*TITLU PROIECT: FrontPage Custom News*

*REALIZATORI: Studenții din grupa A3, anul II, Facultatea de Informatică Iași*

*PROF. COORD.: Pistol Ionut*

The Vintage

-----------------------------------> MODULUL FRONT-END <--------------------------------

Cuprins:

1.Motivul alegerii temei

2.Structura si continutul proiectului

3. Tehnologii folosite

4. Resurse de hard si soft necesare

5.Modalitati de utilizare

6.Posibilitati de dezvoltare

7.Bibliografie

1.Motivul alegerii temei

Am ales aceasta tema deoarece dorim sa oferim posibilitatea utilizatorilor de a fi la curent cu ultimele noutati din diverse domenii (tehnologie, stiinta,sanatate,afaceri,divertisment,sport,gastronomie,politica).

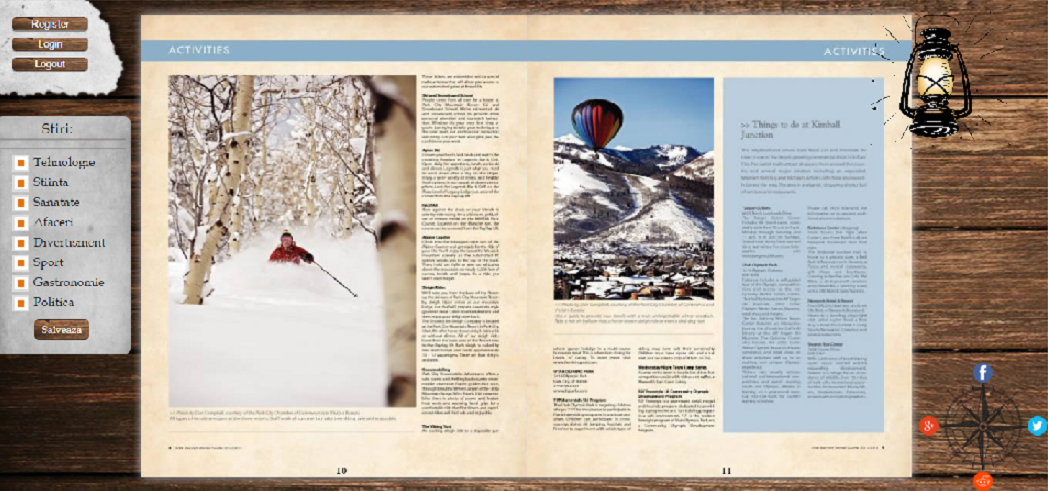
2.Structura si continutul proiectului

Proiectul nostru genereaza o publicatie electronica in formatul unui ziar tipic.Accesand pagina principala se pot observa urmatoarele:

* Butonul **Register** – ce ofera posibilitatea unui utilizator de a se inregistra pe site.
* Butonul **Login –**ce ofera posibilitatea unui utilizator sau unui administrator de a se loga pe site.
* Butonul **Logout –** face posibila deconectarea utilizatorului .
* In partea de stanga jos, se poate observa un meniu de unde utilizatorul are posibilitatea de a-si **schimba preferintele** (si anume poate selecta din ce domenii sa fie stirile care sa ii apara),ilustrat in imaginea de mai jos:



* In coltul din dreapta sus , se poate observa o **lampa**. In momentul in care dai click pe ea,luminozitatea ziarului se va mari in cazul in care luminozitatea era mica, sau se va micsora,in caz contrar.
* In coltul din dreapta jos este o **busola**, cu ajutorul careia, putem da share pe 4 dintre cele mai cunoscute retele de socializare :Facebook, Twitter, Reddit, Google+ .
* Iar elementul de baza,**ziarul in sine** se regaseste in centru si ofera posibilitatea utilizatorului sa rasfoiasca prin el, pentru a se pune la curent cu ultimele noutati din domeniul preferat si nu numai.



**CODUL SURSA index.php:**

<html>

<head>

<title>The vintage</title>

<meta name="description" content="News Feed IP">

<meta charset="utf-8">

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<link rel="stylesheet" href="css\style.css" type="text/css" media="all"/>

<link rel="icon" href="images/logoziarmic.png">

</head>

<body background="images\lemn.jpg" >

<div class="body">

<div id="left">

<div id="st">

<button name="register" class="util" onclick="document.getElementById('id01').style.display='block'" >Register</button>

<button name="login" class="util" onclick="document.getElementById('id02').style.display='block'" >Login</button>

<button name="logout" class="util" onclick="document.getElementById('id03').style.display='block'" >Logout</button>

</div>

<div class="preferinte">

<form action="/teste/preferinte.php" class="user-form" data-action="article-preferences" method="post" id="pref">

<p id="text">Stiri:</p>

<input type="checkbox" name="preferinte" value="tehnologie" checked class="box" id="tehnologie" >

<label for="tehnologie" class="lb"> Tehnologie </label> <br>

<input type="checkbox" name="preferinte" value="stiinta" checked class="box" id="stiinta">

