

01.09.2019

## Zadania HTML

Zadanie 1Czynność 1Przeczytaj o:

- praktyczny sposobie pisania kodu strony WWW,
- testowania wykonania strony WWW,
- nazw pliku startowego oraz stosowania dużych i małych liter w nazwach plików.

Czynność 2

Przepisz w notatniku lub dokonaj kopiowania [podstawowej struktura dokumentu HTML](#) (pamiętaj o wcięciach takich jakie są kodzie umieszczonym w instrukcji)

Czynność 3

Między znaczniki <body> a </body> wpisz:

imię ucznia → 7 razy, każde imię inną wielkością, każde w nowej linii czyli znacznik <br> na końcu linii. size od 1 do 7,

→ dla numerów parzystych w dzienniku od najmniejszego size do największego size

→ dla numerów nieparzystych w dzienniku od największego size do najmniejszego size

np.

```
<p align="right"> <font color="red" size="3" face="Arial"> Dominik </font> </p> <br>
```

zmień kolor czcionki z czerwonego na inny dowolny.

Dominik

Dominik

Dominik

nazwisko ucznia → 6 razy, każde nazwisko inną wielkością nagłówka

Najwyższym nagłówkiem jest pierwszy: <h1>...</h1>, a najniższym - szósty: <h6>...</h6>.

Nagłówka służą do podziału treści strony na rozdziały i podrozdziały i nie powinny być stosowane do pisania tekstu podrozdziałów .

→ dla numerów nieparzystych w dzienniku od największego nagłówka <H1> do najmniejszego <H6>

→ dla numerów parzystych w dzienniku od najmniejszego nagłówka <H6> do największego <H1>

np.

```
<h1> Kowalski </h1><br>
```

# Kowalski

## Kowalski

### Kowalski

sześć emotikonów (każdy w nowym wierszu) wraz z wytłumaczeniem . ( każdy emotikon innym kolorem i wielkością czcionki użyj innego rodzaju czcionki zamiast Arial

czcionki → Arial, 'Courier New', 'Times New Roman', Verdana

:( smutek, zmartwienie

:C duży smutek

;( lub :'( płacz

#### Czynność 4

Nagraj stronę na twój nośnik:

→nazwa strony to index.html

→podczas nagrywania pliku wybierz opcję Wszystkie pliki

Nazwa pliku:	index.html
Zapisz jako typ:	Wszystkie pliki

→Uruchom stronę poprzez szybkie podwójne kliknięcie pliku index.html.

→Gdy chcesz wykonać poprawki to wykonaj je w Notatniku i następnie nagraj CTRL+S i teraz odśwież w przeglądarce klawiszem F5

#### Czynność 5

Praca domowa:

- dokończ zadanie,
- zainstaluj stronę z dokończonym zadanie 1 na darmowym serwerze ( może być płatny jak masz dostęp), [darmowy hosting](#)
- naucz się uruchamiać tę stronę
- zostaniesz poproszony przez nauczyciela o uruchomienie strony na najbliższej lekcji i otrzymasz ocenę do dziennika (osoby nieobecne na poprzedniej lekcji też będą sprawdzane).

**Zadanie 2****Uwagi o zaliczaniu dalszy zadań.**

Masz dwie możliwości:

- **pierwsza opcja**

dalsze zadania będą kontynuacją zadania 1 i będą umieszczone na serwerze

lub

- **druga opcja**

Na nośniku informacji załóż folder HTML\_nazwisko\_ucznia np. HTML\_Kowalski. W nim załóż foldery np. do zadania 1 ZAD1\_nazwisko\_ucznia, czyli np. ZAD\_Kowalski. Do tego folderu wgraj plik z rozwiązaniem zadania. Każde zadanie musi mieć swój folder.

Nie można zaliczyć zadania np. trzeciego bez zaliczenia wszystkich zadań poprzednich w odpowiedniej kolejności.

**Wykonaj:**

Dokonaj modyfikacji strony z zadania poprzedniego, czyli dopisz do zadania poprzedniego poniższe polecenia.

1) Wykonaj stronę zawierającą pytania teoretyczne (bez odpowiedzi – same pytania).

- Jakie są praktyczne sposoby pisania, testowania strony WWW.
- Jaka jest nazwa pliku startowego strony WWW?

2) Modyfikacja będzie polegać na dopisaniu pozostałych danych ucznia:

dane te to:

- adres ( kod pocztowy, miasto, ulica, numer domu, numer mieszkania)
- ulubiony aktor(aktorka)
- ulubiony zespół muzyczny
- pełna data urodzenia ( miesiąc słownie)

Dane te powinny być fałszywe, ale prawdopodobne.

Wszystkie dane w nowych liniach.

Uwzględnij:

- Aby uzyskać dane w nowych liniach → użyj <br>
- tekst które już napisałeś zapisz jako akapity początku akapitu oraz końca <p> i </p> ), wykonaj tyle akapitów ile masz jest wyświetlanych linii na stronie, którą wykonujesz .
- wykonaj zmianę miejsca wyświetlania akapitu. Akapity mają być: wyrównane co najmniej jeden do **prawej** (right), **lewej** (left), wyrównywanie do lewej.

```
<p align="right">80-188 Gdańsk Jana z Kolana 101/34</p> <br>
```

```
<center> <p>80-188 Gdańsk Jana z Kolana 101/34</p> </center><br>
```

W tekście, który już napisałeś zmień tak aby było: [patrz formatowanie tekstu](#)

- podkreślenie,  
<p align="right"> <u> 80-188 Gdańsk Jana z Kolana 101/34 </u> </p> <br>
- przekreślenie,
- kursywa,
- tekst pogrubiony,
- indeks górny i dolny poprzez napisanie tekstu:  $H_2SO_4$  oraz  $x*x=x^2$ ,
- co najmniej trzy rodzaje czcionek,
- co najmniej trzy rodzaje wielkości liter, napisanego tekstu,
- co najmniej trzy rodzaje kolor napisanego tekstu,

<p align="right"> <font color="red" size="3" face="Arial"> 80-188 Gdańsk Jana z Kolana 101/34 </font> </p> <br>

size od 1 do 7

czcionki → Arial, 'Courier New', 'Times New Roman', Verdana

Uruchom stronę poprzez szybkie podwójne kliknięcie pliku index.html. W drugim okienku pokaz strukturę pendrive tak, aby można było sprawdzić czy masz foldery o odpowiednich nazwach. Poproś nauczyciela w celu sprawdzenia.

Adres: 83-000, Pruszcz Krakowski, Obrońców Niepokoju, 17, 34.

Ulubiony aktor: Cezariusz Pazura.

Ulubiony zespół muzyczny: ACDC.

Data urodzenia: 28 napewno\_nie\_listopada 2001.

H<sub>2</sub>SO<sub>4</sub>

x\*x=x<sup>2</sup>

### Zadanie 3

Od teraz będziesz używał programu Notepad++. Dokonaj konfiguracji programu → ustawa język polski, oraz kodowanie UTF-8. (możesz mieć go na pendrive w wersji portable)

Dokonaj modyfikacji strony z zadania poprzedniego. Modyfikacja będzie polegać na dopisaniu do poprzedniej strony przyzwoitych dowcipów.

Użyj:

- [obramowania z legendą](#). Nazwa dowcipu jako legenda cały dowcip w obramowaniu, użyj:

```
<FIELDSET>
  <LEGEND> Nazwa dowcipu </LEGEND>
  treść całego dowcipu pierwszy wiersz<br>
  .....
  treść całego dowcipu ostatni wiersz<br>
</FIELDSET>
```

- trzy [nagłówki](#) ( napisany przed każdą ramką) różnej wielkości o trzech różnych wyśrodkowaniach (prawo, lewo, wyśrodkowanie) jako określenie rodzaju dowcipu np. Dowcipy o babie, napisane przed obramowaniem

np. <h1 ALIGN=right >Dowcipy o babie</h1>

- użyj [komentarzy](#) do zapisania nazwiska imienia autora, szkoły oraz klasy ( komentarze nie są widziane po wyświetleniu stron),
- [spacje nielamliwe](#) do wykonania tekstu,
 

nazwisko ucznia	imię ucznia	
Kowalski	Jan	(między nazwiskiem jest 10 spacji)
- [meta](#) dla: polskich liter, autor, opis strony, (wstaw w <head>)
- [tło](#) o określonym kolorze np. zielone,
- trzy linie [rozdzielające](#) o różnych grubościach, długościach, kolorach, wstawiane w różnych miejscach stron → rozdzielając dowcipy.

## Żart o informatyku

Przyszły informatyk

Dzieci piszą wypracowanie o tym, jak wyobrażają sobie pracę informatyka.

Nie pisze tylko Karol.

- Dlaczego nie piszesz? - pyta go nauczycielka.

- Czekam, aż mi się otworzy edytor tekstu.

## Żart o lekarzu

Dentysta sadysta

- Panie doktorze czy ma pan coś na moje zęby?

- Tak, woreczek...

## Żart o babie

Baba zadrwiła ze sprzedawcy

Przychodzi do baby sprzedawca odkurzaczy, stawia odkurzacz na podłodze, podłącza do prądu i mówi:

- Zjem każdy paproch, którego nie wciągnie to supernowoczesne urządzenie.

Na to baba:

- Życzę panu smacznego. Od dwóch dni nie ma prądu.

nazwisko ucznia    imię ucznia

Cezary

Pazura

Uruchom stronę poprzez szybkie podwójne kliknięcie pliku index.html. W drugim okienku pokaż strukturę pendrive tak, aby można było sprawdzić czy masz foldery o odpowiednich nazwach. Poproś nauczyciela w celu sprawdzenia.

### Zadanie 4

Dokonaj modyfikacji strony z zadania poprzedniego.

Wyliczenia oraz numerowania muszą być zaproponowane przez ucznia i być związane z informatyką.

Modyfikacja będzie polegać na dopisaniu:

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

```
<h1> poniżej są trzy wyliczenia z różnymi znakami wyliczenia</h1>
```

```
<h1> Ty zaproponuj swoje, związane z informatyką</h1>
```

- Wyliczenia → trzy znaki wyliczenia (kwadrat, koło i okrąg)

## poniżej są trzy wyliczenia z różnymi znakami wyliczenia

### Ty zaproponuj swoje, związane z informatyką

Możliwości formatowania tekstu w HTML.

- **Pogrubienie:** < b > < / b >
- *Kursywa:* < i > < / i >
- Podkreślenie: < u > < / u >
- ~~Przekreślenie:~~ < strike > < / strike >
- Indeks górny: < sup > < / sup >
- Indeks dolny: < sub > < / sub >
- Przejście do nowego wiersza w tekście: < br >
- Zapobieganie automatycznemu przenoszeniu fragmentu tekstu do nowego wiersza: < nobr > < / nobr >
- Spacja niełamiwa: & nbsp

<br><br><br>

<h2> poniżej są trzy numerowania z różnymi znakami numerowania</h2>

<h2> Ty zaproponuj swoje, związane z informatyką</h2>

- [Numerowania](#) → trzy sposoby numeracji, zacznij w każdej numeracji od dziennika numeru w dzienniku lekcyjnym [ 1(1,2,3...), A(A,B,C...), a(a,b,c...), I(I,II,III...), i(i,ii,iii...) ],

## poniżej są trzy numerowania z różnymi znakami numerowania

### Ty zaproponuj swoje, związane z informatyką

Nagłówki w treści strony WWW.

2. < H1 > Będzie największym nagłówkiem.
3. < H2 > ... < H5> Będą coraz mniejsze.
4. < H6 > Będzie najmniejszym nagłówkiem

Możliwości funkcji font.

- b. < font size ="wielkość czcionki" >
- c. < font color ="kolor czcionki" >
- d. < font face ="rodzaj czcionki" >

3 Najprostsze rodzaje kolorów do użycia w funkcji font.

- II. Nazwą: red-czerwony, green-zielony, blue-niebieski
- III. RGB: rgb(255,0,0)-czerwony, rgb(0,255,0)-zielony, rgb(0,0,255)-niebieski
- IV. Hexadecymalny, #RRGGBB: #FF0000-czerwony, #00FF00-zielony, #0000FF-niebieski.

<br><br><br>

<h3> poniżej będą trzy poziomy numerowania/wyliczenia z różnymi rodzajami numerowania/wyliczenia</h3>

<h3> Ty zaproponuj swoje, związane z informatyką</h3>

- [Wyliczenia zagnieżdżonego](#) → 3 poziomy

**poniżej będą trzy poziomy numerowania/wyliczenia z różnymi rodzajami numerowania/wyliczenia**

**Ty zaproponuj swoje, związane z informatyką**

## 2. Popularne Interfejsy urządzeń peryferyjnych do komputera:

### B. Interfejsy na przesył obrazu

#### ii. HDMI

- Type A- Standard
- Type B- Dual-Link
- Type C- Mini
- Type D- Micro
- Type E- Zawiera blokadą ochronę aby kabel Typu Standard się nie ruszał

#### iii. DVI

- DVI-I- Przesyła dane cyfrowe i analogowe
- DVI-D- Przesyła dane cyfrowe
- DVI-A- Przesyła dane analogowe

#### iv. D-SUB

- DE-9- Standard
- DE-9M- Standard bez śrub mocujących
- DA-15- Złącze GamePort
- DE-15F- Złącze VGA, SVGA i XGA

### C. Interfejsy na przesył audio

#### ii. Jack

- Jack 6,3mm
- Jack 3,5mm (minijack)
- Jack 2,5mm (microjack)

### D. Interfejsy na przesył danych

#### ii. USB

- Type A (USB 1.0 & 2.0)
- Type B (USB 1.0 & 2.0)
- Mini A (USB 2.0)
- Mini B (USB 2.0)
- Mini AB (USB 2.0)

Uruchom stronę poprzez szybkie podwójne kliknięcie pliku index.html. W drugim okienku pokaż strukturę pendrive tak, aby można było sprawdzić czy masz foldery o odpowiednich nazwach. Poproś nauczyciela w celu sprawdzenia.

### Zadanie 5

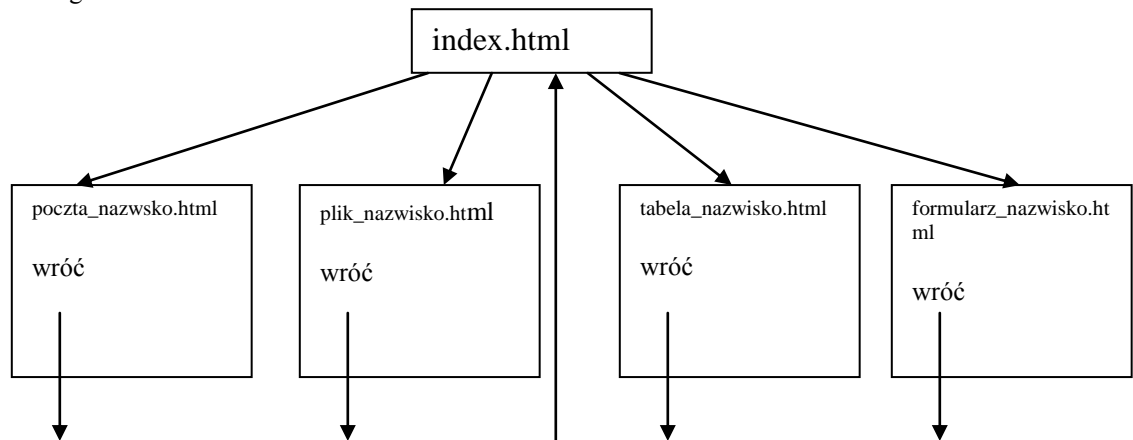
Dokonaj modyfikacji strony z zadania poprzedniego. Modyfikacja będzie polegać na dopisaniu:

- Ściągnięciu darmowych animowanych grafik. Grafiki powinny tematycznie odpowiadać dowcipom.
- [umieść pięć grafik](#) obok dowcipów używając różnych parametrów (ALIGN TOP MIDDLE BOTTOM LEFT RIGHT.BORDER WIDTH HEIGHT VSPACE HSPACE ALT)
- każda grafika powinna mieć tekst alternatywny w postaci Twojego nazwiska

Uruchom stronę poprzez szybkie podwójne kliknięcie pliku index.html. W drugim okienku pokaż strukturę dyskiety(dysku, pendrive) tak, aby można było sprawdzić czy masz foldery o odpowiednich nazwach. Poproś nauczyciela w celu sprawdzenia.

