

UF5: Disseny i desenvolupament web

NF1: HTML

1. Pàgina Web

1.1.- Què és una pàgina Web?

És un document que inclou diferents tipus d'informació: text, imatges i enllaços. Aquest enllaços poden activar la recuperació d'una altra pàgina o la recepció d'un fitxer (imatge, programa o animació).

Les pàgines Web també s'anomenen pàgines HTML (HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE)

1.2.- Diferències entre documents

Quan es crea un document amb un processador de text com el Word, el programa insereix en el text unes senyals no visibles que determinen el seu format: negreta, cursiva,...Aquestes senyals es desen amb el document i acostumen a ser caràcters no imprimibles en pantalla.

Cada processador té les seves pròpies senyals.

Una pàgina Web és un text, al qual se li afegeixen unes senyals (etiquetes) per definir atributs de text, posició d'imatges i els enllaços. Una pàgina Web es pot crear amb qualsevol editor, però cal guardar-les de tipus text i extensió htm, html, php, asp,....

Comparativa entre un .doc i un .htm

Pàgines Web amb format HTML	Processadors de text
Textos independents de les imatges: hola.htm, hola.gif	Imatges i text en un sol fitxer:hola.doc
Les imatges i els textos ocupen el mínim espai	Tendència a generar fitxers grans.
És visualitzen en qualsevol navegador.	Requereixen el programa en que s'han creat.

1.3.- Consells per elaborar un espai Web funcional

- Fes-ho tot més simple.** La força d'un bon disseny està en la seva simplicitat. Quan el disseny final sembla massa senzill pel temps dedicat, anem pel bon camí.
- Surt del teu món interior. Comunica't.** Has d'aprendre a comunicar-te i col·laborar amb els membres de les professions Web claus: Programadors, marketing, comercials.
- Menys glamour i més ordre.** No pots donar més importància a la forma que el contingut.

- d) **Dissenyar per connexions via mòdem.** La consideració estètica més important a tenir en compte és la velocitat de transmissió.
- e) **Texts. Avorrits?** Quan fas textos, primer cal llegir-los. Important és l'amplada dels textos, que no superin l'amplada de la pantalla.
- f) **Sedueix.** Es disposa de 3 segons per convèncer a un usuari de no utilitzar el botó "Atras". Llavors val la pena que una pàgina aparegui immediatament i de forma interessant.
- g) **Simplifica.** Ves al que importa 30 segons per carregar tota una pàgina en el navegador
- h) **Què és el que vol el usuari?** Un usuari arriba a una pàgina pel seu contingut, no per com està feta o funciona.
- i) **Has de reciclar-te contínuament.** El peix més ràpid és menja al més lent (no al gran al petit).
- j) **Principis de navegació.**

La gent odia esperar.

La gent odia fer scroll.

La gent odia llegir.

La gent prefereix fer scroll a esperar.

La gent prefereix esperar a llegir

La gent no és necessàriament racional i coherent però a vegades si.

2. HTML

2.1.- Què és HTML?

HYPertext MARKUP LANGUAGE: Llenguatge etiquetat de hipertext. El llenguatge html va ser creat per al seu ús a Internet garantint la compatibilitat amb diferents navegadors, màquines i sistemes operatius.

Hypertext: conjunt infinit d'enllaços.

Etiquetes: Un explorador ha d'interpretar la informació d'una pàgina Web, i ho fa mitjançant un codi (etiqueta o tag).

2.2 Com començar?

Per crear una pàgina Html cal:

Escriure el text amb un editor (Notepad).

Inserir les marques de format de text.

Crear o buscar les imatges.

Referenciar-les en el text creat.

Definir enllaços.

Al treballar amb entorn Windows es pot executar més d'un programa, resulta còmode crear una pàgina amb l'editor, desar-la, visualitzar-la i tornar a l'editor.

Actualment hi ha múltiples aplicacions per facilitar-nos aquesta tasca. Aplicacions per fer el disseny, gestors de continguts, etc...

2.3.- Sintaxis

Etiquetes: Una etiqueta consisteix en un text entre els caràcters < i > que delimiten elements que formen una pàgina HTML.

No són sensibles a majúscules i minúscules.

Hi ha dos tipus d'etiqueta:

D'inici d'element: <Etiqueta>

De final d'element: </Etiqueta>

Sempre van en parelles, però hi ha etiquetes que no necessiten ser tancades.

Estructura: <Etiqueta [Atributs]> text</Etiqueta>

Els atributs defineixen com afectarà l'etiqueta al que hi ha dins.