<label for="stiinta" class="lb"> Stiinta </label><br>

<input type="checkbox" name="preferinte" value="sanatate" checked class="box" id="sanatate">

<label for="sanatate" class="lb"> Sanatate </label><br>

<input type="checkbox" name="preferinte" value="afaceri" checked class="box" id="afaceri">

<label for="afaceri" class="lb"> Afaceri </label><br>

<input type="checkbox" name="preferinte" value="divertisment" checked class="box" id="divertisment">

<label for="divertisment" class="lb"> Divertisment </label><br>

<input type="checkbox" name="preferinte" value="sport" checked class="box" id="sport">

<label for="sport" class="lb"> Sport </label><br>

<input type="checkbox" name="preferinte" value="gastronomie" checked class="box" id="gastronomie">

<label for="gastronomie" class="lb"> Gastronomie </label><br>

<input type="checkbox" name="preferinte" value="politica" checked class="box" id="politica">

<label for="politica" class="lb"> Politica </label><br>

<input type="submit" name="salveaza" class="butons" value="Salveaza">

</form>

</div>

</div>

<div id="id01" class="register">

<form class="popup user-form" name="user-register-form" data-action="register" id="user-register-submit" action="index.php?action=register" method="POST">

<div class="data">

<span name="close" onclick="document.getElementById('id01').style.display='none'" class="close" title="Close Modal">

&times;</span>

<input type="text" placeholder="Enter Username" name="username" required>

<input type="password" placeholder="Enter Password" name="password" required>

<input type="password" placeholder="Confirm Your Password" name="confirmPassword" required>

<input type="text" placeholder="Enter Email" name="email" required>

<input name="submit" type="submit" value="Submit" class="buton">

</div>

</form>

</div>

<div id="id02" class="login">

<form class="popup user-form" name="user-login-form" data-action="login" action="index.php?action=login" method="POST">

<div class="data">

<span onclick="document.getElementById('id02').style.display='none'" class="close" title="Close Modal">&times;</span>

<input type="text" placeholder="Enter Username" name="username" required>

<input type="password" placeholder="Enter Password" name="password" required>

<input name="submit" type="submit" value="Login" class="buton">

</div>

</form>

</div>

<div class="flipbook-viewport">

<div class="container">

<div class="flipbook">

<div style="background-image:url(pages/a.jpg)">

<div class="content">

<h1>Lately News </h1>

<div class="image1"></div>​

<div class="image2"></div>​

<div class="image3"></div>​

<div class="image4"></div>​

<h5>-1-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/2.jpg)">

<div class="content">

<h5>-2-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/3.jpg)">

<div class="content">

<h5>-3-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/4.jpg)">

<div class="content">

<h5>-4-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/5.jpg)">

<div class="content">

<h5>-5-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/6.jpg)">

<div class="content">

<h5>-6-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/7.jpg)">

<div class="content">

<h5>-7-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/8.jpg)">

<div class="content">

<h5>-8-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/9.jpg)">

<div class="content">

<h5>-9-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/10.jpg)">

<div class="content">

<h5>-10-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/11.jpg)">

<div class="content">

<h5>-11-</h5>

</div>

</div>

<div style="background-image:url(pages/12.jpg)">

<div class="content">

<h5>-12-</h5>

</div>

<div style="background-image:url(pages/a.jpg)"></div>

<div style="background-image:url(pages/a.jpg)"></div>

<div style="background-image:url(pages/a.jpg)"></div>

<div style="background-image:url(pages/a.jpg)"></div>

<div style="background-image:url(pages/a.jpg)"></div>

<div style="background-image:url(pages/a.jpg)"></div>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div id="overlay"> </div>

<img id="felinar" onclick="changeImage()" src="https://image.ibb.co/d3o40k/off.png" >

<div id="tot">

<div id="tabel">

<div id="linie">

<div id="coloana"></div>

<div id="coloana">

<!--facebook -->

<div id="facebook">

<?php

$url="http://".$\_SERVER['HTTP\_HOST'].$\_SERVER['REQUEST\_URI'];

echo ("<a name=\"facebook\" href=\"https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?u=".$url."\" target=\"\_blank\">");

?>

<img src="images/facebook.png" height="25" width="25">

</a>

</div>

</div>

<div id="coloana"></div>

</div>

<div id="linie">

<div id="coloana">

<!--google -->

<div id="google">

<?php

$url="http://".$\_SERVER['HTTP\_HOST'].$\_SERVER['REQUEST\_URI'];

echo ("<a name=\"google\" href=\"https://plus.google.com/share?url=".$url."\" target=\"\_blank\">");

?>

<img src="images/google.png" height="25" width="25">

</a>

</div>

</div>

<div id="coloana">

<!-- busola-->

<div id="busola">

<img src="images/busola.png" height="116" width="116">

</div>

</div>

<div id="coloana">

<!--twitter-->

<div id="twitter">

<?php

$url="http://".$\_SERVER['HTTP\_HOST'].$\_SERVER['REQUEST\_URI'];

echo ("<a name=\"twitter\" href=\"https://twitter.com/intent/tweet?url=".$url."\" target=\"\_blank\">");