### Zadanie 6

Dokonaj modyfikacji strony z zadania poprzedniego. Modyfikacja będzie polegać na [wykonaniu linków](#) aby stworzyć stronę według schematu:



Ze strony, którą wykonałeś w poleceniach poprzednim wykonaj następujące linki :

Treść linku	Czynność wykonywana przez link
Link do poczty	Przejsięcie do strony zawierającej link do poczty. Strona ta będzie zawierać rzeczywisty i działający link do poczty ucznia oraz grafikę ściągniętą z internetu związaną z pocztą oraz link wstecz, czyli przejsięcie do strony głównej.
Link do ściągnięcia pliku	Na umieść dowolny krótki plik spakowany zipem i wykonaj link ściągający ten plik oraz link wstecz, czyli przejsięcie do strony głównej.
Link początek tekstu	Po kliknięciu tego linku nastąpi skok do początku tekstu w obszarze strony index.html.
Link do środka tekstu	Po kliknięciu tego linku nastąpi skok do środka tekstu w obszarze strony index.html.
Link do strony zawierającej tabelę	Przejsięcie do strony, która będzie zawierać w wyniku późniejszych poleceń tabelę. Teraz będzie to napis tutaj będzie tabela oraz link wstecz, czyli przejsięcie do strony głównej.
Link do strony zawierającej formularz	Przejsięcie do strony, która będzie zawierać w wyniku późniejszych poleceń formularz. Teraz będzie to napis tutaj będzie formularz oraz link wstecz, czyli przejsięcie do strony głównej.

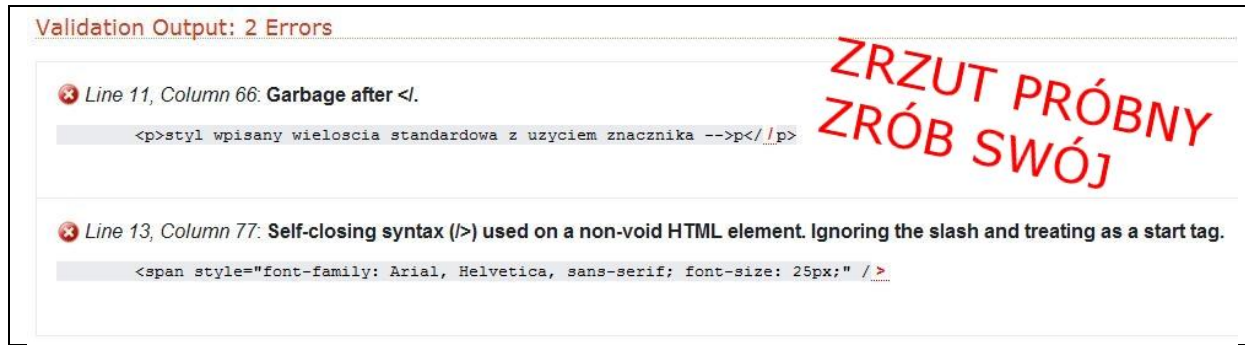
Uwaga: Podczas wykonywania tego zadania **zwróć uwagę na poprawność nazw plików**. Nazwy są podane na schemacie połączeń pod tabelą.

## Zadanie 6a

Temat: Walidacja stron WWW napisanej w HTML z zadania 6.

- 1) Uruchom walidator stron HTML pod adresem : <http://validator.w3.org/>
- 2) Zapisz na Twojej stronie co to jest walidacja strony HTM, zapisz link do walidatora.
- 3) Podaj ocenie → walidacji (wykrywaniu błędów) strony z **zadania 6** (wszystkie pliki z tego zadania).
- 4) Wykonaj następujący zrzut ekranu (z Twoim nazwiskiem, kolor czerwony, czcionka 20) strony z błędami. Konieczne jest wykonanie jednego zrzutu dowolnej Twojej strony zawierającej błędy. Nazwa pliku blad\_nazwisko\_ucznia.jpg





5) Popraw błędy. Popraw jak najwięcej błędów (co najmniej połowę).

6) Wykonaj ponowną walidację pod adresem : <http://validator.w3.org/>

7) Wykonaj następujący zrzut ekranu bez błędów (z Twoim nazwiskiem, kolor czerwony, czcionka 20). Nazwa pliku poprawa\_nazwisko\_ucznia.jpg

8) Utwórz link z index.html do podstrony zawierającej wyświetlające się zrzuty ekranu.

#### Uwaga:

Dobrym programem sprawdzającym poprawność dokumentu jest Tidy. Wszystkie informacje dotyczące tego programu znajdują się na <http://www.w3.org/People/Raggett/tidy/>.

Gdy strona zostanie sprawdzona i zostaną poprawione błędy dobrym zwyczajem jest umieścić button wskazujący na zgodność z XHTML i CSS (patrz na dół).

### **Zadanie 7a**

#### Projekt tabeli:

- Tabela powinna zawierać co najmniej 30 komórek (komórki scalone w pionie i poziomie są liczone jako jedna komórka).
- dane w tabeli powinny być o treści informatycznej. ( Możesz pobrać z Internetu np. cennik)
- dokonaj łączenia komórek w poziomie ( co najmniej trzy komórki).
- dokonaj łączenia komórek w pionie( odkładnie dwie komórki).
- Dokonaj kolorowania wierszy różnymi kolorami (co najmniej cztery kolory)
- Obramowanie → ciekawe (kolor → inne niż czarne, typ obramowania, grubość obramowania)
- Dokonaj obramowania grubością 4 razy większą niż obramowanie zastosowane wewnątrz tabeli.
- Kolumny zapisz różnymi kolorami znaków (co najmniej 3) oraz wielkościami czcionki (co najmniej 2).
- Dokonaj wyrównywania znaków w kolumnach jedna kolumna do prawej inna do lewej inna wyśrodkowana
- Zastosuj dwa różne rodzaje czcionek (co najmniej 2)
- Podaj źródło tabeli ( może być np. źródło własne), źródło pochodzenia tabeli (pismem pochylonym i podkreślonym i kolorze czerwonym wielkością czcionki 6 w skali 7)

➤

➤

#### Zadanie 7

- Wykonaj tabelę, którą zaplanowałeś i oddałeś nauczycielowi do oceny. Tabelę umieść na stronie, do, której prowadzi link zaplanowany w Zadaniu 5.

#### Zadanie 8a

[Praktyczne wykonywanie formularza\(kliknij aby przeczytać\).](#)

[Elementy formularza \(kliknij aby przeczytać\)](#)

[Przykład formularza 1 \(kliknij aby zobaczyć\)](#)

[Przykład formularza 2 \(kliknij aby zobaczyć\)](#)

[Przykład formularza 3 \(kliknij aby zobaczyć\)](#)

### Projekt formularza

Formularz powinien zawierać:

- Obszar wprowadzania większej ilości tekstu **TEXTAREA**
- Przyciski **BUTTON** → co najmniej dwa z dowolną akcją

Trzy sekcje **INPUT radio**

- Przyciski opcji **INPUT radio** → cztery jeden zaznaczony domyślnie (ułożenie poziome)
- Przyciski opcji **INPUT radio** → trzy (ułożenie pionowe)
- Przyciski opcji **INPUT radio** → pięć (ułożenie poziome)

Trzy sekcje **INPUT checkbox**

- Przyciski wyboru **INPUT checkbox** → cztery (ułożenie pionowe)
- Przyciski wyboru **INPUT checkbox** → trzy (ułożenie pionowe)
- Przyciski wyboru **INPUT checkbox** → pięć jeden zaznaczony domyślnie (ułożenie poziome)

- Przyciski wysyłania danych **INPUT submit** ( napis na przycisku WYŚLIJ) na adres mkryniew@ids.gda.pl i temacie nazwisko ucznia

- Przyciski czyszczenia pól tekstowych **INPUT reset** ( napis na przycisku CZYŚĆ)

Pięć pól tekstowe **INPUT**

- Pola tekstowe **INPUT** → bez tekstu początkowego
- Pola tekstowe **INPUT** → z tekstem początkowym
- Pola tekstowe **INPUT** → z ograniczeniem tekstu (ilość znaków)
- Pola tekstowe **INPUT** → z hasłem
- Pola tekstowe **INPUT** → bez tekstu początkowego

Trzy listy rozwijalne **SELECT**

- Listy rozwijalne **SELECT** → 5 opcji, z zaznaczeniem opcji domyślnej
- Listy rozwijalne **SELECT** → 4 opcji, bez zaznaczenia opcji domyślnej
- Listy rozwijalne **SELECT** → 3 opcji, z zaznaczeniem opcji domyślnej

**Projekt formularz możesz wykonać w jeden spośród trzech sposobów:**

#### Sposób 1

**Narysować na jednej kartce** papieru formatu A4 ołówkiem projekt formularza i oddać go do oceny nauczycielowi (zrobić kopię w postaci zdjęcia, aby móc go wykonać praktycznie).

[Wykonany formularz poprzez narysowanie \(kliknij, aby zobaczyć projekt\).](#)

#### Sposób 2

Można wykonać projekt z użyciem **dowolnego programu graficznego**.

[Wykonany formularz z użyciem programu graficznego \(kliknij, aby zobaczyć projekt\).](#)

#### Sposób 3

Możesz wykonać projekt z **użyciem Worda 2007** lub wyższy.

[Wykonywanie formularza z użyciem Worda \(kliknij, aby zobaczyć jak to zrobić\).](#)

[Wykonany formularz z użyciem Worda \(kliknij, aby zobaczyć projekt\).](#)

### Zadanie 8

- Wykonaj formularz, który zaplanowałeś w pracy domowej. Formularz umieść na stronie, do, której prowadzi link zaplanowany w poprzednim poleceniu.

W celu równomiernego rozłożenia elementów formularza użyj tabeli.

### Zadanie 9

Uwaga: Gdy nie zaliczasz po kolei zadań o 9 10 11 oraz 14 ( tylko kilka zadań zaliczasz od razu) to będziesz musiał mieć tyle stron na serwerze WWW ile zaliczasz zadań.

[Teoria ramek pływających \(iframe\).](#)

a)Zadanie wykonane będzie z użyciem ramek pływających (iframe) i tabeli. Otrzymasz następujący podział ekranu na trzy okna.

O K N O 1	OKNO2	O K N O 3
-----------------------	-------	-----------------------

b)Wpisz dwa pliki (index.html i start.html).

c)Uruchom stronę.

d)Gdy strona działa poprawnie, zainstaluj ją na dowolnym darmowym serwerze.

e)Uruchom z serwera i poproś nauczyciela w celu zaliczenia.

#### **Plik o nazwie index.html**

```
<html>
<head>
<META HTTP-EQUIV="content-type" CONTENT="text/html; CHARSET=iso-8859-2">
</head>
<body>
<table width=95% border="1" align="center">
  <tr>
    <td width=18% align=center>
      <a href="http://www.kuratorium.gda.pl" target="strony">Kuratorium</a>
      <br>
      <a href="http://www.wp.pl" target="strony">Portal WP</a>
    </td>
    <td align=center><iframe width=650 height=650 name="strony" src="start.html" border="0"></iframe>
    </td>
    <td width=18% align=center><a href="start.html" target="strony">Start</a>
    </td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>
```

#### **Plik o nazwie start.html**

```
<html>
<head>
  <META HTTP-EQUIV="content-type" CONTENT="text/html; CHARSET=iso-8859-2">
</head>
<body>
  <h1 align="center">13 Tech. Gdańsk<br>przyjazna szkoła<br>Gdańsk, 24 lutego 2014 r.</h1>
  <marquee bgcolor="red">Pozdrowienia</marquee>
</body>
</html>
```

#### **Zadanie 10**

Dokonaj modyfikacji strony tak, aby:

W oknie1 po uruchomieniu strony ukarze się menu:  
do pięciu ciekawych stron zaproponowanych przez Ciebie.

W oknie2 po uruchomieniu strony ( z zadania 6) ukarze stary index.html ( zmień mu nazwę na start.html) i dodaj u samej góry dodatkowo napis *Twoje nazwisk*. Napis będzie animowany z użyciem instrukcji MARQUEE.

W oknie3 po uruchomieniu strony ukarze się menu:

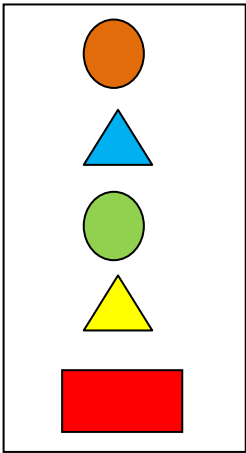
- Opcja 1 kliknij, aby ściągnąć plik
- Opcja 2 kliknij, aby zobaczyć tabelę
- Opcja 3 kliknij, aby zobaczyć formularz
- Opcja 4 kliknij, aby wysłać pocztę
- Opcja 5 kliknij, aby uruchomić stronę Start

- Zainstaluj na serwerze i uruchom z serwera i poproś nauczyciela w celu zaliczenia.

Zadanie 11Teoria dotycząca map

Dokonaj modyfikacji strony z Zadania 10.

Zmodyfikuj wygląd okna3 z poprzedniego przykładu z użyciem mapy. Mapa ma następujący wygląd i będzie wyświetlana w oknie3. Mapę wykonaj w programie Paint ( lub innym programie graficznym).

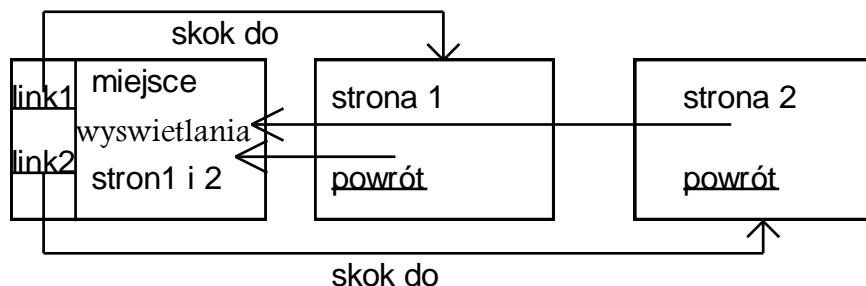
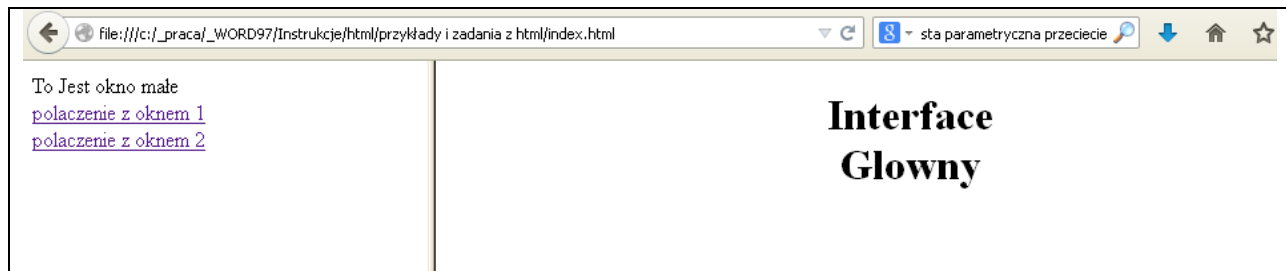
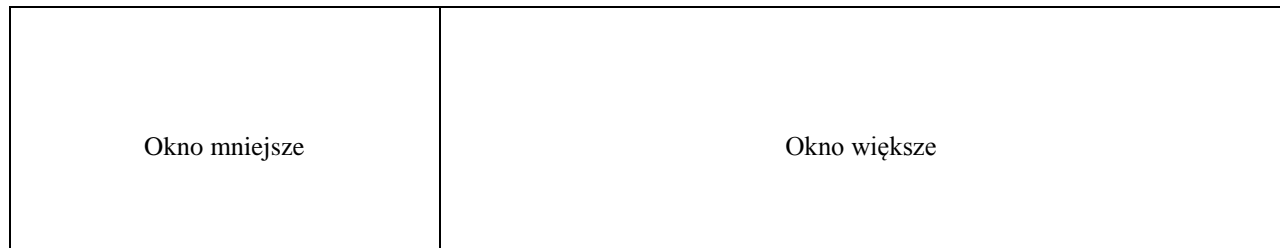
Linki dołączone do figur geometrycznych	Przykład grafiki
Opcja 1 kliknij, aby ściągnąć plik Do pola koło dołącz linki do ściągania pliku	
Opcja 2 kliknij, aby zobaczyć tabelę Do pola trójkąt dołącz linki do strony z tabelą	
Opcja 3 kliknij, aby zobaczyć formularz Do pola koło dołącz linki do formularza	
Opcja 4 kliknij, aby wysłać pocztę Do pola trójkąt dołącz działający link do pocztę ucznia	
Opcja 5 kliknij, aby uruchomić stronę Start Do pola prostokąt dołącz linki do strony z dowcipami	

Nr w tabeli Zaliczenie wej	Kolejność elementów w pionie wraz z kolorami
1	1)trójkąt (czerwony) 2)prostokąt (niebieski) 3)okrąg (żółty) 4)prostokąt (zielony) 5)okrąg (brązowy)
2	1)prostokąt (niebieski) 2)okrąg (żółty) 3)prostokąt (zielony) 4)okrąg (brązowy) 5)trójkąt (czerwony)
3	1)okrąg (brązowy) 2)prostokąt (niebieski) 3)okrąg (żółty) 4)prostokąt (zielony) 5)okrąg (czerwony)
4	1)trójkąt (czerwony) 2)okrąg (niebieski) 3)okrąg (brązowy) 4)prostokąt (zielony) 5)prostokąt (żółty)
5	1)prostokąt (niebieski) 2)prostokąt czerwony) (3)okrąg (żółty) 4)trójkąt (zielony) 5)okrąg (brązowy)
6	1)trójkąt (czerwony) 2)prostokąt (niebieski) 3)trójkąt(żółty) 4)okrąg (zielony) 5) prostokąt (brązowy)
7	1) prostokąt(niebieski) 2) trójkąt (czerwony) 3)okrąg (żółty) 4)prostokąt (zielony) 5)okrąg (brązowy)
8	1)trójkąt (czerwony) 2)okrąg (niebieski) 3)okrąg (żółty) 4)prostokąt (zielony) 5)prostokąt (brązowy)
9	1) okrąg (brązowy) 2)prostokąt (niebieski) 3)okrąg (żółty) 4)prostokąt (zielony) 5) trójkąt (czerwony)
10	1) okrąg (żółty) 2)prostokąt (niebieski) 3) trójkąt (brązowy) 4)prostokąt (zielony) 5)okrąg(czerwony)
11	1) prostokąt (zielony)2)prostokąt (niebieski)3)okrąg(żółty)4) trójkąt (czerwony) 5) prostokąt (zielony)
12	1) prostokąt (niebieski) 2) trójkąt (zielony) 3)okrąg (żółty) 4) okrąg (brązowy) 5) prostokąt (czerwony)
13	1)trójkąt (czerwony) 2) okrąg (żółty) 3) prostokąt (niebieski) 4)prostokąt (brązowy) 5)okrąg (zielony)
14	1) okrąg (brązowy) 2)prostokąt (niebieski) 3)okrąg (żółty) 4)prostokąt (zielony) 5) trójkąt (czerwony)
15	1)trójkąt (czerwony) 2)prostokąt (niebieski) 3)okrąg (żółty) 4)prostokąt (zielony) 5)okrąg (brązowy)

W celu wykonania mapy musisz zmniejszyć obszar ekranu roboczego Painta do wymiarów wielkości mapy, ustaw tak jego opcje, aby wyświetlać położenie kursora w pikselach w celu odczytania obszaru ( zapamiętaj te obszary). Nagraj rysunek na dysk w formacie GIF.