Hi ha etiquetes que tenen més d'un atribut i altres cap.

El valor d'un atribut dins d'una etiqueta s'expressa de la

següent manera `<Etiqueta atribut="valor">`, hi ha atributs que no tenen o requereixen cap valor.

Comentaris: Text introduït en un document que no es visualitza en el format final. `<!--text-->`

URL: Uniform Resource locator.
Protocol://tipus_servi.servidor.domini/carpeta/arxiu.

2.4 Estructura d'una pàgina

Per identificar un document cal insertar l'etiqueta `<HTML>` al començament de la pàgina i `</HTML>` al final.

Tot document HTML consta de dues parts:

Capçalera: Conté informació sobre el propi document entre les etiquetes `<HEAD>` i `</HEAD>`

Cos: Conté el text, imatges i enllaços del document entre les etiquetes `<BODY>` i `</BODY>`

Dins de la capçalera es posa el títol del document entre les etiquetes `<TITLE>` i `</TITLE>`, és el text que es pot llegir a la barra de títol i s'utilitza per als bookmarks.

2.5 Encapçalaments

Presenta 6 nivells d'encapçalament, que poden servir per definir estils de títol. Cada encapçalament implica un salt de paràgraf, i un tipus diferent de tamany de lletra i tipus de ressaltat.

`<H1></H1>`, `<H2></H2>`, `<H3></H3>`, `<H4></H4>`, `<H5></H5>`,
`<H6></H6>`

Admeten l'atribut `ALIGN="LEFT"`, `ALIGN="RIGHT"`, `ALIGN="CENTER"`, `ALIGN="JUSTIFY"`.

2.6 Format de text:

Amb l'etiqueta `text` aconseguim negreta.

Amb l'etiqueta `<I>text</I>` aconseguim cursiva.

Amb l'etiqueta `<U>text</U>` aconseguim subratllat

2.7 Atributs de l'etiqueta `<BODY>`.

Acompanyant l'etiqueta body d'un conjunt d'atributs podem modificar l'aspecte de la pàgina.

Podem canviar el color de fons d'una pàgina acompanyant l'etiqueta body de l'atribut `BGColor`. Com?

```
<BODY BGColor="00FF00">
```

En moltes etiquetes és necessari utilitzar codis hexadecimals per definir els colors a utilitzar. Un color es defineix com la quantitat de vermell, verd i blau. La forma d'escriure el codi d'un color dins d'una etiqueta és la següent : `#RRVVAA`

RR: Vermell en codi hexadecimal. `#FF0000`

VV: Verd en codi hexadecimal. `#00FF00`

AA: Blau en codi hexadecimal. `#0000FF`

Blanc: `#FFFFFF`

Negre: `#000000`

Groc: `#FFFF00`

EX: `<BODY BGColor="0000FF">`, `<BODY BGColor="BLUE">`

Podem posar el seu valor decimal o la paraula amb anglès. Si volem tenir el valor hexadecimal d'un color. Paint-- Colores--Modificar colores—Definir colores personalizados- Valor de Rojo, Verde i Azul. Anar a calculadora, Ver -- Científica --Escrius el valor --Hex.

Si disposem d'internet: <http://www.dialway.com/biblio/colores/colores%20web.htm>

http://es.wikipedia.org/wiki/Colores_HTML

Podem canviar el color del text acompanyant l'etiqueta Body de l'atribut Text.
<BODY TEXT="#FF0000">

Ex: Fons negre i text en blanc: <BODY BGCOLOR="#000000"
TEXT="#FFFFFF">

Si volem que el fons de la pàgina sigui una imatge, l'atribut a utilitzar
BACKGROUND

2.8 Paràgrafs

Paràgraf: Conjunt de text que comença i acaba en un salt de línia. <P>i </P>. Admet l'atribut ALIGN="LEFT", ALIGN="RIGHT", ALIGN="CENTER", ALIGN="JUSTIFY".

Els salts de línia no tenen cap efecte sobre la visualització. Per forçar un salt ,
.

Si estem treballant amb una capçalera o una línia de text podem centrar-lo amb l'etiqueta <CENTER></CENTER>

2.9 Tipus de lletra i tamany

L'etiqueta - permet assignar font, color i tamany a una paraula, frase o paràgraf d'una pàgina WEB.

Per canviar la font s'utilitza l'atribut FACE. <P> HOLA!!

Tipus de font: Arial, Courier, Helvetica, Times new roman, Times, Verdana, Sans serif,....