?>

<img src="images/twitter.png" height="25" width="25">

</a>

</div>

</div>

</div>

<div id="linie">

<div id="coloana"></div>

<div id="coloana">

<!--reddit-->

<div id="reddit">

<?php

$url="http://".$\_SERVER['HTTP\_HOST'].$\_SERVER['REQUEST\_URI'];

echo ("<a name=\"reddit\" href=\"https://reddit.com/submit?url=".$url."\" target=\"\_blank\">");

?>

<img src="images/reddit.png" height="25" width="25">

</a>

</div>

</div>

<div id="coloana"></div>

</div>

</div>

</div>

</div>

</body>

<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.2.1/jquery.min.js"></script>

<script src="https://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/3.3.7/js/bootstrap.min.js"

integrity="sha384-Tc5IQib027qvyjSMfHjOMaLkfuWVxZxUPnCJA7l2mCWNIpG9mGCD8wGNIcPD7Txa"

crossorigin="anonymous"></script>

<script type="text/javascript" src="js/turnjs4/lib/turn.js"></script>

<script src="js/main.js"></script>

</html>

3.Tehnologii folosite

Aplicatia a fost realizata in cea mai mare parte in limbajul HTML5, prin programare direct in cod sursa (scrierea liniilor de comanda).

# 3.1. Coduri HTML

# 3.1.1. Noţiuni generale despre paginile web

Paginile web sunt fişiere text, care se pot realiza cu un editor obişnuit, apoi salvate ca „text only”, însă extensia trebuie să fie obligatoriu .*htm* sau .*html*. Adaosul la textul obişnuit sunt codurile HTML (pot fi numite tag-uri, etichete, marcaje sau balize) care marchează documentul.

Comparaţia potrivită ar fi cu editorul Word: pentru a marca titluri şi subtitluri, mărim dimensiunea fontului, apăsăm butonul bold etc., sau îi schimbăm stilul în Heading 1 şi Heading 2. Similar, în limbajul HTML, care este un limbaj de marcare (HyperText Markup Language) adăugăm balizele H1, B etc.

Un „navigator” (cum ar fi: Internet Explorer, Opera sau Netscape) citeşte aceste fişiere text şi interpretează codurile pentru a afişa corect conţinutul documentului. Balizele nu sunt afişate, ele doar „spun” navigatorului (browser-ului) cum să afişeze conţinutul lor.

# 3.2. Limbajul HTML

**HTML** (**H**yper**T**ext **M**arkup **L**anguage) a fost dezvoltat iniţial de Tim Berners-Lee în anul 1989, ca urmare a necesităţii de publicare a informaţiilor la nivel global. Pe parcursul anilor, limbajul a evoluat (HTML 3.0, HTML 3.2, HTML 4 şi cel mai recent HTML 4.01), fiecare versiune oferind noi facilităţi. Trăsăturile limbajului HTML sunt:

* independenţa de platforma (modul de afişare al unui document este acelaşi, indiferent de computerul pe care se realizează afişarea);
* structurarea formatării;
* posibilităţile hypertext (orice cuvânt, imagine sau alt element al documentului vizualizat de utilizator poate face referinţă la un alt document, ceea ce uşurează navigarea în cadrul aceluiaşi document sau între documente diferite).

**HTML** este un limbaj simplu, compus din coduri speciale (marcaje) care se inserează într-un text pentru a adăuga informaţii despre formatare. Este derivat din *SGML (Standard Generalized Markup Language)*, un sistem pentru definirea tipurilor de documente structurate, destinat să reprezinte instanţe ale acestor tipuri de documente. La baza *SGML* şi a *HTML* se află acelaşi principiu: descrierea conţinutului unui document se face într-un fişier text obişnuit (ASCII). Se urmăreşte ca aceste fişiere să fie editabile cu aplicaţii software nepretenţioase (exemplu Notepad, WordPad).

În cadrul unui document HTML, un marcaj (*tag*, în limba engleză) va avea forma *<nume\_marcaj>*. Parantezele unghiulare sunt elementele care indică prezenţa unui marcaj; numele marcajelor poate fi scris oricum, limbajul nefiind senzitiv la literele mari/mici (*case* *sensitive*). Unele marcaje permit utilizarea unor atribute care se vor scrie în marcajul de început:

*<nume\_marcaj optiune1=valoare1 optiune2=valoare2 ...>*  
................  
*</nume\_marcaj>*

Există două tipuri de marcaje:

* individuale (exemplu *<br>*);
* perechi (exemplu *<p>...</p>*) - de menţionat că sfârşitul unui marcaj este indicat prin utilizarea caracterului „/” în faţa numelui de marcaj.