Zadanie 12Teoria dotycząca ramWykonaj:

Załącz folder o nazwie zadanie 12. Uruchom stronę z tego folderu poprzez wpisanie plików, które są zapisane poniżej.

Plik pod nazwą index.html

Dzielący okno na ramy oraz nadający nazwy okien. Ekran dzielony jest wg kolumn na dwa okna 30% i 70% ekranu. Okno 30% ma nazwę okno1 i w tym oknie po uruchomieniu strony wyświetlany jest plik ok1.html, okno 70% ma nazwę okno2 i w tym oknie po uruchomieniu strony wyświetlany jest plik ok2.html.

```
<HTML>
<HEAD>
  <FRAMESET cols="30%,70%">
    <FRAME SRC="ok1.html" Name="okno1">
    <FRAME SRC="ok2.html" Name="okno2">
  </FRAMESET>
</HEAD>
</HTML>
```

Plik pod nazwą ok1.html

W oknie o nazwie okno1 (tworzące menu strony) wyświetlany jest plik 11.html lub 21.html w zależności od wyboru zdefiniowanego linku.

```

<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
To jest okno małe<BR>
<A HREF="11.html" TARGET="okno2">połączenie z oknem 1</A><BR>
<A HREF="21.html" TARGET="okno2">połączenie z oknem 2</A><BR>
</BODY>
</HTML>

```

**Plik pod nazwą ok2.html**

Treść pliku z okna2, okna głównego.

```

<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<H1>
Interface <BR>
Główny
</H1>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>

```

**Plik pod nazwą 11.html**

Strona wyświetlana w oknie2, zawierająca link powrotu.

```

<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
To jest <U>okno1</U>.<BR>
<A HREF="ok2.html" TARGET="okno2">powrot</A>
</BODY>
</HTML>

```

**Plik3 pod nazwą 21.html**

Strona wyświetlana w oknie2, zawierająca link powrotu.

```

<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
To jest <U>okno2</U>.<BR>
<A HREF="ok2.html" TARGET="okno2">powrot</A>
</BODY>
</HTML>

```

**Zadanie 12a**

Wykonaj z użyciem ram następującą stronę WWW poprzez modyfikację istniejącej strony z zadania 12.

Ustawienie okien:

Numer w tabeli zaliczeniowej	Ustawienie
1, 4, 7, 10, 13	Okno mniejsze po prawej → menu pionowe → układ 1
2, 5, 8, 11, 14	Okno mniejsze na dole → menu poziome → układ 2
3, 6, 9, 12, 15	Okno mniejsze na górze → menu poziome → układ 3

**Układ 1**

Okno większe	Okno mniejsze
--------------	---------------

**Układ 2**

Okno większe
Okno mniejsze

**Układ 3**

Okno mniejsze
Okno większe

W oknie większym po uruchomieniu strony ukarze się napis *Twoje nazwisk od praw do lewa zielony wielkość około 2 cm*. Napis będzie animowany z użyciem instrukcji MARQUEE.

W oknie mniejszym po uruchomieniu strony ukarze się menu:

- Opcja 1 kliknij, aby zobaczyć dowcipy
- Opcja 2 kliknij, aby ściągnąć plik
- Opcja 3 kliknij, aby zobaczyć tabelę
- Opcja 4 kliknij, aby zobaczyć formularz
- Opcja 5 kliknij, aby wysłać pocztę

Uwagi:



Wymiary okienek w przybliżeniu jak schematach powyżej.

Działanie opcji 1 ( z okna mniejszego ) → po wyborze tej opcji w okienku większym ukarze się strona z dowcipami.

Działanie pozostałych opcji podobne.

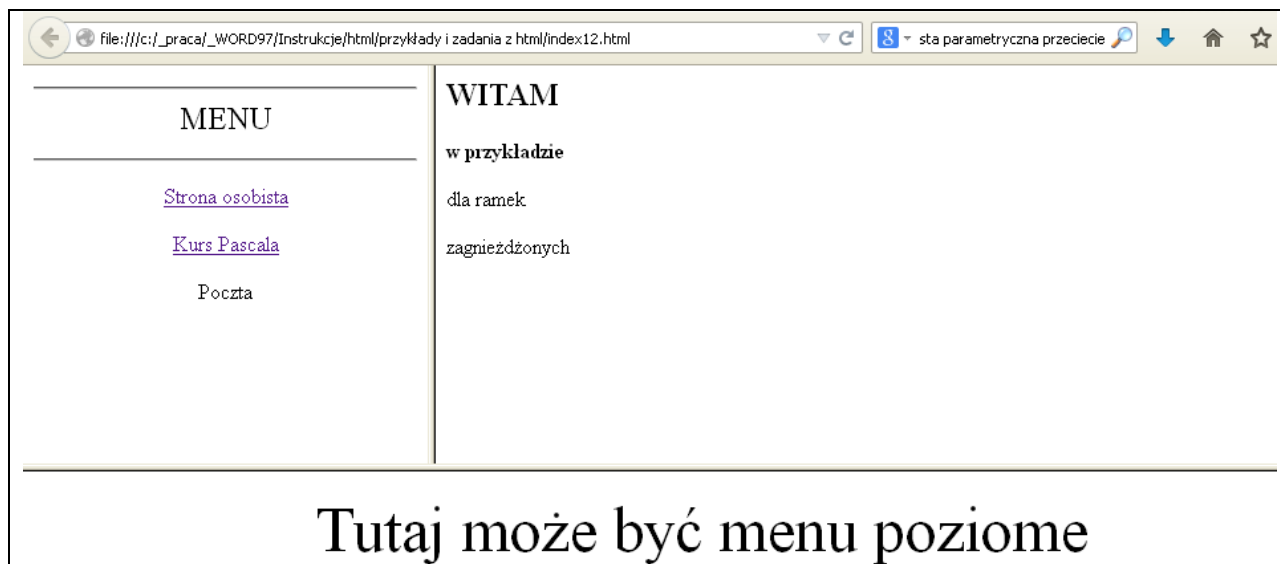
W plikach użyj meta dla polskich liter.

**Zadanie 13**

Temat: Jak tworzyć ramki poziome i pionowe. Zagnieżdżania ramek.

Wykonaj:

Uruchom przykład

**Nazwa pliku INDEX12.HTM**

```
<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2">
<HEAD>
  <TITLE>Strona domowa służąca jako przykład</TITLE>
  <META NAME="Author" CONTENT="Marek Kryniewski">
  <META NAME="Classification" CONTENT="edukacja">
  <META NAME="Description" CONTENT="Strona domowa ćwiczeniowa dla uczniów w XIII LO Gdańsk oraz
Technikum Energetycznego">
  <META NAME="Keywords" CONTENT="edukacja,pascal">
</HEAD>
<FRAMESET ROWS="300,*">
<FRAMESET COLS="30%,70%">
  <FRAME SRC="MENU_PIN.HTML" NAME="OKNO1">
  <FRAME SRC="WITAM.HTML" NAME="OKNO2">
</FRAMESET>
  <FRAME SRC="MENU_POZ.HTML" NAME="OKNO3" SCROLLING=NO NORESIZE>
</FRAMESET>
</HTML>
```

**Nazwa pliku MENU\_PIN.HTML**

```

<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2">
<HEAD>
  <TITLE>Połączenie</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <FONT SIZE=+2></FONT>
  <CENTER><P>
    <HR WIDTH="100%"><FONT SIZE=+2>MENU</FONT></P></CENTER>
  <CENTER><P>
    <HR WIDTH="100%"></P></CENTER>
    <CENTER><P><A HREF="STRONA_O.HTML" TARGET="OKNO2">Strona osobista</A>
  </P></CENTER>
    <CENTER><P><A HREF="PASCAL.HTML" TARGET="OKNO2">Kurs Pascala </A> </P></CENTER>
    <CENTER><P>Poczta</P></CENTER>
  </BODY>
</HTML>

```

**Nazwa pliku PASCAL.HTML**

```

<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2">
<HEAD>
  <TITLE>kurs PASCALA</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <P>Masz do wyboru lekcje Pascala</P>
  <P><A HREF="PASCAL1.HTML" TARGET="OKNO2">Pascal część 1</A> </P>
  <P><A HREF="WITAM.HTML" TARGET="OKNO2">Powrót</A> </P>
</BODY>
</HTML>

```

**Nazwa pliku WITAM.HTML**

```

<html>
<meta http-eguiV="Content-Type" control="text/html; charset=ISO-8859-2">
<head>
  <title>Próbną strona WWW</title>
</head>
<body>
  <h2> WITAM</h2>
  <b><p> w przykładzie</b>
  <p>dla ramek
  <p>zagnieżdżonych
</body>
</html>

```

**Nazwa pliku MENU\_POZ.HTML**

```

<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2"><HEAD>
  <TITLE>Połączenie</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

  <CENTER><P><FONT SIZE=+4>Tutaj może być menu poziome</FONT></P></CENTER>
</BODY>
</HTML>

```

**Nazwa pliku STRONA\_O.HTML**

```

<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2"><HEAD>
  <TITLE>Połączenie</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

  <CENTER><P><FONT SIZE=+4>Tutaj jest przykład strony osobistej </FONT></P></CENTER>
  <P><A HREF="WITAM.HTML" TARGET="OKNO2" >Powrót</A> </P></BODY>
</HTML>

```

**Nazwa pliku PASCA1L.HTML**

```

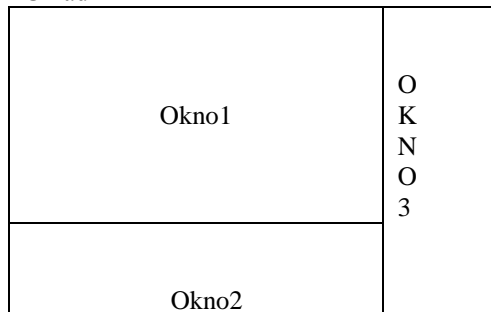
<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2"><HEAD>
  <TITLE>Połączenie</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <CENTER><P><FONT SIZE=+4>Nauka Pascala </FONT></P></CENTER>
  <P><A HREF="WITAM.HTML" TARGET="OKNO2" >Powrót</A> </P></BODY>
</HTML>

```

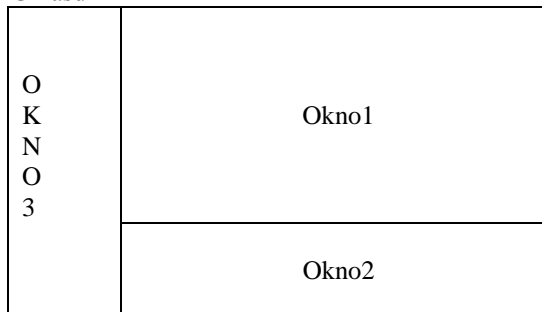
**Zadanie 13a**

Wykonaj z użyciem ram zagnieżdżonych lub ramek pływających następującą stronę WWW  
Ustawienie okien:

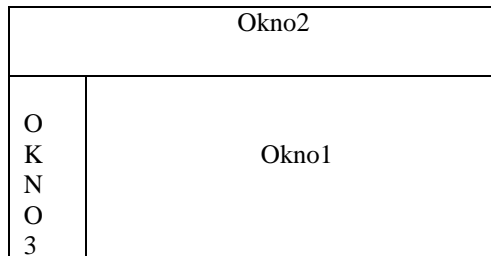
Układ1



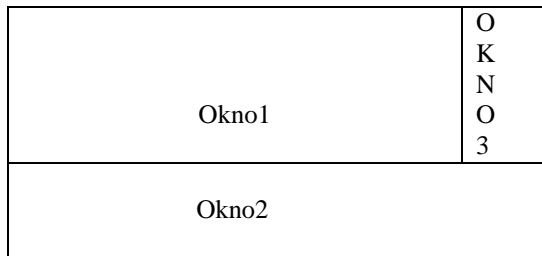
Układ2



Układ3



Układ4



Numer w tabeli zaliczeniowej	Ustawienie
1,5,9,13,17,21,25,29,33,37	układ4 menu poziome
2,6,10,14,18,22,26,30,34,38	układ3 menu poziome
3,7,11,15,19,23,27,31,35,39	układ2 menu poziome
Pozostałe numery	układ1 menu poziome

W oknie1 po uruchomieniu strony ukarze się napis *Twoje nazwisk*. Napis będzie animowany z użyciem instrukcji MARQUEE.

W oknie2 po uruchomieniu strony ukarze się menu:

- Opcja 1 kliknij, aby zobaczyć dowcipy
- Opcja 2 kliknij, aby ściągnąć plik
- Opcja 3 kliknij, aby zobaczyć tabelę
- Opcja 4 kliknij, aby zobaczyć formularz

W oknie3 po uruchomieniu strony ukarze się, podstrona z, której możesz wysłać pocztę (uruchomi podstrona z zadania 6 wykonywanego wcześniej).

Uwagi:

Wymiary okienek w przybliżeniu jak na rysunku powyżej.

Działanie opcji 1 ( z okna2) → po wyborze tej opcji w okienku 1 ukarze się strona z dowcipami. Działanie pozostałych opcji podobne.

W plikach użyj meta dla polskich liter.

#### Zadanie 14

Do Twojej strony dodaj:

- Licznik
- Statystykę
- Księgę gości
- Ikona strony

Opisu szukaj w instrukcji

- Uruchom z serwera i poproś nauczyciela w celu zaliczenia.

---

## Definicja języka HTML

Język **HTML (Hypertext Markup Language)** jest językiem programowania umożliwiającym tworzenie stron WWW (stron domowych).

Jest prostym językiem w pełni uniwersalnym, pozwalającym na tworze stron zawierających:

- teksty,
- grafikę,
- formularze,
- linki,
- tabele,
- numerowania i wyliczenia.

Strony te możemy oglądać przeglądarkami np. Firefox, Internet Explorer, Opera, Google.

Język HTML jest zrozumiały dla przeglądarek w postaci źródłowej (takiej w jakiej piszemy) tak więc nie wymaga kompilacji ani innych obróbek, mówimy, że jest językiem interpretowanym.

Jeżeli chcemy zobaczyć w przeglądarce kod źródłowy to możemy użyć *CTRL+U* lub z menu *Pokaż źródło*.

Do tworzenia takich stron nie musimy być wcale podłączeni do Internetu. Wystarczy mieć na dysku twardym zainstalowaną przeglądarkę i dowolny edytor tekstu np. Notatnik. Strony WWW stworzone za pomocą języka HTML mogą być oglądane niezależnie od rodzaju używanego komputera, systemu operacyjnego czy przeglądarki.

## Historia HTML

### HTML-1

Pierwsza, publicznie dostępna, specyfikacja języka HTML, nazwana HTML Tags, została zamieszczona w Internecie przez Bernersa-Lee w 1991. Zawiera 22 znaczniki, tworzące początkowy, prosty szkielet HTML-a. Trzynastę z tych elementów istnieje do tej pory w specyfikacji HTML. W połowie 1993, kiedy organizacja IETF opublikowała pierwszą propozycję specyfikacji języka HTML autorstwa Bernersa-Lee i Dana Connolly.

