

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ogut 1</TITLE>
<meta http-equiv="Content-
  Type" content="text/html;
  charset=windows-1254">
</HEAD>
<BODY
  BGCOLOR="#80FFFF">
<P>Son zamanlarda hayatın
  vazgeçilmez bir parçası
  haline gelmiş olan
  internet teknolojisi, daha
  önce mümkün olmayan
  bir çok faydalı
  uygulamayı mümkün
  hale getirmiştir.
  Bunlardan yaşam boyu
  öğrenimimiz devam
  etmektedir.
</P>
</BODY>
</HTML>
```

### ogut2.htm

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ogut 2</TITLE>
<meta http-equiv="Content-
  Type" content="text/html;
  charset=windows-1254">
</HEAD>
<BODY
  BGCOLOR="#80FF00">
<P>Son zamanlarda hayatın
  vazgeçilmez bir parçası
  haline gelmiş olan internet
  teknolojisi, daha önce
  mümkün olmayan bir çok
  faydalı uygulamayı
  mümkün hale getirmiştir.
  Bunlardan yaşam boyu
  öğrenimimiz devam
  etmektedir.
</P>
</BODY>
</HTML>
```

### ogut3.htm

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ogut 3</TITLE>
<meta http-equiv="Content-
  Type" content="text/html;
  charset=windows-1254">
</HEAD>
<BODY
  BGCOLOR="#8000FF">
<P>Son zamanlarda hayatın
  vazgeçilmez bir parçası
  haline gelmiş olan
  internet teknolojisi, daha
  önce mümkün olmayan
  bir çok faydalı
  uygulamayı mümkün
  hale getirmiştir.
  Bunlardan yaşam boyu
  öğrenimimiz devam
  etmektedir.
</P>
</BODY>
</HTML>
```

### liste.htm

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE></TITLE>
<meta http-equiv="Content-Type"
  content="text/html; charset=windows-
  1254">
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#808000">
<P ALIGN="left"><B><FONT
  COLOR="Red" SIZE="6">Web
  Tasarımında Gözetilecek
  İlkeler:</FONT></B></P>
<P><B><FONT SIZE="5"
  COLOR="Red"><A HREF="ogut1.htm"
  TARGET="ogut">Grafikle İlgili
  İlkeler</A></FONT></B></P>
<P><FONT SIZE="5"
  COLOR="Red"><B><A
  HREF="ogut2.htm"
  TARGET="ogut">İçerikle İlgili
  İlkeler</A></B></FONT></P>
<P><FONT SIZE="5"
  COLOR="Red"><B><A
  HREF="ogut3.htm"
  TARGET="ogut">Davranışla İlgili
  Kurallar</A></B></FONT></P>
</BODY>
</HTML>
```



Ardından aşağıdaki dosyaları da oluşturun.

## anim.htm

```

```

## temp1.htm

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Geçici Dördüncü Çerçeve</TITLE>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=windows-1254">
</HEAD>
<BODY>
<P><FONT FACE="Arial" SIZE="7">Sevgili Web tasar1mc1s1
kardeş:</FONT></P>
<P><FONT SIZE="4"><B>Yan tarafta size sunacağ1m1z öğütlerimizin
bir listesini görüyorsunuz. Bu listede arzu ettiğiniz bir maddeyi
t1klarsan1z, bu kutunun içinde o konudaki öğütlerimizi
bulacaks1n1z. İşlerinizde başarılar dileriz.</B></FONT></P>
<P><FONT SIZE="4"><B>Kolay gelsin..</B></FONT></P>
</BODY>
</HTML>
```

Şimdi de aşağıdaki dosyayı oluşturun ve ardından tarayıcınızda çalıştırın. Linklere tıklayarak bir önceki uygulamadan farkına dikkat edin.

## ogutler.htm

```
<HTML>
<HEAD>

<TITLE>Ogutler</TITLE>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1254">
</HEAD>

<FRAMESET BORDER="0" COLS="240,*">
<FRAMESET ROWS="180,*">
<FRAME SRC="anim.htm" NAME="anim" NORESIZE SCROLLING="no" MARGINHEIGHT="0" MARGINWIDTH="0">
<FRAME SRC="liste.htm" NORESIZE SCROLLING="no" NAME="liste" MARGINWIDTH="10" MARGINHEIGHT="10">
</FRAMESET>
<FRAMESET ROWS="271,61%">
<FRAME SRC="temp1.htm" NORESIZE SCROLLING="no" NAME="baslik" MARGINWIDTH="10" MARGINHEIGHT="10">
<FRAME SRC="ogut1.htm" NORESIZE SCROLLING="auto" NAME="ogut" MARGINWIDTH="10" MARGINHEIGHT="1">
</FRAMESET>
</FRAMESET>

<NOFRAMES>
<BODY>
<P>Maalesef bu sayfayı çerçevesiz olarak göremiyorsunuz. Onun için size düz bir liste veriyoruz:</P><P><B><FONT SIZE="5" COLOR="Red"><A
  HREF="ogut1.htm">Grafikle İlgili İlkeler</A></FONT></B></P><P><FONT SIZE="5" COLOR="Red"><B><A HREF="ogut2.htm">İçerikle İlgili
  İlkeler</A></B></FONT></P><P><FONT SIZE="5" COLOR="Red"><B><A HREF="ogut3.htm">Davranışla İlgili Kurallar</A></B></FONT></P>
</BODY>
</NOFRAMES>
</HTML>
```