În funcţie de modul de formatare a paginii, avem marcaje de tip:

* *block*: este afişat sub elementul anterior (exemplu *<p>*);
* *inline*: este afişat după elementul anterior (exemplu *<span>*);
* *table*: este afişat sub forma unui tabel.

Marcajele perechi pot fi imbricate:

*<nume\_marcaj1>  
<nume\_marcaj2>  
................  
</nume\_marcaj2>  
</nume\_marcaj1>*

Browserele vor ignora marcajele şi opţiunile pe care nu le recunosc.

# 2.3. Structura unui document HTML

Un document HTML 4 are următoarea structură:

1. o linie conţinând versiunea HTML;
2. secţiunea HEAD, delimitată de marcajele <HEAD> ... </HEAD>;
3. secţiunea BODY, delimitată de marcajele <BODY> ... </BODY> sau <FRAMESET> ... </FRAMESET>.

# 2.3.1 Secţiunea HEAD

Cuprinde informaţii care nu vor fi afişate în browser, cu excepţia marcajului **<title>**. Marcajul **<title>** este obligatoriu şi poate apare doar în secţiunea **HEAD**. El va conţine un titlu relevant pentru pagină, fiind deosebit de important pentru motoarele de căutare.

Alte marcaje care apar în secţiune **HEAD**:

* **<META>** - poate conţine cuvinte cheie, o descriere a paginii, numele autorului paginii, frecvenţa (teoretică) cu care motoarele de căutare ar trebui să reindexeze pagina etc. Declaraţiile META implică în general declararea unei proprietăţi şi a valorii asociate acelei proprietăţi.

**<META NAME="nume" CONTENT="continut">**

* **<style>**- cascading style sheets - stiluri pentru formatarea textului din documentul HTML.

**<style type="text/css">...</style>**

* **<script>** - scripturi JavaScript sau VBScript.

**<script language="JavaScript1.2" type="text/javascript" src="lib.js"></script>**

* **<base>** - stabileşte URL-ul de „bază” al documentului. Toate referinţele (*<a href=""></a>*, respectiv *<img src="">*) din documentul respectiv vor fi deschise relativ la marcajul *<base>*.

**<head>  
   <base href="http://www.xprim.ro/index.php" target="\_top">  
</head>**

* **<link>** - stabileşte o legătură cu un document extern, spre exemplu un fişier de definiţii CSS.

**<link rel="stylesheet" href="stiluri.css" type="text/css">**

# 3.3.2 Secţiunea BODY

Este inclusă între marcajele *<body>...... </body>*

Marcajul de sfârşit (**</BODY>**) nu este obligatoriu.

În secţiunea **BODY** se găseşte informaţia care va fi afişată în browser (text, imagini etc.) (*<body>.... </body>*).

Ca în orice limbaj de programare, în HTML există posibilitatea de a introduce comentarii, folosind marcajul **<!-- .... textul comentariului -->**.

Marcaje specifice:

* **<p>** - trecerea la un nou paragraf
* **<hn>...</hn>** - aplicarea stilului heading (n ia valori de la 1 la 6 si defineste nivelul de titlu)

Pentru formatarea textului pot fi folosite şi marcajele:

* **<b>...</b>** - caractere **îngroşate**;
* **<i>...</i>** - caractere *înclinate*;
* **<u>...</u>** - caractere subliniate;
* **<s>...</s>** - caractere „~~tăiate~~”;
* **<pre>...</pre>** - marcajul de informaţie preformatată;
* **<sup>...</sup>** - exponent;
* **<sub>...</sub>** - indice;
* **<br>** - „rupe” textul, trecând pe o linie nouă - poate apare oriunde în text;
* **<hr>** - trasează o linie subţire orizontală.

Marcajul **<font>...</font>** oferă posibilitatea modificării dimensiunii, culorii şi a tipului de font utilizat.

Marcajele **<span>** şi **<div>** (ambele necesită marcaj de închidere):

* **<span>** este un marcaj de tip „inline”. Se foloseşte în general în interiorul marcajelor de tip „block” (exemplu <p>) în combinaţie cu stilurile CSS, pentru a impune o formatare diferită de restul conţinutului din marcajul „block” respectiv;
* spre deosebire de **<span>**, marcajul **<div>** este de tip „block”. Se foloseşte în general pentru poziţionare în cadrul documentului şi pentru specificarea unor proprietăţi CSS care să fie aplicate textului din interiorul lui.

**3.4. Liste şi referinţe**

# 3.4.1 Liste

HTML oferă mai multe mecanisme pentru specificarea listelor de informaţii. Există 3 tipuri de liste, fiecare tip trebuie să includă cel puţin un element:

1. liste de tip definiţie;
2. liste ordonate (numerotate);
3. liste neordonate (marcate).

# 3.4.1.1. Liste de tip definiţie

Unul dintre cele mai obişnuite elemente în paginile HTML este un set de definiţii, referinţe sau indexuri. Un exemplu concret îl reprezintă glosarele.