### HTML-2

Organizacja IETF wydzieliła HTML Working Group, która w 1995 stworzyła HTML 2.0 – pierwszą oficjalną specyfikację języka HTML.

### HTML-3.0

Standard HTML 3.0 został przedstawiony IETF przez Dave'a Raggeta i W3C w kwietniu 1995 r.

### HTML-3.1 oraz 3.2

HTML 3.1 nigdy nie został oficjalnie zaproponowany. 14 stycznia 1997: HTML 3.2, opublikowany jako rekomendacja W3C.

### HTML-4.0

18 grudnia 1997: HTML 4.0, opublikowany jako rekomendacja W3C.

- Strict, w którym używanie elementów uznanych za przestarzałe jest zabronione.
- Transitional, w którym używanie elementów uznanych za przestarzałe jest dopuszczalne.
- Frameset, w którym dopuszczone są głównie elementy związane z ramkami.

Oddzielenia warstwy logicznej struktury dokumentu od warstwy jego prezentacji, wykorzystując dołączane kaskadowe arkusze stylów (CSS).

### HTML-4.1

24 grudnia 1999: HTML 4.01, opublikowany jako rekomendacja W3C.

### HTML-5

22 stycznia 2008: HTML 5, opublikowany przez W3C jako szkic

---

## Strona startowa:

Dla standardowego skonfigurowanego serwera WWW stroną startową jest plik o nazwie index.html lub index.htm. Gdy istnieją pliki jednocześnie pliki index.html oraz index.htm to strona startowa będzie index.html.

---

## Pojęcia podstawowe:

---

## Znaczniki ( tagi )

Program w HTML jest serią **znaczników ( tagów )**. Są to symbole o określonym znaczeniu wykorzystywane do zdefiniowania strony WWW. Ich zadaniem jest sterowanie pracą przeglądarki poprzez wskazywanie jej, jakich swoich funkcji ma użyć, aby zawarte w dokumencie elementy utworzyły po wyświetleniu na ekranie taką stronę, jakiej sobie zażyczył autor.

<polecenie> jakiś tekst </polecenie>

Tagi HTML są przeważnie skrótami słów wziętymi z języka angielskiego ( np. p od słowa paragraph ).

Tagi wyróżniają się w tekście, ponieważ ujęte są w znaki < >

Znaczniki zawsze **występują parami** (są wyjątki) tag rozpoczynający i tag kończący ( poprzedzony znakiem / ) o czy należy pamiętać.

### Struktura Tagu.

**<nazwa\_tagu> jakiś tekst </nazwa\_tagu>**

np.

<p>	</p>	rozpoczęcie nowego akapitu
<b>	</b>	tekst pogrubiony

### Wyjątki od występowania znaczników parami:

<br> — znacznik łamania wiersza

<hr> — znacznik linii poziomej

<li> — znacznik pozycji listy

### Struktura Tagu z atrybutem.

**<nazwa\_tagu atrybut=parametr> jakiś tekst </nazwa\_tagu>**

np.

<p align=center> ZSE Gdańsk </p>

### Zagnieżdżanie tagów

Zagnieżdżanie tagów polega na tym, że jedno tagi są umieszczane wewnątrz innych. Tagi powinny być zamykane w odwrotnej kolejności niż były otwierane.

np.

<p align=center><font color=red> ZSE <b>Gdańsk</b></font> </p>

### Zagadnienie DTD (Document Type Definition)

Określenie wersji stosowanego wersji języka.

np.

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">

### XML (ang. Extensible Markup Language, w wolnym tłumaczeniu Rozszerzalny Język Znaczników)

XML nie jest językiem programowania. XML to **metajęzyk** służący do tworzenia innych języków. Jest uniwersalnym językiem znaczników przeznaczony do reprezentowania różnych danych w strukturalizowany sposób. XML jest niezależny od platformy, co umożliwia łatwą wymianę dokumentów pomiędzy heterogenicznymi (różnymi) systemami i znacząco przyczyniło się do popularności tego języka w dobie Internetu. XML jest standardem rekomendowanym oraz specyfikowanym przez organizację W3C.

Do przetwarzania danych zapisanych w XML służą programy typu **parser**.

**Analizator składniowy** lub **parser** – program dokonujący analizy składniowej danych wejściowych w celu określenia ich struktury gramatycznej w związku z określoną gramatyką formalną. Analizator składniowy umożliwia przetworzenie tekstu czytelny dla człowieka w strukturę danych przydatną dla oprogramowania komputera.

Dokument XML, w swojej "surowej" postaci, jest pewną hierarchią danych. Przykładowo, gdy chcemy umieścić w dokumencie usystematyzowane informacje o państwach europejskich (nazwa, stolica, powierzchnia, ludność),

możemy utworzyć plik z rozszerzeniem .xml, w którym pierwszy wiersz jest deklaracją dokumentu i użytej strony kodowej, po nim następuje pusty wiersz, natomiast pozostałe opisują w hierarchiczny sposób poszczególne rekordy naszej bazy. Elementem głównym jest oczywiście znacznik <państwa\_europejskie> - w jego ramach mieszczą się elementy niższego szczebla, jak <państwo>, <ludność> itd. Element to właśnie podstawowa jednostka strukturalna dokumentu XML, czyli dane objęte znacznikiem otwierającym i zamykającym.

```
<państwa_europejskie>
  <państwo>
    <nazwa>Polska</nazwa>
    <stolica>Warszawa</stolica>
    <powierzchnia>312 tys. km 2</powierzchnia>
    <ludność>38 mln</ludność>
  </państwo>
  <państwo>
    <nazwa>Czechy</nazwa>
    <stolica>Praga</stolica>
    <powierzchnia>79 tys. km 2</powierzchnia>
    <ludność>10,2 mln</ludność>
  </państwo>
  <państwo>
    <nazwa>Niemcy</nazwa>
    <stolica>Berlin</stolica>
    <powierzchnia>349 tys. km 2</powierzchnia>
    <ludność>82 mln</ludność>
  </państwo>
</państwa_europejskie>
```

## XHTML (ang. Extensible HyperText Markup Language, rozszerzalny język znaczników hipertekstowych)

Język służący do tworzenia stron WWW ogólnego przeznaczenia. Specyfikację XHTML przygotowuje organizacja W3C. XHTML/1.0 nie jest następcą HTML, a jedynie przedstawieniem HTML 4.01 w postaci XML.

### Sprawdzanie (walidacja) dokumentu XHTML.

W **XHTML 1.0** istnieją trzy wersje DTD czyli definicje typu dokumentu:

- transitional,
- strict,
- frameset.

Wersje te pozwalają na poprawną walidację tzw. sprawdzenie poprawności dokumentu XHTML.

### Transitional

Transitional to najczęściej stosowana wersja DTD. Jest swego rodzaju formą przejściową pomiędzy HTML a XHTML, ponieważ zezwala na korzystanie ze znaczników i atrybutów w statusie deprecated (takich jak <applet>, <font>, <s>, align, width i innych wymienionych na stronie: 'Informacje ogólne'). W tej wersji nie można stosować ramek.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
```

### Strict (Ścisły)

Strict jest to wersja DTD, do której wszyscy powinni dążyć. Jest bardzo trudna do zrealizowania, ponieważ zabrania stosowania tagów i atrybutów w statusie deprecated. Nie można w niej korzystać z ramek.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
```

### Frameset



Frameset to wersja DTD, która dopuszcza wszystkie elementy (czyli z atrybutów i znaczników deprecated i ramek). Jak widać ta wersja podobna jest do 'transitional'. Należy unikać 'Frameset', zaleca się korzystanie z 'div' i CSS. W przyszłości ramki powrócą do XHTML w postaci nowego języka XFrames.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Frameset//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-frameset.dtd">
```

W **XHTML 1.1** istnieje DTD w następującej postaci:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Frameset//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1.dtd">
```

## Dokument XHTML z dołączoną deklaracją XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="pl" lang="pl">
<body>
  ZSE Gdańsk
</body>
</html>
```

Różnica między językiem HTML4 a XHTML 1.0

Język XHTML 1.0 wprowadza obostrzenia w stosunku do języka HTML4: cały dokument musi być poprawnym kodem w języku XML (gdy jest błąd dokument nie wyświetli się) znaczniki muszą być zamykane w kolejności odwrotnej niż otwieranie nazwy znaczników (tagów) i atrybutów muszą być pisane małymi literami, zamykanie znaczników jest obowiązkowe, wartości atrybutów muszą być ujęte w cudzysłowy, nie można pomijać atrybutów logicznych, elementy puste muszą mieć znacznik zamykający lub ich znacznik otwierający musi kończyć się sekwencją np. `<br />`, znaki `<` `>` `&` mogą być stosowane nie w znaczeniu znacznika oraz operatora logicznego ale muszą być poprzedzone w następujący sposób: `<![CDATA[` Jakaś tam dowolna treść ze znakami `<`, `>`, `&` itd. `]]>`

## Rodzaje edytorów tekstu

- **Edytory tekstowe bez wyspecjalizowanych** funkcji tworzenia dokumentów HTML.
- **Edytory tekstowe posiadające wyspecjalizowane** funkcji tworzenia dokumentów HTML (wstawianie automatycznych znaczników zamykania, sprawdzanie składni, proste dodawanie atrybutów, łatwe tworzenie formularzy, tabel i ramek, schematy kolorowania, pomoc kontekstowa).
- **Edytory graficzne(wizualne)** – praca w trybie **WYSIWYG** (ang. What You See Is What You Get)- tworzenie stron bez wpisywania kodu źródłowego.

## Praktyczny sposób pisania i testowania programów w HTMLu

- Treść programu HTML można pisać w Notatniku lub Notepad++,
- Pliki zapisuj z rozszerzeniem html. Strona startowa powinna mieć nazwę **index.html**.
- Nazwy oraz rozszerzenia pisz małymi literami, nie używaj polskich liter
- Po nagraniu pliku kliknij na ten plik dwa razy a strona WWW uruchomi się w przeglądarce i będziesz mógł oglądać efekty Twojej pracy,
- Gdy chcesz zobaczyć kod strony to: w przeglądarce wybierz opcję Widok → Źródło, (skrót klawiszowy CTR+U)
- Gdy chcesz poprawić stronę: wgraj do edytora np. notatnik, popraw i następnie zapisz (skrót klawiszowy CTR+S) i w przeglądarce wybierz przycisk Odśwież. (skrót klawiszowy F5)

## Sposoby wykonywania stron WWW

### Metoda 1

Wykonywanie strony z użyciem znaczników (tagów) w Notatniku.

### Metoda 2

Wykonanie strony z użyciem edytorów stron WWW np. Pajączek.

### Metoda 3

Wykonanie tekstu z linkami oraz grafikami w edytorze tekstu np. Word i nagranie pliku w formacie html.

## Nazwa pliku uruchamiającego stronę

Plik uruchamiający stronę WWW to **index.html**.

Uwaga:

Ważna jest wielkość liter podczas wykonywania stron WWW np. plik poczta.html to inny plik niż plik POCZTA.HTML.

Uwaga ta dotyczy również plików graficznych (z rozszerzeniami \*.gif itp.)

## Jak zrobić dobrą stronę

1. Zastanów się dobrze nad **tematyką** swojej strony. Oczywiście nikt nie zabroni Ci publikacji informacji o tym, że np. Twój pies wabi się Azor, a kot - Mruczek, ale czy coś takiego naprawdę może przyciągnąć czytelników? Nie zapominaj, że wiele osób łączy się z Internetem za pomocą modemu, płacąc za każdą minutę spędzoną w sieci, więc czy ktoś będzie tracił czas na czytanie takich informacji? Postaraj się znaleźć temat, który Cię interesuje, jest oryginalny i może zaciekać innych. Zwykle lepsze rezultaty przynosi skupienie się na jednej dziedzinie, niż opisywanie wszystkiego po trochu.
2. Uważaj z **doborem kolorów** na stronie, zwłaszcza jeśli chodzi o tło oraz tekst. Nieciekawe lub rażąco złe zestawienie barw jest najważniejszym czynnikiem, który zdradza, że autor serwisu jest kompletnym amatorem. Wyobraź sobie co pomyślał np. klienci jakiejś firmy, która posiadałaby stronę z zielonym tłem i czerwonym tekstem (lub co gorsze odwrotnie)! Unikaj jak ognia jaskrawych odcieni w tle. Jeśli nie masz pomysłu, ustal białe tło i czarny tekst - tak jest najbezpieczniej. Dobre rezultaty dają również barwy całkiem ciemne lub delikatne pastelowe (jasne). Tło w żadnym razie nie może pogarszać czytelności strony, dlatego należy pamiętać o doborze odpowiedniego koloru tekstu.
3. **Nie przesadzaj z grafiką.** Fakt, że wiesz jak wstawić na stronę obrazek nie oznacza, że musi się

od nich roić. Pamiętaj, że to właśnie grafika najbardziej wpływa na szybkość ładowania strony, dlatego ogranicz jej ilość oraz rozmiary. Jeśli już musisz coś umieścić, postaraj się, aby było to naprawdę dobrej jakości. Tworząc samodzielnie obrazy, używaj antialiasingu, czyli wygładzania poszarpanych krawędzi. Cechą po której na pierwszy rzut oka można rozpoznać dobrego projektanta jest oszczędne i umiejętne operowanie grafiką, która dobrze komponuje się z wyglądem strony.

4. Przyjrzyj się innym renomowanym witrynom. Zwróć uwagę na projekt szaty graficznej. Dużo nie zawsze znaczy dobrze. Czasem bardziej oszczędna forma wygląda lepiej - a przede wszystkim czytelniej - niż wyszukane ozdobniki. Najważniejszy jest dobry pomysł. Pamiętaj, że kolorystyka witryny oraz projekt oprawy graficznej to pierwsze rzeczy, na które zwracają uwagę użytkownicy. Jeśli się nie postarasz, Twoja strona już na wstępie będzie mówiła: "Tutaj nie ma nic godnego uwagi, możesz opuścić to miejsce". Większość dobrych stron w Internecie zbudowana jest następująco: na górze znajduje się banner lub logo serwisu, po lewej lub po prawej - menu, a obok - treść strony. Nie znaczy to, że musisz koniecznie podporządkować się takiemu kanonowi, lecz jeżeli chcesz uzyskać podobną strukturę, we właściwej treści strony (BODY) wpisz np.:
5. Nawigacja w serwisie to bardzo ważna sprawa. Nieczytelny układ strony, menu w którym trudno cokolwiek znaleźć i inne podobne historie są częstą przyczyną zniechęcenia użytkowników, którzy w konsekwencji opuszczają witrynę. Przy projektowaniu systemu odsyłaczy spróbuj wczuć się w sposób myślenia internautów. Pamiętaj, że nie znają oni serwisu tak dobrze jak Ty i mogą nie chcieć zagłębiać się w szczegóły. Dlatego warto w widocznym miejscu umieścić hiperłącza do najciekawszych działów, jakiś system wyszukiwania lub indeks. W przypadku obszerniejszych witryn wskazane jest podzielenie ich na działy tematyczne. Sposób nawigacji powinien być przede wszystkim wygodny, praktyczny, logiczny i łatwo dostępny.
6. Dbaj o poprawność ortograficzną i stylistyczną tekstu. Naucz się zasad wpisywania znaków interpunkcyjnych. Jeśli na stronie WWW występuje masa błędów, prawdopodobnie autor nie ma nic ważnego do przekazania.
7. Postaraj się na bieżąco aktualizować treść strony i usuwać powstałe błędy. Udoskonalaj oprawę graficzną oraz system nawigacji, aby serwis nie stał się nudny. Informuj o wprowadzanych nowościach i utrzymuj kontakt listowny z użytkownikami. Otwórz się na konstruktywną krytykę.

## Darmowy hosting

Jeśli wykonasz stronę i chcesz ją umieścić w Internecie musisz mieć serwer na którym umieścisz pliki Twojej strony WWW. W Internecie istnieją darmowe miejsca gdzie możesz umieścić stronę WWW. Mówimy wtedy, że jest to darmowy hosting.

Najbardziej popularnym jest serwer popularnie zwanym CBA.

Opis darmowych serwerów ( nie zawsze aktualny ) masz pod adresem.

<https://jakzalozycstrone.info/8-artykuly/34-darmowy-hosting-przeglad-ofert.html>

---

## Podstawowa struktura dokumentu HTML

```
<!DOCTYPE html>
  <html lang="pl-PL">
  <html>
    <head>
      <meta charset="utf-8">
      <title>    </title>
    </head>
    <body>
      </body>
  </html>
```

---

### opis znaczników:

```
<!DOCTYPE html>
```

Deklaracji dokumentu html dokonujemy na samym początku strony internetowej, na samej górze, w pierwszej linii kodu html. Deklaracja ta informuje przeglądarkę o rodzaju dokumentu, który ma przetworzyć. Obecnie w html5 zapis deklaracji został skrócony i wygląda następująco <!DOCTYPE html>

```
<html lang="pl-PL">
```

Deklaracji języka stosowanego na stronie internetowej. Pierwsze dwie małe litery pl są deklaracją używanego języka. Natomiast kolejne dwie litery PL są deklaracją kraju, w którym tego języka się używa..