Si us baixeu una font d'Internet que no està disponible a la vostra màquina, cal fer el següent. Una font és un fitxer de tipus .TTF, i es troben a la carpeta FONTS de la carpeta WINDOWS. Si a casa trebal·leu amb Windows XP, Panel de control, Apariència i teniu accés a les fonts. Copiant el fitxer a aquesta carpeta i executant el fitxer, ja està. Si no es veu la font, reiniciar l'equip.

Per canviar el color : atribut COLOR seguint les especificacions de colors que s'han explicat els atributs del body.

Per canviar el tamany: Atribut SIZE, i entre "" : 1,2,3,4,5,6,7 /-1,-2,-3,-4,-5,-6,-7/+1,+2,+3,+4,+5,+6,+7

Exemple: TEXT (PARAULA, FRASE O PARÀGRAF)

2.10 Línia horitzontal

Les línies horitzontals són de gran ajuda per separar seccions de text o inclòs com a decoració.

Etiqueta : <HR>

Atributs :

NOSHADE elimina l'efecte tridimensional de la línia.

WIDTH="VALOR" determina l'amplada de la línia. El valor és un valor numèric expressat en píxels o en percentatge.

<HR WIDTH="200"> <HR WIDTH="50%">

SIZE="VALOR" determina l'alçada de la línia. El valor és un valor numèric expressat en píxels.

<HR SIZE="10">

ALIGN="LEFT"/"RIGHT"/"CENTER"

COLOR ="VALOR" podem canviar el color per defecte que és el blau.

2.11 Imatges

Etiqueta implicada Rutes absolutes o relatives com en el cas del background.

Atributs:

ALIGN="TOP"/"BOTTOM"/"MIDDLE"/"LEFT"/"RIGHT"

ALT=" TEXT" text alternatiu en cas de no poder visualitzar la imatge.

BORDER="VALOR". Valor numèric que detrmna la mida del marc de la imatge quan es tracta d'un enllaç.

WIDTH="VALOR" determina l'amplada de la imatge. El valor és un valor numèric expressat en píxels o en percentatge.

HEIGHT="VALOR" determina l'alçada de la imatge. El valor és un valor numèric expressat en píxels o en percentatge.

2.12 Enllaços

Etiqueta implicada ` Text o imatge que volem que sigui l'enllaç `

Camins absoluts o relatius.

Si volem referenciar una pàgina d'Internet cal especificar la seva URL complerta :
` Web de IES la Pineda `

En cas de ser una imatge: ` <IMG.....> `

Colors dels enllaços : Atributs del body LINK, VLINK O ALINK.

2.13 Llistes

Hi ha tres tipus de llista:

Llista sense ordenar ("viñetas")

Llista ordenada

Llista de definició

Llista sense ordenar: Etiquetes implicades ``. Indiquen inici i fi d'una llista. ` ` Etiqueta que indica element de la llista

Per canviar estil de les vinyetes, cal utilitzar l'atribut `TYPE="square"/>"disc"/>"circle"`. Per defecte si no posem Type, surt el disc, cercle i quadrat.

Llista ordenada: És igual que la no ordenada, però s'utilitza l'etiqueta ``. Aquí la informació s'estructura amb números decimals 1, o amb lletres majúscules A, amb minúscules a, en numeració romana majúscules I, o amb numeració romana amb minúscules i, mitjançant l'atribut `Type="1","A","a","I","i"`

Llistes de definició:

Etiquetes implicades: `<DL></DL>`. Per crear la llista. `<DT></DT>`: Per indicar el terme de definició. `<DD></DD>`: Per indicar la definició. Pel fet d'utilitzar aquestes etiquetes, la definició apareix sangrada respecte el terme definit.

2.14 Marquesina

Es tracta de text en moviment. Etiquetes: `<MARQUEE> text </MARQUEE>`

Atributs: `BGCOLOR`: color de fons, si no canviem amplada o alçada anirà el color de punta a punta.

`WIDTH`, amplada (Si posem 50%, queda aliniada a l'esquerra).

`HEIGHT`, alçada.

`BEHAVIOR="SLIDE"/"ALTERNATE"/"SCROLL"`. Per defecte és `SCROLL`, si triem `Alternate`, anem d'esquerra a dreta i de dreta a esquerra, si triem `slide`, moviment d'esquerra a dreta i quan arriba a la dreta es para.

`LOOP="n"`, el text es desplaça n vegades. Per defecte és infinite.

Moviment per defecte de dreta a esquerra. (`DIRECTION="LEFT"/"RIGHT"`)

<< REALITZAR L'ACTIVITAT 1>>