Lista de tip definiţie este introdusă de marcajele:

* **<dl>...</dl>** - lista definiţii *(definition list);*
* **<dt>** - termenul definit *(definition term);*
* **<dd>** - definiţie *(definition).*

# 2.4.1.2. Liste neordonate

Sunt introduse de marcajele:

* **<ul>...</ul>** - listăneordonată *(unordered list);*
* **<li>** - elementlistă *(list).*

# 2.4.1.3. Liste ordonate

Sunt introduse de marcajele:

* **<ol>...</ol>** - listă ordonată *(ordered list);*
* **<li>** - elementlistă *(list).*

# 3.4.2. Referinţe (link-uri)

Marcajul HTML principal pentru introducerea referinţelor către alte pagini HTML sau către elemente din cadrul aceleiaşi pagini web este **<a>**. El trebuie să conţină atribute, în caz contrar neafectând formatarea documentului.

Referinţele pot fi **absolute** (*<a href= http: /www.domeniu.ro pagina.html"* [*http://www*](http://www/)*. domeniu.ro/pagina.html <a>*) sau **relative** (ex. *<a href="pagina.html">pagina.html<a>*).

Referinţele **relative** sunt folosite în interiorul site-urilor. Ele funcţionează pe baza faptului că browser-ul adaugă automat numele domeniului la fiecare referinţă (presupunând că există o pagină la adresa *http://www.hostx.ro/director/pagina.html* şi o referinţă relativă către *pagina2.html*, browserul va construi referinţa *http://www.hostx.ro/director/pagina2.html* în momentul în care pagina2.html este solicitată).

Referinţele **absolute** se vor folosi atunci când se doreşte trimiterea utilizatorului pe un alt site (domeniu); pot fi folosite şi în interiorul unui site, însă va implica un efort mai mare în scrierea paginilor, iar în cazul în care se mută site-ul pe un alt domeniu se vor re-edita toate referinţele.

# 3.4.2.1. Ancore

Ancorele asigură uşurinţa în navigare în paginile de dimensiuni mari, având următorul format:

<a name="nume\_ancora">...</a>

Numele ancorelor nu poate conţine spaţii şi trebuie să fie unic în pagina respectivă !

Odată definită ancora trebuie definită şi legătura activă către ancora respectivă. Ea va fi o referinţă hypertext în formatul următor:

*<a href="#nume\_ancora">Link catre ancora</a>.*

Există posibilitatea de a crea referinţe către ancore aflate în documente externe:

*<a href="pagina.htm#nume\_ancora">Link catre ancora externa</a>*

# 3.5. Imagini şi sunete

# 3.5.1. Imagini

În principal, utilizarea imaginilor (pozelor) în cadrul paginilor HTML are ca scop îmbunătăţirea modului de transmitere a mesajului către utilizatori. O pagină în care imaginile sunt combinate cu textul poate transmite un mesaj mult mai bine decât o pagină care conţine doar text.

Formatele de fişiere grafice universal recunoscute de browse-re sunt:

* **GIF** - *GRAPHICS INTERCHANGE FORMAT* - este un format de compresie fără pierdere de calitate;
* **JPG** - format introdus de *JOINT PHOTOGRAPHIC EXPERT GROUP* - este un format de compresie cu pierdere de calitate. Prin salvarea repetată a unei imagini, ea va pierde din calitate, devenind în final inutilizabilă;
* **PNG** - *PORTABLE NETWORK GRAPHIC* - este un format de compresie fără pierdere de calitate. Are în general dimensiuni mai mari decât primele două formate menţionate. Introducerea unei imagini într-o pagina HTML se face prin marcajul **<img>**.

Atributul **src** specifică locaţia imaginii. Alături de **src**, marcajul **<img>** are următoarele atribute:

* **alt** - specifică un text alternativ pentru cazul în care imaginea nu poate fi afişată. Este important şi pentru motoarele de căutare;
* **border** - trasează un chenar în jurul imaginii;
* **width, height** - specifică lăţimea, respectiv înălţimea imaginii. Nu sunt obligatorii, însă utilizarea lor este recomandată deoarece va reduce timpul de procesare a paginii web de către browser;
* **hspace, vspace** - specifică spaţiul care va fi păstrat în jurul unei imagini.

# 3.5.2. Inserarea de fişiere audio în paginile HTML

Introducerea de secvenţe audio se poate face în două modalităţi:

* sub forma unei referinţe (link);
* prin intermediul marcajelor **embed** sau **bgsound**.

Marcajul **embed** are următoarele atribute:

* **autostart** - dacă este setat *true*, fişierul audio va fi rulat imediat după încărcarea paginii HTML;
* **hidden** - dacă este setat *true*, interfaţa pentru rularea fişierului audio nu va fi afişată;
* **loop** - dacă este setat *true*, secvenţa audio va fi reluată la „nesfărşit”;
* **volume** - setează volumul cu care va fi redată secvenţa audio.

Marcajul **bgsound** va rula o secvenţă audio în fundal. Este o extensie Microsoft, deci va funcţiona numai în Internet Explorer.