```
<meta charset="utf-8">
```

Zwyczajowo pierwszym elementem, który wstawia się do sekcji <head>, jest deklaracja zestawu znaków, który będzie używany na stronie internetowej, aby tekst wyświetlał się odpowiednio. Zestaw znaków, którego będziemy używali to UTF-8

<html>	</html>	znaczniki te obejmują cały dokument
<head>	</head>	nagłówek dokumentu
<body>	</body>	właściwa treść dokumentu
<title>	</title>	tytuł strony

---

## Komentarze

Teksty pomiędzy ogranicznikami <!-- treść komentarza --> przeglądarka ich nie przetwarza.

są komentarzami i

np.

<!-- znak "/" oznacza zawsze koniec pewnej części dokumentu, koniec rozkazu-->

---

## Nagłówek dokumentu

```
<head>
  <title> dowolny tekst </title>
  <meta>
</head>
```

```
<title> dowolny tekst </title>      tekst, który będzie wyświetlany na pasku tytułowym przeglądarki
np.
<title>SBS.2p.pl - szkolne pracownie internetowe</title>
```

---

## Kodowanie polskich znaków

Obecnie, w odniesieniu do tekstów w języku polskim, stosowane są cztery rodzaje kodów. Kodami tymi są:

- windows-1250
- iso-8859-2
- utf-16
- utf-8

Dwa pierwsze kodowania, windows-1250 oraz iso-8859-2, to rozwiązania jednobajtowe. Każda litera jest reprezentowana przez jeden bajt. Na przykład litera A jest reprezentowana (w obydwu kodach) przez bajt o kodzie szesnastkowym 41, zaś litera Ą jako A1 (w kodzie iso-8859-2) oraz jako A5 (w kodzie windows-1250). Kody windows-1250 oraz iso-8859-2 różnią się jedynie literami ąś oraz ĄŚ.

Kodowanie utf-16 jest kodowaniem dwubajtowym. Każdemu znakowi odpowiadają dwa bajty. Z racji na liczbę możliwych kombinacji (dwa bajty to 16 bitów, co daje  $2^{16} = 65\,536$  kombinacji) podejście takie w znacznym stopniu rozwiązuje problem zbyt małej liczby znaków w tabelce ASCII. Tabela ASCII jest kodowaniem jednobajtowym zawierającym zaledwie 256 różnych kodów, stąd języki takie jak polski były skazane na przyporządkowanie znaków diakrytycznych do nieużywanych znaków powyżej bajtu o numerze 127.

Natomiast kodowanie utf-8, nazywane unikiem ośmiobitowym, stosuje sekwencje od jednego do sześciu bajtów do zapisania pojedynczego znaku. Znakom z tabeli ASCII o kodach od 0 do 127 odpowiadają pojedyncze bajty zgodne z kodami ASCII. Znakom o dalszych kodach w tabelach uniku odpowiadają ciągi kilkubajtowe powstałe przez przekształcenie uniku szesnastobitowego. Część znaków ma kody jednobajtowe, a część — kilkubajtowe.

Polski Komitet Normalizacyjny zatwierdził kodowanie iso-8859-2 jako normę PN-93 T-42118. Zatem o ile to tylko możliwe, należy stosować kodowanie iso-8859-2.

### Wybór kodowania znaków w dokumencie:

- Jeśli dokument to strona WWW otwierana wyłącznie przeglądarką należy użyć kodowania iso-8859-2.
- Jeśli dokument nie jest stroną WWW (np. dokument tekstowy) i będzie przetwarzany narzędziami firmy Microsoft to należy stosować kodowanie windows-1250.
- Jeśli dokument zawiera teksty w kilku językach, to należy użyć kodu utf-8.
- Jeśli dokument jest tworzony w PHP i stosuje bibliotekę GD, to należy użyć kodowania iso-8859-2.
- Jeśli dokument jest tworzony w PHP i stosuje bibliotekę ChartDirector, to należy użyć kodowania utf-8.
- Jeśli dokument jest tworzony w PHP i przekazuje teksty do JavaScript, to należy użyć kodowania utf-16.
- W przypadku umieszczania napisów w bazie danych należy użyć kodowania stosowanego przez serwer bazy danych.

Format zapisu dokumentu jest ustalany:

- przez element **meta** występujący w nagłówku strony,
- faktycznie stosowane kodowanie znaków (czyli sposób kodowania edytora z którego korzystamy).

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2" />
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />
```

---

## Formatowanie tekstu

a) definicja akapitu

Akapit – wyróżniony fragment tekstu najczęściej poprzez wcięcie. Czyli tekst od wcięcia do wcięcia.

`<p> treść akapitu wraz ze sposobem jego formatowania </p>`

Początek akapitu `<p>`

Koniec akapitu `</p>`

b) wytłuszczenie tekstu (pogrubienie b-bold)

`<b> tekst, który ma być wytłuszczony </b>`

c) kursywa (pismo pochyłe i-italic)

`<i> tekst, który ma być kursywą </i>`

d) podkreślenie (u-underline)

`<u> tekst, który ma być wytłuszczony </u>`

e) przekreślenie

`<strike> tekst, który ma być przekreślony </strike>`

f) indeks górny

`<sup> tekst, który ma być indeksem górnym </sup>`

g) indeks dolny

`<sub> tekst, który ma być indeksem dolnym </sub>`

h) domyślny sposób wyświetlania tekstu

`<basefont definiowanie parametrów domyślnych tekstu>`

np.

`<basefont size="2" color="grey" face="Arial CE, Arial, san-serif">`

Uwaga:

znacznika `<basefont>` nie domykamy

i) formatowanie wyglądu czcionki

`<font size="wielkość czcionki liczba od 1 do 7 domyślna 3 " color="nazwa koloru lub kod szesnastkowy, domyślnie czarny"`

`face="rodzaj czcionki podawana jest nazwa, można podawać więcej czcionek, nazwy oddzielone przecinkami, gdy pierwszej nie ma na komputerze to szukana jest następna z listy"> tekst, który formatujemy</font>`

Kolor liter możesz określać używając nazw angielskich, np. yellow, green, blue, red, magenta, orange, black, olive, teal, red, blue, maroon, navy, gray, lime, fuchsia, white, green, purple, silver, yellow, aqua ale także stosując oznaczenia kodowe – zawarte w zapisie, którego przykład zaprezentowany jest niżej;

np.

```
<font size="5" color=#D2691E face="Arial CE, Arial, san-serif">tutaj jest zdefiniowany kolor czekalodowy</font>
```

```
<FONT COLOR="#FFED7A"> </FONT>
```

Barwy;

- R kolor czerwony (pierwsze dwie litery lub cyfry)
- G kolor zielony (trzecia i czwarta litera lub cyfra)
- B kolor niebieski (piąta i szósta litera lub cyfra)

Nasycenie barw podawane jest w systemie szesnastkowym w skali od 0 DO 255, a zapis np.:

- FF w pozycji pierwszej i drugiej oznacza pełne nasycenie kolorem czerwonym
- ED w pozycji trzeciej i czwartej oznacza dodanie jeszcze do czerwieni pewnej części koloru zielonego („#00ED00”),
- 7A w pozycjach piątej i szóstej to dodanie jeszcze 50% nasycenia kolorem niebieskim („#00007A”)

Uwaga:

Kolory definiowane z użyciem kodu szesnastkowego możesz zobaczyć na stronie:

<http://webmaster.helion.pl/kurshtml/kolory/kolory.htm>

j) wyrównywanie akapitów

```
<p align="right"> to jest wyrównywanie do prawej</p>
```

```
<p align="center"> to jest wyśrodkowanie</p>
```

```
<p align="left"> to jest wyrównywanie do lewej</p>
```

k) łamanie tekstu czyli przejście do nowego wiersza w tekście

```
<br>
```

l) zapobieganie automatycznemu przenoszeniu fragmentu tekstu do nowego wiersza

np.

```
<nobr> ul. Mikołaja Reja 25 </nobr>
```

m) spacja niełamliwa

wstawiamy zamiast spacji aby wyrazy nie zostały oddzielone

```
&nbsp;
```

np.

```
ul.&nbsp;Mikołaja&nbsp;25
```

## Obramowanie

<FIELDSET>jakiś tam element</FIELDSET>

Samo obramowanie można oczywiście uzyskać za pomocą stylów, więc wprowadzanie nowego polecenia nie byłoby zasadne. Rzeczywisty efekt widzimy dopiero po połączeniu go ze znacznikiem <LEGEND>.

<FIELDSET>

<LEGEND>opis obramowania</LEGEND>

pierwsza linia tekstu ujętego w obramowanie <br>

druga linia tekstu ujętego w obramowanie <br>

trzecia linia tekstu ujętego w obramowanie <br>

.....  
</FIELDSET>

## Nagłówki w treści strony WWW

Nagłówki są to specjalne rodzaje akapitów używane do zaznaczenia tytułów oraz śródtytułów.

Nagłówek:

<H1> będzie największy

<H6> najmniejszy.

**ALIGN** określa położenie obszaru lub tekstu.

<H6> Nagłówek 6 </H6>

<H2> Nagłówek 2 </H2>

<H1> Nagłówek 1 </H1>

<H3 ALIGN=center> Nagłówek 3 na środku </H3>

<H4 ALIGN=left> Nagłówek 4 po lewej </H4>

<H5 ALIGN=right> Nagłówek 5 po prawej </H5>

## Linie poziome

- <HR> rysuje linię rozdzielającą, może posiadać parametry:  
**SIZE** - określa wysokość linii;  
**WIDTH** - określa długość linii w procentach dł. ekranu (%) lub w ilości pikseli  
**ALIGN** - określa położenie linii na ekranie i rodzaj linii;  
**NOSHADE**-wyłączenie efektu cienia podczas tworzenia linii  
**COLOR**-kolor linii

Ogólne wywołanie ma postać:

<HR SIZE=wysokość WIDTH=długość ALIGN=położenie COLOR=kolor>

### Przykłady:

Linie rozdzielające zwykła:<HR>



```
<HR SIZE=4 WIDTH=50% ALIGN=LEFT COLOR=red>
```

```
<HR SIZE=10 WIDTH=100 ALIGN=CENTER NOSHADE>
```

## Definiowanie części głównej strony → ciała strony

```
<body>
    treść strony>
</body>
```

### **określanie parametrów dla całego dokumentu:**

#### a) koloru tła

1) w postaci jednolitego tła:

```
<body bgcolor="silver">treść strony</body>
```

```
<body bgcolor=#A1F23B>treść strony</body>
```

kolory podajemy w postaci:

angielskiej np. red, green  
w postaci szesnastkowej #RRGGBB nasycenie: czerwonym, zielonym, niebieskim,  
podajemy wartości od 0 do 255 zapisie szesnastkowy np. #00FF00 to zielony (FU to 255)

2) w postaci obrazka

```
<body background="morze.jpg">treść strony</body>
```

#### uwagi:

1) formaty obrazków to JPG oraz GIF

2) gdy grafika jest mniejsza niż strona to zostanie powielona w postaci tzw. kafelków

#### b) określanie koloru linków

-link określa kolor podstawowy odsyłacza

-alink określa kolor klikniętego odsyłacza

-vlink określa kolor odwiedzanego wcześniej linku

np.

```
<body link="red" alink="green" vlink=d2a123 >treść strony</body>
```

#### c) określanie koloru tekstu

np

```
<body text="red">treść strony</body>
```

## Wyliczenia oraz numerowania

**Wyliczenia** są to znaki wyróżnienia pojawiające się przed linią tekstu np. znak •

- a)rozpoczęcie  
`<UL>` po tej etykiecie następuje zdefiniowanie wyliczenia,
- b)definiowanie elementów wyliczenia  
`<LI>` każda nowa linia poprzedzona jest specjalnym znacznikiem np. znak •
- c)definiować sposób wyliczenia poszczególnych składników listy:  
przez `<UL TYPE=n>` gdzie *n* oznacza sposób wyliczenia listy:  
disc -czarne kółeczko (wyliczenie domyślne)  
circle -okrąg  
square -kwadrat
- d)zakończenie wyliczenia  
`</UL>`wyliczenie jest zdefiniowane do momentu napotkania tej etykiety,

**przykład:**

```
<UL TYPE=circle>
  <LI> To
  <LI> jest
  <LI> lista
  <LI> nienumerowana
</UL>
```

**Numerowania** są to znaki wyróżnienia pojawiające się przed linią tekstu, ale wg kolejności np. znak 1 lub A

- a)rozpoczęcie  
`<OL>` po tej etykiecie następuje zdefiniowanie numerowania,
- b)definiowanie elementów numerowania  
`<LI>` z tą różnicą, że zamiast znacznika znajduje się numer kolejnego wyliczenia;
- c)definiować sposób numerowania poszczególnych składników listy:  
przez `<OL TYPE=n START=k>` gdzie *n* oznacza sposób numerowania listy; jest pięć typów list numerowanych: 1(1,2,3...), A(A,B,C...), a(a,b,c...), I(I,II,III...), i(i,ii,iii...), *k*-numer od, którego startuje numerowanie.
- d)zakończenie numerowania  
`</OL>`wyliczenie jest zdefiniowane do momentu napotkania tej etykiety,

**przykład:**

```
<OL TYPE=A START=3>
  <LI> To
  <LI> jest
  <LI> lista
  <LI> numerowana
</OL>
```

**Wyliczenia numerowania zagnieżdżone**

O wyliczeniu lub numerowaniu zagnieżdżonym mówimy wtedy, gdy wyliczenie lub numerowanie ma kilka poziomów.

**Przykład:**

Wyliczenie zagnieżdżone → dwa poziomy

```
<UL>
  <LI> sieci komputerowe
  <UL>
```

```

        <LI> struktura sieci Internet
        <LI> protokół TCP/IP
        <LI> praktyczne podłączenie do Internetu
    </UL>
    <LI> usługi internetowe
    <UL>
        <LI> strony WWW
        <LI> poczta elektroniczna
        <LI> FTP
    </UL>
</UL>

```

**Przykład:**

Numerowanie zagnieżdżone → trzy poziomy

```

<OL>
    <LI> Urządzenia wewnętrzne komputera
        <OL type=A>
            <LI> Płyta główna
            <LI> Mikroprocesor
            <LI> Karty rozszerzeń
        </OL>
    <LI> Urządzenia zewnętrzne komputera
        <OL type=A>
            <LI> Monitor
                <OL type=a>
                    <LI> z lampą kineskopową
                    <LI> LCD
                </OL>
            <LI> drukarka
                <OL type=a>
                    <LI> igłowa
                    <LI> laserowa
                    <LI> atramentowe
                </OL>
        </OL>
</OL>

```

---

## Umieszczanie obrazków(grafik) na stronie WWW

**<IMG SRC="ścieżka\_do\_pliku" ALIGN=umiejscowienie BORDER=szerokość\_obramowania WIDTH=x HEIGHT=y ALT=„tekst”>**

**ścieżka\_do\_plik** parametr *ścieżka\_do\_pliku* może być zarówno zwykłą ścieżką określającą umiejscowienie na dysku jak i adresem internetowym.

**ALIGN** umiejscowienie rysunku określa parametr TOP MIDDLE BOTTOM LEFT RIGHT.

**BORDER** (podajemy wartość) grubość obramowania rysunku.

**WIDTH** oznacza szerokość, **HEIGHT** oznacza wysokość, rozmiary wyświetlanego rysunku

Parametry **VSPACE** (vertical space) i **HSPACE** (horizontal space) pozwalają ustalić odległość obrazka, w pikselach, od oblewającego go tekstu,

**ALT** podajemy tekst, który będzie wyświetlany po najechaniu myszką na obrazek oraz podczas ściągania grafiki oraz w miejscu gdy grafika nie zostanie prawidłowo wgrana, nazywany jest tekstem alternatywnym

**Przykłady:**



Linki inaczej odnośniki, odsyłacze są to logiczne połączenia:

- między różnymi dokumentami html
- połączenia w jednym dokumencie html.

Jeśli wskażemy i klikniemy myszką na odwołanie to zostanie wyświetlona inna (wskazana przez odwołanie) część aktualnego dokumentu lub zupełnie inny dokument html. Odwołanie może być tekstem lub rysunkiem.

#### Tworze linków wewnątrz strony.

a)definiowanie punktu docelowego

`<A NAME=„punkt_docelowy”></A>`

b)odwołanie do wcześniej zdefiniowanego punktu docelowego

`<A HREF=„#punkt_docelowy”> tekst linku</A>`

#### **przykład:**

`<a name=„skok_poczatek”></a>`

`<a href=„#skok_poczatek”>kliknij aby skoczyć na początek tekstu</a>`

#### Tworze linków do innej strony.

`<A HREF="przyklad3.html"> Tutaj jest link do przykładu3 </A>`

#### Tworze linków do innej strony z odnośnikiem graficznym.

`<A HREF="przyklad2.html"> <IMG SRC="rysun.gif">tutaj jest link </A>`

#### Tworze linków wewnątrz strony.

`<A HREF="http://www.wp.pl"> Tutaj jest link do portalu Wirytalna Polski </A>`

#### Tworze linków do poczty łącznie z odnośnikiem graficznym.

`<A href = "mailto:mkryniew@ids.gda.pl">poczta do Twojego nauczyciela</A>`

#### Tworze linków do ściągnięcia pliku.

`<A href = „instrukcja.pdf”>k&nbsp;l&nbsp;i&nbsp;k&nbsp; aby ściągnąć plik</A>`

#### Uwaga:

Jak rozpoznać, że tekst lub rysunek jest linkiem? Gdy jesteś nad linkiem kursor myszki zmienia kształt na rękę z wyciągniętym palcem wskazującym.

## **Tabele**

- `<TABLE>...</TABLE>` - tworzy zamyka tabelę.

#### Parametry:

BORDER=x - wyświetla obramowania określonej grubości x

BORDERCOLOR- definiowanie koloru obramowania tabeli WIDTH, HEIGHT - określają wielkość tabeli jako liczba pikseli i wartość procentowa w stosunku do aktualnego okna przeglądarki.

CELLSPACE- odległość między komórkami tabeli, podajemy w pikselach, domyślnie 2

CELLPADDING – wewnętrzny margines każdej komórki tabeli, podajemy w pikselach, domyślnie 1

#### Elementy tabeli:

- `<TR>...</TR>` - tworzenie nowego wiersza tabeli
- `<TH>...</TH>` - tworzenie nagłówków kolumny
- `<TD>...</TD>` - tworzenie nowej komórki

Powyższe elementy tabeli mogą mieć parametry:

Tabela trzy wiersze w tym jeden wiersz nagłówek i trzy kolumny.

```
<TABLE BORDER=10 BORDERCOLOR=GREEN WIDTH=50% HEIGHT=200>
<CAPTION> Opis tabeli </CAPTION>
  <TR BGCOLOR=red>
    <TH ROWSPAN=4 ALIGN=RIGHT>Kolumna </TH>
    <TD> bez przetwarzania </TD>
    <TD ALIGN=CENTER> center</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD ALIGN=LEFT> left </TD>
    <TD VALIGN=BOTTOM ALIGN=RIGHT> bottom,right</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD ALIGN=RIGHT> right </TD>
    <TD VALIGN=TOP ALIGN=CENTER><FONT COLOR=GREEN> top,center</FONT></TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD VALIGN=MIDDLE> middle </TD>
    <TD ALIGN=LEFT VALIGN=TOP> top, left</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD COLSPAN=2 ALIGN=CENTER> center </TD>
    <TD> nic</TD>
  </TR>
</TABLE>
```

<meta>	określenie parametrów oraz informacji o dokumencie takich jak: -informacja o typie dokumentu oraz sposobie kodowania polskich liter
--------	--

- słowa kluczowe (keywords)
  - autor (author)
  - opis (description)
  - program w, którym wykonan jest strona (generator)
  - czas odświeżania oraz przekierowanie na inną stronę
  - prawa autorskie (copyright)
  - wskazówki dla robotów wyszukujących (robots, revisit-after)
- 

#### opis meta z przykładami

a)informacja o typie dokumentu oraz sposobie kodowania polskich liter

```
<meta http-equiv="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-2" />
```

lub

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1250" />
```

b)słowa kluczowe (keywords)

```
<meta name="Keywords" content="SBS, szkoła, internet,gimnazjum, liceum, edukacja" />
```

c)opis (description)

```
<meta name="Description" content="//opis serwisu/" />
```

d)program w, którym wykonan jest strona (generator)

```
<meta name="Generator" content="Microsoft Word 10">
```

lub

```
<META name="Generator" content="Macromedia Dreamweaver" />
```

e)czas odświeżania oraz przekierowanie na inną stronę

```
<meta http-equiv="refresh" content="5; URL=menu.htm" />
```

f)autor

```
<META name="Author" content="Michał Czajkowski" />
```

g)prawa autorskie

```
<META name="Copyright" content="Copyright (c) 2000 Michał Czajkowski" />
```

f)wskazówki dla robotów

```
<META name="Robots" content="index, follow" />
```

```
<META name="Revisit-after" content="30 days" />
```

**Przykład:**

```
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8" />
    <meta name="description" content="Opis zachęcający i zawierający słowa kluczowe." />
    <meta name="generator" content="Visual web developer" />
    <meta name="keywords" content="Słowa kluczowe oddzielone przecinkami" />
    <meta http-equiv="content-language" content="pl" />
    <meta name="author" content="Autor strony" />
    <title>Tytuł strony jest wymagany w standardach HTML</title>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

---

# Formularze

**Formularze** służą do przesyłania danych z użyciem strony WWW z komputera użytkownika do miejsca wskazanego przez autora strony. Przykładem formularza jest strona WWW z ankietą, za pomocą, której użytkownik wyśle informacji o sobie i swoich narzędziach pracy. Zakładając darmowe konto pocztowe też wypełniamy formularz.

## Definiowanie formularza oraz sposobu wysyłania.

**<FORM>...</FORM>** - tworzy formularz.

Parametry: **METHOD** - może przyjmować wartość **"POST"** lub **"GET"**.

**POST** stosowana podczas wysyłania danych np. pocztą elektroniczną.

**GET** stosuje się podczas wyszukiwania lub podczas pobierania danych.

## Formularze zawierają następujące elementy:

- Obszar prowadzenia większej ilości tekstu **TEXTAREA**
- Przyciski **BUTTON**
- Przyciski opcji **INPUT radio**
- Przyciski wyboru **INPUT checkbox**
- Przyciski wysyłania danych **INPUT submit**
- Przyciski czyszczenia pól tekstowych **INPUT reset**
- Pola tekstowe **INPUT**
- Listy rozwijalne **SELECT**

## a) wysyłanie danych

### **Przykład1:**

```
<form enctype="text/plain" action="mailto:mkryniew@poczta.wp.pl?subject=list do nauczyciela"
method="Post">
```

```
....
```

```
</form>
```

opis do przykładu powyżej: dane z formularza będą przychodzić na konto pocztowe wraz z nadaniem tematu listowi, parametr `enctype="text/plain"`, powoduje uporządkowanie przychodzących danych (nie będzie krzaków).

## b) Obszar prowadzenia większej ilości tekstu **TEXTAREA**

**<TEXTAREA NAME=zmienna>...</TEXTAREA>** - tworzy obszar do wprowadzania przez użytkownika większej ilości tekstu. Parametry **COLS**, **ROWS** - oznaczają rozmiary obszaru w ilości znaków (szerokość, wysokość). Dane wpisane do obszaru będą zapamiętane w zmiennej **zmienna**

### **Przykład2:**

```
<TEXTAREA NAME=adres ROWS=5 COLS=55></TEXTAREA>
```

## c) Przyciski **BUTTON**

Można go stosować zamiast elementu **INPUT** do wysyłania formularzy. Ma tą zaletę, że można w nim umieścić fragmenty kodu HTML, grafiki lub przypisać do przycisku działanie zapisane w postaci np. Javascript.

### **Przykład3:**

```
<BUTTON > Naciśnij</BUTTON>
```

### **Przykład4:**

```
<BUTTON OnClick="alert ('Ciekawe, co?!')"> Naciśnij</BUTTON>
```

```
<BUTTON OnClick="newwindow=window.open('http://www.wp.pl#',400,400)"> Nowa strona
```

```
</BUTTON>
```

## d) Przyciski wyboru **INPUT checkbox**

Przycisk ten pozwala wprowadzić pole w postaci kwadratu. Kliknięcie w nim powoduje zaznaczenie pola, ponowne kliknięcie usuwa zaznaczenie. Jeśli zdefiniujemy kilka pól, czytelnik strony będzie mógł



zaznaczyć parę z nich lub wszystkie, zależnie od treści. NAME jest nazwą pola. VALUE zmienia się, zależnie od wprowadzanych danych.

**Przykład5:**

<p>

Ulubione potrawy:

```
<input type="checkbox" name="potrawa" value="piw"> piwo
<input type="checkbox" name="potrawa" value="sch"> schabowy
<input type="checkbox" name="potrawa" value="lod"> lody
```

</p>

**e) Przyciski opcji INPUT radio**

Użytkownik będzie wybierał tylko jedną z możliwych wartości. Kliknięcie na jakiejś wartości powoduje jej zaznaczenie, ale zarazem usuwa zaznaczenie z innej. Typ ten stosujemy wtedy, gdy nie można podać kilku wartości.

**Przykład6:**

<p>

```
<INPUT TYPE="radio" NAME="plec" VALUE="kobieta" checked> Kobieta
<INPUT TYPE="radio" NAME="plec" VALUE="męczyzna"> Męczyzna
```

</p>

Nazwą pola jest "plec", VALUE przybiera dwie możliwe wartości. Jeśli podamy przy jednej z możliwości "checked", pole to będzie domyślnie zaznaczone.

**f) Przyciski wysyłania danych INPUT submit**

Służy do wysłania informacji do autora strony np. pocztą elektroniczną.

**Przykład7:**

```
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Wyślij do nas informacje">
```

VALUE="jakaśamtreść" spowoduje wyświetlenie informacji na przycisku. Kliknięcie na przycisku uruchomi z kolei domyślny program obsługujący pocztę elektroniczną i zapoczątkuje proces przesyłania poczty do osoby, która została zdefiniowana w ACTION.

**g) Przyciski czyszczenia pól tekstowych INPUT reset**

Spowoduje usunięcie wszystkich danych wpisanych do formularza.

**Przykład8:**

```
<INPUT TYPE="reset" VALUE="Usuń wszystkie informacje">
```

**i) Pola tekstowe INPUT**

Pole tekstowe do wprowadzania danych. Uzyskujemy je, jeśli nie wpisujemy TYPE w INPUT. Po NAME jest nazwa pola, do które wpisujemy dane z użyciem pola tekstowego.

**Przykład9:**

<P>

```
Imię: <INPUT NAME=imie SIZE=20>
Nazwisko: <INPUT NAME=nazwisko SIZE=20>
Klasa: <INPUT NAME=klasa SIZE=5>
```

</P>

**j) Listy rozwijalne SELECT**

**Przykład10:**

<P>

Do szkoły dojeżdżam:

```
<SELECT NAME=dojazd>
  <OPTION VALUE=tramwaj>tramwajem
  <OPTION VALUE=autobus>autobusem
  <OPTION VALUE=samochod>samochodem prywatnym
  <OPTION VALUE=pieszo>pieszo
  <OPTION VALUE=inne>żadne z powyższych
```

</SELECT>  
</P>

## Ramy

**Ramy** jest to konstrukcja języka HTML która umożliwia utworzenie jednocześnie wielu skalowanych oknach i wyświetlanie w każdym oknie różnych stron HTML.

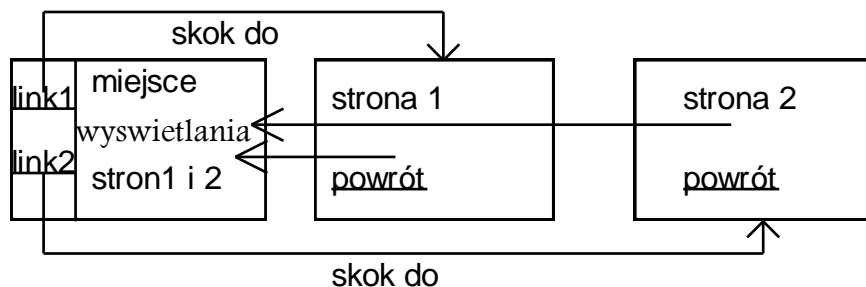
**<FRAMESET>** - mówi przeglądarce, że okno ma być podzielone na kilka skalowanych okienek. Wielkości ram (okienek) podaje się w procentach całego okna poprzez parametry: **COLS** (rozkład kolumn), **ROWS** (rozkład wierszy). Szerokość kolumn lub wierszy może być podawana w pikselach lub w procentach ( wtedy po liczbie musi być znak % ). Jeżeli zastosujemy \* oznacza całą pozostałą przestrzeń. Parametr **SRC** określa adres do pliku w tym przypadku do dokumentu. Parametr **NAME** określa nazwę okna. Nazwy okien będą konieczne, aby w przypadku zastosowaniu połączeń ( linków ) przeglądarka wiedziała, w którym oknie wyświetlić stronę linkowaną. **SCROLLING=N0** pasek przewijania ukryty **SCROLLING=YES** zawsze będzie pasek przewijania **NORESIZE** uniemożliwienie zmiany rozmiarów ramki. **FRAMEBORDER=0** ukrycie krawędzi ramek **BORDER=n** określenie grubości ramek w pikselach. **BORDERCOLOR="#rrggb"** określenie koloru krawędzi wyrażoną w kodach szesnastkowych np. rr (RED).

### Uwagi:

- Zwróć uwagę, w tekstach stron pisanych, poniżej, zamiast <BODY> występuje <FRAMESET>.
- Nazwy plików pisz małymi literami (ważna jest wielkość liter)
- Zapisz pliki tworzące z stronę z użyciem ram w jednym folderze.

### Przykład

Pliki, których start stanowi index.html tworzą stronę domową z użyciem ram w/g schematu połączeń jak poniżej.



### Plik pod nazwą index.html

Dzielący okno na ramy oraz nadający nazwy okien. Ekran dzielony jest wg kolumn na dwa okna 30% i 70% ekranu. Okno 30% ma nazwę okno1 i w tym oknie po uruchomieniu strony wyświetlany jest plik ok1.html, okno 70% ma nazwę okno2 i w tym oknie po uruchomieniu strony wyświetlany jest plik ok2.html.

```
<HTML>
<HEAD>
  <FRAMESET cols="30%,70%">
    <FRAME SRC="ok1.html" Name="okno1">
    <FRAME SRC="ok2.html" Name="okno2">
  </FRAMESET>
</HEAD>
</HTML>
```

### Plik pod nazwą ok1.html

W oknie o nazwie okno1 (tworzące menu strony) wyświetlany jest plik 11.html lub 21.html w zależności od wyboru zdefiniowanego linku.

```
<HTML>
```

```

<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
To jest okno małe<BR>
<A HREF="11.html" TARGET="okno2">połączenie z oknem 1</A><BR>
<A HREF="21.html" TARGET="okno2">połączenie z oknem 2</A><BR>
</BODY>
</HTML>

```

#### **Plik pod nazwą ok2.html**

Treść pliku z okna2, okna głównego.

```

<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<H1>
Interface <BR>
Główny
</H1>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>

```

#### **Plik pod nazwą 11.html**

Strona wyświetlana w oknie2, zawierająca link powrotu.

```

<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
To jest <U>okno1</U>.<BR>
<A HREF="ok2.html" TARGET="okno2">powrot</A>
</BODY>
</HTML>

```

#### **Plik3 pod nazwą 21.html**

Strona wyświetlana w oknie2, zawierająca link powrotu.

```

<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
To jest <U>okno2</U>.<BR>
<A HREF="ok2.html" TARGET="okno2">powrot</A>
</BODY>
</HTML>

```

#### **Przykład**

Przykład ten pokazuje

- Jak tworzyć ramki poziome i pionowe
- Zagnieżdżania ramek

#### **Nazwa pliku INDEX12.HTM**

```

<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2">
<HEAD>
  <TITLE>Strona domowa służąca jako przykład</TITLE>
  <META NAME="Author" CONTENT="Marek Kryniewski">
  <META NAME="Classification" CONTENT="edukacja">
  <META NAME="Description" CONTENT="Strona domowa ćwiczeniowa dla uczniów w XIII LO Gdańsk oraz
Technikum Energetycznego">
  <META NAME="KeyWords" CONTENT="edukacja,pascal">
</HEAD>
<FRAMESET ROWS="300,*">
  <FRAMESET COLS="30%,70%">
    <FRAME SRC="MENU_PIN.HTML" NAME="OKNO1">
    <FRAME SRC="WITAM.HTML" NAME="OKNO2">
  </FRAMESET>
  <FRAME SRC="MENU_POZ.HTML" NAME="OKNO3" SCROLLING=NO NORESIZE>
</FRAMESET>
</HTML>

```

Do poprawnego działania strony konieczne jest stworzenie plików

MENU_PIN.HTML	treść znajduje się poniżej
WITAM.HTML	treść nie wydrukowana, lecz dostępna w plikach na dyskiecie
MENU_POZ.HTML	treść nie wydrukowana, lecz dostępna w plikach na dyskiecie
STRONA_O.HTML	treść nie wydrukowana, lecz dostępna w plikach na dyskiecie
PASCAL.HTML	treść znajduje się poniżej
PASCA1L.HTML	treść nie wydrukowana, lecz dostępna w plikach na dyskiecie

#### Nazwa pliku MENU\_PIN.HTML

```

<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2">
<HEAD>
  <TITLE>Połączenie</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <FONT SIZE=+2></FONT>
  <CENTER><P>
    <HR WIDTH="100%"><FONT SIZE=+2>MENU</FONT></P></CENTER>
  <CENTER><P>
    <HR WIDTH="100%"></P></CENTER>
    <CENTER><P><A HREF="STRONA_O.HTML" TARGET="OKNO2">Strona osobista</A>
</P></CENTER>
    <CENTER><P><A HREF="PASCAL.HTML" TARGET="OKNO2">Kurs Pascala </A> </P></CENTER>
    <CENTER><P>Poczta</P></CENTER>
  </BODY>
</HTML>

```

#### Nazwa pliku PASCAL.HTML

```

<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2">
<HEAD>
  <TITLE>kurs PASCALA</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <P>Masz do wyboru lekcje Pascala</P>
  <P><A HREF="PASCAL1.HTML" TARGET="OKNO2">Pascal część 1</A> </P>
  <P><A HREF="WITAM.HTML" TARGET="OKNO2">Powrót</A> </P>
</BODY>

```

</HTML>

---

## Animacje na stronie

<MARQUEE>Tekst animacji</MARQUEE>

Dodatkowe parametry są wstawiane w ramach otwierającego znacznika, tj. <MARQUEE parametr>

Tekst może się poruszać na trzy sposoby:

- BEHAVIOR=SCROLL powoduje, że tekst porusza się od jednego brzegu strony w kierunku drugiego, znika za nim i wypływa ponownie zza pierwszego brzegu.
- BEHAVIOR=SLIDE powoduje, że tekst wyrusza od pierwszego brzegu, dociera do drugiego i zatrzymuje się.
- BEHAVIOR=ALTERNATE powoduje, że tekst wyrusza od pierwszego brzegu, dociera do drugiego i "odbija się", powracając w kierunku pierwszego.