# 3.6. Tabele

Definirea unui tabel în HTML se face folosind perechea de marcaje **<table>...</table>**. Prin intermediul acestei perechi de marcaje se definesc atribute valabile pentru întregul tabel. Majoritatea acestor atribute pot fi însă redefinite pentru anumite celule ale tabelului.

Semnificaţiile atributelor marcajului **<table>** sunt:

* **border** - specifică grosimea chenarului tabelului. Dacă are valoarea „0” sau atributul lipseşte, tabelul nu va avea chenar;
* **frame** - defineşte modul de afişare a chenarului exterior. Funcţionează în prezenţa atributului „border”. Atributul **frame** poate avea următoarele valori:
  + *above* - afişează latura superioară a chenarului;
  + *below* - afişează latura inferioară a chenarului;
  + *border* - afişează chenarul complet;
  + *box* - afişează chenarul complet (la fel ca şi *border*);
  + *hsides* - afişează părţile inferioară, respectiv superioară ale chenarului;
  + *vsides* - afişează parţile laterale (stânga, dreapta) ale chenarului;
  + *lhs* - afişează latura stânga a chenarului;
  + *rhs* - afişează latura dreapta a chenarului;
  + *void* - fără bordură exterioară;
* **rules** - defineşte modul de afişare a chenarului interior dintre celulele tabelului. Funcţionează în prezenţa atributului „**border**”. Atributul **rules** poate avea următoarele valori:
  + *none* - nu se afişează chenar interior;
  + *groups* - afişează chenar între grupurile de celule definite de thead, tbody, colgroup, col, tfoot;
  + *rows* - afişează chenar între linii;
  + *cols* - afişează chenar între coloane;
  + *all* - afişează chenar între toate celule interioare;
* **width, height** - specifică lăţimea, respectiv înălţimea tabelului. În cazul în care valorile specificate nu sunt suficiente pentru afişarea conţinutului celulelor, valorile vor fi modificate automat de către browser astfel încât tot conţinutul să fie afişat. Valorile se pot exprima absolut, în pixeli, sau relativ la lăţimea ecranului (*width*), respectiv la înălţimea ecranului (*height*). Trebuie menţionat că atributul „*heigh”* nu face parte din specificaţiile HTML.
* **bgcolor** - specifică culoarea pentru fundalul tabelului;
* **bordercolor** - specifică culoarea chenarului;
* **bordercolorlight, bordercolordark** - sunt atribute utilizate pentru a crea un efect 3D asupra chenarului. Este recomandată folosirea de culori complementare pentru a obţine efectul scontat; sunt extensii Microsoft;
* **background** - URL-ul imaginii care va fi utilizată ca fundal al tabelului. În cazul în care dimensiunile imaginii sunt mai mici decât cele ale tabelului, ea va fi repetată astfel încât să acopere întregul fundal al tabelului; este extensie Microsoft;
* **cellspacing** - specifică distanţa dintre celule;
* **cellpadding** - specifică marginea interioară a celulelor;
* **align** - specifică alinierea pe orizontală a tabelului (stanga | centru | dreapta);
* **valign** - specifică alinierea pe verticală a tabelului (sus | mijloc | jos);

Marcaje ce pot apărea în cadrul unui tabel:

* **<thead>...</thead>** este un marcaj care conţine unul sau mai multe rânduri de celule care reprezintă antetul tabelului. Poate apărea o singură dată în cadrul unui tabel;
* **<tbody>...</tbody>** este un marcaj care conţine unul sau mai multe rânduri de celule. Pot fi definite mai multe astfel de secţiuni în cadrul aceluiaşi tabel (exemplu, în cazul în care există stiluri de formatare diferite pentru secţiuni diferite ale tabelului);
* **<tfoot>...</tfoot>** este un marcaj care conţine unul sau mai multe rânduri de celule care reprezintă subsolul tabelului. Poate apărea o singură dată în cadrul unui tabel. Este obligatoriu să apară înaintea marcajului **<tbody>**.

Un alt marcaj care poate apărea în cadrul unui tabel este **<caption>**, cu sintaxa:

<caption [align=top|bottom|left|center|right] [valign=top|bottom]>

...

</caption>

Marcajul **caption** adaugă o scurtă descriere (titlu) a tabelului. Poate fi utilizat numai în cadrul unui marcaj **<table>**, imediat după acesta.

Are următoarele atribute:

* **align** - în mod normal browser-ul va afişa titlul aliniat central deasupra/dedesubtul tabelului. În HTML 4.0 atributul *align* a fost abandonat în favoarea formatării prin CSS (text-align şi vertical-align);
* **valign** - precizează poziţia titlului în raport cu tabelul (sus/jos).