BGCOLOR=kolor pozwala określić kolor tła, czyli drogi, po której porusza się napis. Kolor można podać w postaci numerycznej lub słownej (16 barw). Opis słowny obejmuje: Black, Olive, Teal, Red, Blue, Maroon, Navy, Gray, Lime, Fuchsia, White, Green, Purple, Silver, Yellow, Aqua.

Początkowy kierunek ruchu jest określany za pomocą parametru DIRECTION=LEFT lub DIRECTION=RIGHT. Domyślny jest kierunek w lewo.

Fizyczne wymiary drogi są wyznaczone przez parametry HEIGHT=x (wysokość) i WIDTH=y (szerokość). Można je wyrazić w pikselach lub procencie wysokości i szerokości ekranu.

Parametr LOOP=x pozwoli powtórzyć ruch tekstu x razy.

Parametry HSPACE=x i VSPACE=y pozwalają określić odległość pola animacji w poziomie i/lub w pionie od sąsiadujących elementów, np. tekstu.

Możemy również wprowadzić atrybuty tekstu - pogrubienie, pochylenie lub podkreślenie. Odpowiednie parametry należy wstawiać *na zewnątrz* definicji MARQUEE.

Jak wiemy, definicja koloru fragmentu tekstu ma postać <FONT COLOR=kolor> Tekst </FONT>.

- Parametr SCROLLAMOUNT=x pozwala określić w pikselach skoki tekstu (ruch odbywa się skokami po x pikseli). Przy niewielkiej wartości ruch jest płynny i wolniejszy, przy dużych - nieco szarpany i szybszy.
- Parametr SCROLLDELAY=y pozwala określić w milisekundach odstępy czasowe między kolejnymi skokami. 1000 = 1 sekunda.

Parametr ALIGN=abc (top, middle, bottom) pozwala ustalić, gdzie, (na jakiej wysokości pola) znajduje się tekst sąsiadujący z animacją:

### Przykład

```
<p><font color="#FF0000" size="7" face="Veranda"><b><font <font>
<marquee behavior="alternate" bgcolor="#0000FF" scrollamount="12">Tekst animacji.</marquee>
</font></b></font></p>
```

---

## Pływające ramki (iframe)

**Pływająca** ramka jest ramką (wydzielonym miejscem ekranu przeglądarki) umieszczoną w dowolnym miejscu strony i jest prostsza w konstrukcji niż ramy (frame) klasyczne, gdyż ogranicza się w zasadzie do jednego polecenia i moglibyśmy się, więc równie dobrze posłużyć nazwą **ramka lokalna**.

```
<IFRAME WIDTH=ileściępunktów HEIGHT=ileściępunktów SRC="jakiśtamdokument">napis</IFRAME>
np.
```

```
<IFRAME WIDTH=300 HEIGHT=200 FRAMEBORDER=0 SRC="moj.htm">DZIEŃ DOBRY</IFRAME>
```

możemy użyć takich możliwości:

\*Jeśli podamy w definicji parametr SCROLLING=NO, ramka zostanie pozbawiona suwaka.

\*Pływającą ramkę można ustawić po prawej stronie, używając polecenia ALIGN=RIGHT.

\*Parametrem NAME. Parametr ten pozwalał nadać nazwę ramce, a następnie kierować do niej dokumenty HTML, powołując się na nazwę.

```
<IFRAME WIDTH=300 HEIGHT=200 NAME="jakaśnazwa" SRC="dokument.htm"></IFRAME>
```

Uwaga:

Ramki pływające łącznie z tabelami pozwalają na tworzenie stron, których obszar może być podzielony na osobne obszary np. obszar menu, obszar główny itp.

Przykład:

Okno przeglądarki podzielone jest na trzy części. Podział wykonany jest z użyciem tabeli. Prawe oraz lewe okno są wąskie i pełnią rolę menu, w którym umieszczone są linki. Środkowe okno (środkowa komórka tabeli) jest ramką pływającą i ma nazwę „strony”. Linki z lewego okna prowadzą do środkowego okna poprzez użycie target=„strony”.

```
<html>
<head>
<META HTTP-EQUIV="content-type" CONTENT="text/html; CHARSET=iso-8859-2">
</head>
<body>
<table width=95% border="1" align="center">
  <tr>
    <td width=18% align=center><a href="http://www.kuratorium.gda.pl" target="strony">Kuratorium</a></td>
    <td align=center><iframe width=650 height=650 name="strony" src="start.htm" border="0"></iframe></td>
    <td width=18% align=center><a href="start.htm" target="strony">Start</a></td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>
```

```
<html>
<head>
<META HTTP-EQUIV="content-type" CONTENT="text/html; CHARSET=iso-8859-2">
</head>
<body>
  <h1 align="center">ZSE Gdańsk<br>przyjazna szkoła<br>Gdańsk, 24 lutego 2005 r.</h1>
  <marquee bgcolor="red">Pozdrowienia</marquee>
</body>
</html>
```

## Tworzenie map

Mapą nazywamy takie opisanie ( zaprogramowanie ) obrazka graficznego podzielonego na podobszary umieszczonego na stronie WWW, że po wskazaniu myszką oraz kliknięcie podobszaru nastąpi skok do odpowiedniego linku opisywanego przez ten obszar graficzny. Obrazek graficzny może składa się z wielu podobszarów w kształcie prostokąta, koła, wielokąta.

### Opis teoretyczny tworzenia mapy

```
<MAP NAME="nazwa mapy">
  <AREA SHAPE="rect" COORDS="x1,y1,x2,y2" HREF="połączenie1">
  <AREA SHAPE="circle" COORDS="x,y,r" HREF="połączenie2">
  <AREA SHAPE="poly" COORDS="x1,y1,x2,y2,x3,y3....." HREF="połączenie3">
</MAP>
<IMG SRC="MAPA.GIF" ALT="Tutaj wybieraj linki" USEMAP="#nazwa mapy">
```

#### uwagi:

<b>rect</b>	prostokąt	podajemy współrzędne przeciwległych wierzchołków
<b>circle</b>	koło	podajemy współrzędne środka oraz promień
<b>poly</b>	wielokąt	podajemy współrzędne kolejnych wierzchołków wielokąta
<b>AREA SHAPE</b>		podajemy rodzaj obszaru
<b>USEMAP="#....."</b>		konieczny jest znak #

W celu stworzenia mapy należy najpierw stworzyć obrazek w formacie GIF. Trudność następcza określenie współrzędnych obszaru, dlatego przy ich tworzeniu należy zapamiętać współrzędne lub skorzystać z programów narzędziowych do tworzenia map.

```
<HTML>
  <META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2">
<HEAD>
  <TITLE>Korzystanie z map</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

  <P>Przykład tworzenia mapy</P>
  <MAP NAME="przy_map">
    <AREA SHAPE="rect" COORDS="17,5,115,40" HREF="WITAM.HTM">
    <AREA SHAPE="circle" COORDS="71,83,32" HREF="MENU_POZ.HTM">
    <AREA SHAPE="poly" COORDS="30,180,75,140,115,180,75,220" HREF="MENU_PIN.HTM">
  </MAP>
  <IMG SRC="MAPA.GIF" ALT="Tutaj wybieraj linki" USEMAP="#przy_map">

</BODY>
</HTML>
```

---

## Style

### Definicja stylu.

Jest to definiowanie przez autora strony znaczników HTML (np. P czy UL ) według nowych cech (reguł) .

Deklaracje styli umieszcza się w:

1. tagu, którego sposób prezentacji opisuje styl **jednorazowo**, np.  
`<p style="deklaracje_styli">`
2. osobnym pliku z rozszerzeniem \*.css
3. nagłówku dokumentu [sekcji <HEAD>], pomiędzy znacznikami <STYLE> i </STYLE> oraz komentarzami [<!-- i -->]

### Style w tagu

Taka deklaracja jest jednorazowa, tzn. obejmuje tylko **tag, w którym się znajduje** - inne tagi, nawet te same w dalszej części dokumentu nie są brane pod uwagę. Ta koncepcja jest stosunkowo rzadko używana, ze względu na małą użyteczność. Lepiej umieścić deklarację dla **wszystkich** tagów np. w pliku \*.css , niż za każdym razem dopisywać do taga linijkę STYLE="" .

#### Przykład:

```
<P STYLE="font-family: Verdana, Arial, Helvetica; font-size: 10pt;">
```

Jeżeli czcionka, którą umieszcza się w deklaracji, jest dość rzadko spotykana, należy, **po przecinku** umieścić nazwy innych, zastępczych czcionek. Najbardziej popularna jest czcionka 'Helvetica' alias 'Arial'.

Tabela **wszystkich** deklaracji stylów znajduje się dalej.

### Style w nagłówku

#### Przykład 17

Popatrz na tę samą stronę z deklaracją styli w sekcji <HEAD>

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
Dziady - fragmenty
</TITLE>
<STYLE>
<!--
H2 { font-family: Courier, Arial, Helvetica; font-size: 16pt; color: red; background: silver; }
H4 { font-family: Arial, Helvetica; font-size: 12pt; color: blue; background: silver; font-style: italic; }
P { font-family: Courier, Arial, Helvetica; font-size: 9pt; color: white; background: black; }
A { font-family: Verdana; font-size: 8pt; text-decoration: center; color: navy; }
-->
</STYLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR=YELLOW>
<H2>Widowisko</H2>
<HR>
<H4>Dziewica</H4>
<BLOCKQUOTE>
<P>Świeco niedobra! właśnie pora była zgasnąć!<BR>
I nie mogłam doczytać - czyż podobna zasnąć?<BR>
(...)
</BLOCKQUOTE>
```



```
<A HREF="#" onClick="window.close()">
powrót
</A>
</BODY>
</HTML>
```

Dla poszczególnych tagów <H2>, <H4>, <P> i <A> zdefiniowano na początku dokumentu [w sekcji nagłówka HEAD] czcionkę, kolor, kolor podkładu i inne atrybuty. **Wszystkie te tagi w tekście będą miały wygląd, określony na początku.**

Deklaracje stylu umieszcza się w dokumencie HTML w sekcji <HEAD>, pomiędzy tagami <STYLE> i </STYLE> oraz w komentarzach [<!-- i -->] tak, aby starsze przeglądarki nie zawracały sobie głowy czymś, czego i tak nie rozumieją. Na początku pisze się nazwę taga [**bez < >**], **Potem** spacja i dopiero później następuje właściwa deklaracja, **znajdująca się pomiędzy nawiasami { }**.

Najpierw wymienia się typ deklaracji, potem następuje dwukropek i dopiero potem zmienna; wszystko pooddzielane jest średnikami.

Określa się:

- rodzinę czcionek [font-family],
- wielkość [font-size],
- kolor [color],
- podkład koloru lub grafiki [background]
- i wiele, wiele innych.

**Przykład:**

tag { font-family: nazwa\_czcionki; background: ścieżka\_dostępu lub nazwa\_koloru;  
wiele\_innych\_deklaracji\_i\_zmiennych... }

### Style w pliku \*.css

Najpopularniejszą jednak metodą zastosowania stylu jest umieszczanie ich w osobnym pliku z rozszerzeniem \*.css.

W takim pliku nie występują już żadne tagi HTML, nie ma znaczników <STYLE> ani komentarzy.

Struktura takiego pliku \*.css ['\*' to Twoja prywatna, dowolna nazwa pliku] jest bardzo podobna do deklaracji w nagłówku - tylko, zgodnie z powyższą zasadą, nie ma w niej żadnych tagów. Spójrz teraz na deklarację stylu w osobnym pliku dla pierwszej przedstawionej strony.

```
H2 { font-family: Courier, Arial, Helvetica; font-size: 16pt; color: red; background: silver; }
```

```
H4 { font-family: Arial, Helvetica; font-size: 12pt; color: blue; background: silver; font-style: italic; }
```

```
P { font-family: Courier, Arial, Helvetica; font-size: 9pt; color: white; background: black; }
```

```
A { font-family: Verdana; font-size: 8pt; text-decoration: center; color: navy; }
```

W dokumencie HTML, aby było odwołanie do arkusza stylów, trzeba w nim zamieścić, w sekcji <HEAD>, następującą sentencję:

```
<LINK REL="Stylesheet" HREF="ścieżka_dostępu_do_arkusza_stylów" TYPE="text/css">
```

Rodzaj deklaracji	Dostępne wartości	Opis deklaracji	Przykład użycia
font-family	Nazwa czcionki lub rodziny czcionek	Ustawia krój czcionki, kolejne po przecinku	font-family: Arial, Helvetica;
font-size	Wartości liczbowe w punktach [pt], pikselach [px] lub centymetrach [cm]	Określa wielkość czcionki, najczęściej w punktach [pt, np. '10pt']	font-size: 10pt;
font-weight	extra-bold demi-bold bold medium light demi-light extra-light	Ustawia wielkość <b>pogrubienia</b> czcionki	font-weight: bold;
font-style	normal italic	Określa <i>kursywę</i> lub jej brak	font-style: italic;

color	Nazwa tekstowa koloru lub <u>wartość RGB</u>	Ustawia kolor tekstu, prezentowanego w przeglądarce	color: #FFCC33;
text-align	left right center justify	Określa wyrównanie tekstu [do lewej, do prawej, do środka, do lewej i do prawej]	text-align: right;
text-decoration	none underline italic line-through	Ustawia <u>podkreślenie</u> , <i>kursywę</i> lub <del>przekreślenie</del>	text-decoration: line-through;
Background	Nazwa tekstowa koloru lub <u>wartość RGB</u>	Ustawia kolor podkładu danego elementu strony	Background: maroon;

### Definicja DHTML

Jest to konstruowanie stron WWW z użyciem definicji CSS i JavaScript. Połączenie tych elementów pozwala na uatrakcyjnienie wyglądu oraz funkcjonalności strony WWW.

### Wykonanie menu z użyciem DHTML, CSS i JavaScript.

Menu będzie poziomą belką nawigacyjną, umieszczoną u góry ekranu, składającą się z czterech przycisków.

#### Krok 1

Rozpocznijemy od stworzenia HTMLowego projektu belki nawigacyjnej. Projekt taki znajduje się poniżej:

```
<table align="center" width="100%" cellpadding="0" cellspacing="1" border="0">
<tr>
<td width="25%" align="center" valign="top">Strona główna</td>
<td width="25%" align="center" valign="top">Nasza oficyna</td>
<td width="25%" align="center" valign="top">Nasze książki</td>
<td width="25%" align="center" valign="top">Twoje zamówienie</td>
</tr>
</table>
```

Jest to menu fikcyjnej oficyny wydawniczej, oparte na tabelce <TABLE>, złożone z czterech przycisków, z których każdy jest odrębną komórką <TD> tabeli. Jak widać, nie ma jeszcze podlinkowania do jakichkolwiek dokumentów, dołączenia CSS ani JavaScriptu.

#### Krok2

Wykonujemy dwie klasy styli CSS - 'menuover' i 'menuout'.

Pierwsza klasa uruchamiana będzie, gdy użytkownik najedzie kursorem na dany przycisk, czyli komórkę tabeli.

Druga klasa, 'menuout', będzie podstawową, domyślną klasą przycisku, czyli komórki tabeli i będzie przywracana po odjechaniu kursorem z obszaru przycisku. Obie klasy będą zawierały różne definicje CSS, dotyczące koloru tła, czcionki itd...

Zdefiniowane style zapisujemy w np. mojanazwa.CSS.

Oto deklaracje:

```
.menuout {
font-size : 12px;
font-family: Arial, Helvetica;
color: orange;
font-weight: bold;
background: red;
}
```

```
.menuover {
font-size : 12px;
font-family: Arial, Helvetica;
color: orange;
font-weight: bold;
background: green;
cursor: crosshair;
}
```

Jak widać w wariancie podstawowym 'menuout' czcionka to 12pikselowy, pomarańczowy, pogrubiony Arial na czerwonym tle. Klasa 'menuover' jest taka sama z dwoma różnicami - tutaj tło jest zielone, a kursor z domyślnego ustawiamy na 'crosshair', czyli celownik [wertykalno-horyzontalny krzyżyk ;]]. Oczywiście stworzony arkusz styli należy podłączyć do dokumentu za pomocą taga <LINK>

### Krok3

Teraz pora podłączyć klasę 'menuout' do naszych przycisków.