Marcajul **<tr>** defineşte o linie într-un tabel. Poate avea următoarele atribute:

* **align** - specifică modul în care va fi aliniat pe orizontală conţinutul liniei de tabel;
* **valign** - specifică modul în care va fi aliniat pe verticală conţinutul liniei de tabel;
* **bgcolor** - specifică culoarea pentru fundalul liniei de tabel;
* **bordercolor** - specifică culoarea chenarului celulelor din linia de tabel;
* **bordercolorlight, bordercolordark** - sunt atribute utilizate pentru a crea un efect 3D asupra chenarului de tabel.

Marcajul **<th>** defineşte o celulă din antetul tabelului. Poate avea următoarele atribute:

* **align, valign** - indică alinierea orizontală şi verticală a conţinutului, în celulă;
* **colspan** - specifică numărul de coloane peste care se întinde celula curentă spre dreapta;
* **rowspan** - specifică numărul de linii peste care se întinde celula curentă în jos;
* **nowrap** - împiedică „ruperea” textului din celulă pe mai multe linii;
* **bgcolor, background, bordercolor, bordercolorlight, bordercolorlight** - au efecte similare celor menţionate mai sus.

Marcajul **<td>** defineşte o celulă din tabel. Atributele marcajului **<td>** au efecte similare cu cele prezentate mai sus, în cazul marcajului **<th>**.

Atributele **colspan** şi **rowspan** extind o celulă pe mai multe coloane, respectiv linii ale tabelului.

# 3.7. Cadre

Cadrele sunt introduse prin perechea de marcaje <**frameset>...</frameset>**, respectiv marcajul **<frame>**.

**Frameset** defineşte modul de împărţire al ferestrei (spaţiul alocat fiecărui cadru în parte).

Marcajul **<frameset>** are următoarele atribute:

* **border** - defineşte lăţimea chenarului; numai frameset-ul exterior va răspunde la valoarea acestui atribut; este o extensie Microsoft/Netscape;
* **bordercolor** - specifică culoarea chenarului, în format RGB; este o extensie Microsoft/Netscape;
* **cols** - defineşte (pe verticală) dimensiunile sau proporţiile cadrelor în cadrul unui **<frameset>**. Dimensiunile pot fi precizate ca:
  + valoare absolută (în pixeli);
  + valoare relativă (în procente);
  + \* - semnifică spaţiul rămas disponibil după afişarea cadrelor anterior definite;
* **rows** - defineşte (pe orizontală) dimensiunile sau proporţiile cadrelor în cadrul unui **<frameset>**. Dimensiunile pot fi precizate la fel ca la atributul **cols**.

Marcajul **<frame>** are următoarele atribute:

* **frameborder** - specifică dacă un cadru va afişa sau nu chenar. În cazul în care un cadru are setat *frameborder=no*, iar cadrele adiacente au specificată afişarea chenarului, acest atribut nu va avea efect pentru cadrul cu *frameborder=no*;
* **longdesc** - specifică un link către o descriere „lungă” a cadrului respectiv. Scopul acestei descrieri este de a completa descrierea realizată prin atributul **title**;
* **src** - specifică link-ul către conţinutul iniţial care va fi încărcat în elementul **<frame>**. Link-ul poate fi o cale absolută (*http://www.domeniu.ro/pagina.html*) sau relativă (*pagina.html*);
* **name** - atribuie un nume cadrului curent. Acest nume poate fi folosit în combinaţie cu marcajul **a** (*<a href="pagina.html" target="RightFrame">...</a>*) pentru a încărca o pagină într-un anumit cadru;
* **noresize** - cadrele pot fi redimensionate de către utilizatori. Prin folosirea atributului **noresize** browser-ul va bloca redimensionarea cadrelor de către utilizator;
* **scrolling** - specifică browser-ului afişarea/ascunderea barei de scroll (derulare) dintr-un cadru. Poate lua următoarele atribute:
  + *auto* - afişarea barei de scroll se face atunci când este necesar (conţinutul depăşeşte spaţiul afişabil);
  + *yes* - bara de scroll este permanent afişată;
  + *no* - bara de scroll nu va fi afişată, chiar şi în eventualitatea în care este necesară.
* **marginwidth, marginheight** - specifică distanţa dintre marginea interioară a cadrului şi conţinutul afişabil. Atributul **marginheight**stabileşte distanţa pentru marginea superioară/inferioară a cadrului. Atributul **marginwidth** stabileşte distanţa pentru marginea stânga/dreapta a cadrului.

# 3.8. Formulare

Formularele sunt introduse prin marcajul **<form>...</form>**. Perechea **<form>...</form>** este o secţiune a paginii HTML (container) care include mai multe controale (elemente).

Într-o pagină HTML pot exista mai multe formulare, însă numai informaţiile dintr-un singur formular pot fi trimise la un anumit moment către server.

Există două metode (method) prin care un browser poate transmite informaţiile către server:

* metoda „**get**” - informaţiile din formular sunt adăugate la URL;
* metoda „**post**” - informaţiile din formular nu sunt adăugate la URL.

Atributul **action** specifică fişierul sau aplicaţia de pe server căreia îi vor fi trimise informaţiile din formular, pentru prelucrare.

În general, câmpurile unui formular destinate introducerii datelor, se specifică prin intermediul marcajului **<input>**.

Marcajul **<input>** are următoarele atribute:

* **type**
  + *button* - un buton pe care se poate face „click”, declanşând astfel o acţiune prin intermediul unui script (exemplu, JavaScript);
  + *checkbox* - caseta de validare. Opţiunea *checked* permite să specificăm dacă această casetă este „marcată” sau nu;
  + *file* - permite utilizatorului să selecteze un fişier din computerul propriu, pentru a-l încărca pe server;
  + *hidden* - este „invizibil” utilizatorului. Păstrează o pereche variabilă/valoare care nu este vizibilă utilizatorului;
  + *submit* - informaţiile din formular sunt trimise către server;
  + *image* - un buton având o imagine „aplicată”, având o funcţie asemănătoare cu *submit*;
  + *password* - un câmp de tip text, care înlocuieşte fiecare caracter tastat cu un asterix (\*), din motive de securitate;
  + *radio* - buton cu interblocare; un grup de elemente *radio* au acelaşi nume, însă numai un singur element poate fi selectat;
  + *text* - permite introducerea de text de către utilizator;
  + *reset* – „curaţă” întregul formular, revenind la valorile implicite;
* **name** - numele controlului (elementului);
* **value** - valoarea atribuită elementului;
* **size** - numărul de caractere care vor fi vizibile într-un câmp de tip *text* sau *password*;
* **maxlength** - numărul maxim de caractere care pot fi introduse într-un câmp de tip *text* sau *password*;
* **disabled** - dezactivează un element;
* **readonly** - un element poate fi citit, dar nu poate fi modificat.

Un alt marcaj în cadrul formularelor este **<textarea>...</textarea>**. El permite realizarea unor spaţii largi pentru introducerea de informaţii (de tip text).

Atributele *rows* şi *cols* specifică dimensiunea (numărul de rânduri, respectiv coloane) ale câmpului de tip text rezultat.

Marcajul **<select>...</select>** este folosit pentru afişarea meniurilor derulante.

**3.7. HTML5**

***HTML 5*** nu este un limbaj de programare nou ci doar o imbunatatiore a versiuni 4.1 a limbajului **HTML** folosit in momentul de fata.

***Ce este nou in HTML 5?***

In HTML 5 au fost adaugate tag-uri noi pentru a usura introducerea fisierelor multimedia in pagina. Intre ele enumeram: fisiere audio(<audio>), video(<video>), grafica(<svg> si <canvas>), documente interactive etc.

Alte elemente noi in **HTML 5** sunt tag-urile <header>, <nav> <figure> si <footer>, fiecare marcand o zona concreta.

**3.8 Stilizarea**

Pentru stilizarea elementelor si tagurilor html , am utilizat limbajul CSS. Denumirea **CSS** provine din expresia **Cascading Style Sheets**. In Web Design-ul modern, pentru stilizarea paginilor web se foloseste numai CSS. Acest lucru inseamna ca de la culoarea literelor si a backgroundului pana si la pozitionarea elementelor de pe o pagina web, totul este stilizat prin CSS. Stilurile folosite pe o pagina pot fi incorporate in pagina respectiva sau pot fi chemate din fisiere externe, fisiere css.

1. **Resurse de hard si soft necesare**

Fiind realizat in HTML, functionarea corecta depinde de foarte putini factori la nivel hardware.

Configuratia minima necesara :

* procesor la 133MHz
* min. 32 MB RAM (de preferat cel putin 64 MB)
* o placa video care sa suporte mai mult de 256 de culori (optional pentru o afisare corecta a detaliilor)

Este necesara o versiune a browser-ului care sa permita recunoasterea tuturor comenzilor ( testul a fost facut cu Google Chrome), si de asemenea este obligatoriu sa aveti instalat Apache24.

**5.Modalitati de utilizare**

Cine are acasă un calculator conectat la internet ar putea naviga pe ceea ce am creat noi foarte uşor şi simplu, deoarece are o grafică prietenoasă încât orice utilizator se poate descurca cu usurinţă în navigarea site-ului indiferent de nivelul de cunostinţe pe care le are acesta în folosirea unei astfel de interfeţe.Astfel prin simpla apăsare a unui buton utilizatorul poate ajunge cu usurinţă la informaţiile dorite.

Toate informaţiile sunt bine structurate, astfel încât chiar şi cineva care ar ajunge pe acest site din intâmplare să poată înţelege despre ce e vorba aici.

**6.Posibilitati de dezvoltare**

Sa poata fi accesat si de pe telefonul mobil/tableta.

**7.Bibliografie**

[**https://www.w3schools.com/html**](https://www.w3schools.com/html)

[**http://it.webdesign-galaxy.ro/ce-este-css/**](http://it.webdesign-galaxy.ro/ce-este-css/)

[**https://ro.wikipedia.org/wiki/**](https://ro.wikipedia.org/wiki/)