```
<table align="center" width="100%" cellpadding="1" cellspacing="0" border="0">
<tr>
<td class="menuout" width="25%" align="center" valign="top">Strona główna</td>
<td class="menuout" width="25%" align="center" valign="top">Nasza oficyna</td>
<td class="menuout" width="25%" align="center" valign="top">Nasze książki</td>
<td class="menuout" width="25%" align="center" valign="top">Twoje zamówienie</td>
</tr>
</table>
```

### Krok4

Pierwszy stopień dynamizacji już za nami, ale wciąż brakuje podlinkowania odpowiednich dokumentów do przycisków. To zdanie, jak i dalsze, wykonamy za pomocą JavaScriptu, łatwego w nauce języka skryptowego. Podlinkowanie nie będzie więc opierało się o znacznik <A> z odpowiednim atrybutem 'href', ale o metodę JavaScriptu 'window.location.href', do której podstawimy odpowiednią wartość, będącą URLeM do pożądanego dokumentu. Metodę tą zawrzemy w zdarzeniu onClick, zamkniętym w znaczniku <TD>, czyli naszym przycisku - więc po kliknięciu na obszar przycisku przeglądarka będzie otwierała w swoim oknie żądany dokument.

```
<table align="center" width="100%" cellpadding="1" cellspacing="0" border="0">
<tr>
<td class="menuout" onClick="window.location.href = 'index.html';" width="25%" align="center"
valign="top">Strona główna</td>
<td class="menuout" onClick="window.location.href = 'oficyna.html';" width="25%" align="center"
valign="top">Nasza oficyna</td>
<td class="menuout" onClick="window.location.href = 'ksiazki.html';" width="25%" align="center"
valign="top">Nasze książki</td>
<td class="menuout" onClick="window.location.href = 'zamowienie.html';" width="25%" align="center"
valign="top">Twoje zamówienie</td>
</tr>
</table>
```

### Krok5

Jak widać, do każdego przycisku w ten JavaScriptowy sposób podlinkowany został inny dokument. Teraz nadszedł wreszcie czas na ożywienie dotąd statycznych przycisków. Ożywienie to polegało będzie na podłączeniu do przycisku klasy styli kaskadowych 'menuover' gdy użytkownik najeżdża kursorem na przycisk i powrocie do klasy 'menuout', gdy kursor znowu jest poza obszarem przycisku. Ten efekt uzyskamy za pomocą metody JavaScriptu 'this.className', której wartość będą stanowiły nasze klasy. Metodę tą podłączymy do przycisków [komórek tabeli] za pomocą metod onMouseOver i onMouseOut. Pierwsza z nich włącza się, gdy użytkownik przejeżdża myszą nad przyciskiem, druga, gdy użytkownik zjeżdża myszą z przycisku ;]

```
<table align="center" width="100%" cellpadding="1" cellspacing="0" border="0">
<tr>
<td class="menuout" onMouseOver="this.className = 'menuover';" onMouseOut="this.className = 'menuout';"
onClick="window.location.href = 'index.html';" width="25%" align="center" valign="top">Strona główna</td>
<td class="menuout" onMouseOver="this.className = 'menuover';" onMouseOut="this.className = 'menuout';"
```

```
onClick="window.location.href = 'oficyna.html';" width="25%" align="center" valign="top">Nasza oficyna</td>
<td class="menuout" onMouseOver="this.className = 'menuover';" onMouseOut="this.className = 'menuout';"
onClick="window.location.href = 'ksiazki.html';" width="25%" align="center" valign="top">Nasze książki</td>
<td class="menuout" onMouseOver="this.className = 'menuover';" onMouseOut="this.className = 'menuout';"
onClick="window.location.href = 'zamowienie.html';" width="25%" align="center" valign="top">Twoje
zamówienie</td>
</tr>
</table>
```

### **Krok6**

Wszystko wygląda już całkiem ładnie, ale został jeszcze jeden bajer, który dobrze byłoby tu zastosować. Chodzi o to, żeby po najechaniu kursorem myszy na przycisk w jakiś sposób zmieniał się tekst tego przycisku, a po zjechaniu powracał do stanu poprzedniego. Znowu wykorzystamy JavaScript, tym razem metodę 'this.innerText', za pomocą której zmieniać można treść, zawartą pomiędzy aktywnymi znacznikami, w naszym przypadku <TD> i </TD>. W wariancie normalnym tekst każdego przycisku będzie całkiem normalny, jeżeli jednak użytkownik przejedzie kursorem nad przyciskiem, nie dość, że zmieni się kolor tła i cursor, to tekst przycisku będzie otoczony ładnymi strzałkami » i «. Oczywiście znowu skorzystamy z istniejących już zdarzeń onMouseOver i onMouseOut. Style zapisane są w pliku style.css. A połączenie strony ze stylami uzyskujemy poprzez <LINK REL="Stylesheet" HREF="style.css" TYPE="text/css">

### **Prykład18**

```
<head>
<LINK REL="Stylesheet" HREF="style.css" TYPE="text/css">
</head>
<table align="center" width="100%" cellpadding="1" cellspacing="0" border="0">
<tr>
<td class="menuout" onMouseOver="this.className = 'menuover'; this.innerText = '» Strona główna «';"
onMouseOut="this.className = 'menuout'; this.innerText = 'Strona główna';" onClick="window.location.href =
'index.html';" width="25%" align="center" valign="top">Strona główna</td>
<td class="menuout" onMouseOver="this.className = 'menuover'; this.innerText = '» Nasza oficyna «';"
onMouseOut="this.className = 'menuout'; this.innerText = 'Nasza oficyna';" onClick="window.location.href =
'oficyna.html';" width="25%" align="center" valign="top">Nasza oficyna</td>
<td class="menuout" onMouseOver="this.className = 'menuover'; this.innerText = '» Nasze książki «';"
onMouseOut="this.className = 'menuout'; this.innerText = 'Nasze książki';" onClick="window.location.href =
'ksiazki.html';" width="25%" align="center" valign="top">Nasze książki</td>
<td class="menuout" onMouseOver="this.className = 'menuover'; this.innerText = '» Twoje zamówienie «';"
onMouseOut="this.className = 'menuout'; this.innerText = 'Twoje zamówienie';" onClick="window.location.href =
'zamowienie.html';" width="25%" align="center" valign="top">Twoje zamówienie</td>
</tr>
</table>
```

Gdy stosujesz ramy do wyświetlania Twojej strony WWW możesz zastosować następujące rozwiązanie.

a) Musisz zdefiniować funkcję

```
<script language="JavaScript">
<!--
function osob() {
    window.location.href="omnie.html"
}
// -->
</script>
```

b) wykonać akcję na kliknięcie myszką (onClick) poprzez parent.okno2.osob()

parent → użyj okna ram  
 okno2 → nazwa okna zdefiniowana we frames  
 osoba() → nazwa funkcji zdefiniowanej powyżej

```
<tr>
  <td class="menuout" OnMouseOver="this.className = 'menuover'; this.innerText = '>> Moja strona osobista'"; OnMouseOut="this.className = 'menuout'; this.innerText = 'Moja strona osobista';"
  " onClick="parent.okno2.osob()" width="25%" align="center" valign="top">Moja strona osobista</td></tr>
<tr>
```

## Sposobów na zwiększenie popularności strony.

### 1) Dodanie klauzul <META> oraz nadanie stronie odpowiedniego tytułu

Wyszukiwarki internetowe przeszukują Internet w celu katalogowania stron. Czynią to automatycznie za pomocą programów zwanych bot.

Aby bot wiedział, z czym ma do czynienia i w jakiej grupie to skatalogować, należy zamieścić na stronie głównej (zazwyczaj index.html)

- dwie klauzule <META>
- nadać stronie odpowiedni tytuł.

Dwie najważniejsze i najczęściej używane typy klauzul <META> to opis strony i słowa kluczowe.

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>
```

```
Jak zwiększyć popularność Twojej strony WWW
```

```
</TITLE>
```

```
<META NAME="Keywords" CONTENT="popularność, HTML, META, CONTENT, słowa, kluczowe, opis,
zwiększyć, strona, WWW, bannery, licznik">
```

```
<META NAME="Description" CONTENT="Krótki przewodnik: jak zwiększyć popularność i liczbę wyświetleń
swojej strony WWW? 1000 sposobów i tylko jedna strona - - Twoja!">
```

```
</HEAD>
```

Wymyślenie dobrego tytułu tylko z pozoru jest takie proste. Musi być to coś zachęcającego do odwiedzenia strony, coś zachęcającego do powrotu i, oczywiście, traktującego o nieco o treści strony. Ogólnie **dobrze technicznie** tytuły stron WWW można podzielić na:

- Normalne
  - oczywiste - zupełnie normalne tytuły, takie, jak "Bob Dylan - biografia i teksty wierszy"
  - tajemnicze - niewiele mówiące, a jeśli już, to ogólnie; niebywale zachęcające, np. "netm@gia"
- Szokujące - niezupełnie normalne, czasem aż odrażające!
  - pozytywnie - nienormalne, ale strony nimi opatrzone bawią, są stworzone dla żartu, np. "Dzieci na sprzedaż - tanio, raty bez żyrantów"
  - negatywnie - nienormalne, zupełnie poważne, przerażające!, np. "Sataniści - oficjalna strona zboru w Tuchowicach Śląskich"
- Reklamowe, zwane inaczej barokowymi - mają formę i treść reklamy, czasem odpychają wręcz od strony, zazwyczaj bardzo bogato ozdobione grafiką ASCII
  - rzeczywiste, agresywne - podpadają też pod szokujące negatywnie, np. "\*\*\*\*KUP REWELACYJNY SEDES Z MIĘKKIEJ STALI HARTOWANEJ!!!!\*\*\*\*"
  - rzeczywiste, spokojne - normalna reklama, np. "Telefon w sieci Midway już za 569 złotych bez VAT "
  - urojone - tytuły niekomercyjnych stron, na których nie ma żadnych ofert zakupu, których autorzy jednak trochę przesadzają z wielkością czcionki..., np. "~~~~~<MARYNIŚCI PODKARPACCY - HISTORIA, ZESPÓŁ, ZAMIERZENIA!!!>~~~~~"

### 2) Rejestrowanie strony w jakimś systemie katalogującym i wyszukiwarce.

Aby zarejestrować swoją stronę w takim serwisie, zazwyczaj wystarczy wejść na jego stronę, kliknąć odpowiedni odnośnik do formularza rejestracji i ten formularz wypełnić, podając adres strony, swój e-mail, proponowaną kategorię. Czasem też można po prostu wysłać do ośrodka odpowiednio spreparowany e-mail.

## Liczniki

Zazwyczaj każdy provider internetu udostępnia taką usługę. Można także wypełnić formularz ze strony:

[counter.webmedia.pl](http://counter.webmedia.pl)

<http://liczniki.org/>

i następnie umieścić prosty kodu na stronie. Polecam w/w adres - można wybierać z kilku rodzajów licznika.

## Statystyka

Daje dokładniejszą informację o stopniu popularności Twojego serwisu - jakiego typu przeglądarek używają i na jakim systemie pracują odwiedzający, jak często i w jakich godzinach, dniach strona jest najczęściej pobierana itp. Jeśli będziesz znał statystykę dla całego serwisu, łatwo będziesz mógł się dowiedzieć, które strony są bardziej popularne, a na które rzadko kto wchodzi. Porównując statystykę z licznikiem odwiedzin łatwo też policzysz, ile osób łąduje grafikę z twoich stron, a jaki procent odwiedzających czyta tylko informacje tekstowych.

<http://liczniki.org/>

## Księga gości

Księga gości jest to miejsce gdzie, odwiedzający twoją stronę mogą wpisać uwagi dotyczące twojej strony, wyrazić uznanie za włożoną pracę, zostawić informacje dla innych internautów. Własną księgę gości możesz założyć na

<http://www.smartgb.com/>

## Wykonywanie ikony strony

### Algorytm

1)wybierz logo strony ( jest to grafika, którą wykonałeś w programie graficznym np. wykonałeś ją na sprawdzian z HTML), która ma stać się ikoną strony.

2)Przekształć grafikę w ikonę 16x16 pikseli. Użyj strony:

[www.chami.com/html-kit/services/favicon/](http://www.chami.com/html-kit/services/favicon/)

3)Dograj grafikę (ikonę) do folderu gdzie masz index.html

4)w sekcji <head> strony index.html wykonaj

```
<link rel="shortcut icon" href=favicon.ico>
```

### Teoria

#### składnia

```
<head>
```

```
    <link rel="Shortcut icon" href="adres ikony" />
```

```
</head>
```

gdzie jako "adres ikony" należy podać URL, pod którym znajduje się ikona, np.:

<http://www.mojastrona.pl/favicon.ico> lub gdy ikona jest w folderze tam gdzie jest index.html to podajemy tylko jej nazwę z rozszerzeniem.

### Wytłumaczenie:

Polecenie to pozwala dodać ikonkę (favicon.ico), która będzie widoczna:

- w przeglądarce przy adresie naszej strony,
- w ulubionych.

Typowy rozmiar ikony to 16x16 pikseli. W systemie Windows jest dodatkowa możliwość umieszczenia skrótu na pulpicie - wtedy przydatna może być ikona o rozmiarach 32x32. Format \*.ico pozwala zapisać dwie wersje rozmiaru w jednym pliku. Niektóre przeglądarki - nie MSIE 6 - pozwalając również używać innych formatów graficznych, takich jak np. PNG.

### Uwagi:

Ikona strony może się wyświetlić automatycznie, nawet bez potrzeby wstawiania powyższego znacznika, jeśli będzie nosiła nazwę `favicon.ico` i zostanie zapisana w głównym katalogu na serwerze WWW, czyli np. `http://www.example.com/favicon.ico` (Internet Explorer, Firefox, Opera 12-).

Niestety niektóre przeglądarki pobierają ikonę strony tylko raz, a później rzadko jest ona odświeżana (albo nawet wcale). Więc jeśli kiedyś wprowadzimy nową, może to nie dać żadnego efektu, bo np. Internet Explorer zapisuje ikonę przy dodawaniu strony do ulubionych. Dlatego zanim wprowadzimy taki dodatek, warto go wcześniej dobrze dopracować.

W Internet Explorerze 6 aby ikona była widoczna, trzeba dodać stronę do ulubionych. Aby odświeżyć ikonę, należy usunąć stronę z ulubionych, a następnie dodać ją tam ponownie (ikona będzie widoczna po ponownym otwarciu przeglądarki). Czasem pomocne okazuje się również wyczyszczenie historii przeglądanych stron.

## Wykonywanie formularzy

### Pole tekstowe jednowierszowe

a) bez tekstu początkowego

b) z tekstem początkowym

c) z ograniczeniem tekstu (ilość znaków)

### Wielowierszowe pole tekstowe

Fragment tekstu

### Pole do wpisywania hasła - password

Jednowierszowe pole tekstowe, która wyświetla zamiast wpisywanych znaków gwiazdki

### Pole jednokrotnego wyboru - radio

a) bez zaznaczonego domyślnego elementu.

- ☐ Tak
- ☐ Nie
- ☐ Nie wiem

b) z zaznaczonym domyślnym elementem.

- ☒ Tak
- ☐ Nie
- ☐ Nie wiem



## Pole wielokrotnego wyboru - checkbox

- ☒ Sport
- ☐ Książki
- ☒ Komputery

## Pole listy combo

## Pole listy rozwijalnej – select bez zaznaczonego elementu domyślnego.

## Pole listy rozwijalnej – select z zaznaczonym elementem domyślnego.

## Przycisk wysłania formularza - submit

## Przycisk czyszczenia formularza - reset

## Przyciski ogólnego zastosowania (Button)

## Przykładowy formularz (Ty musisz zaproponować sam inny)

**Formularz jest anonimowy. Jego wypełnienie umożliwi na poprawę pracy szkoły.**

Z jakich przedmiotów miałeś/aś ocenę wyższą, niż 4?

☐ matematyka

☐ język angielski

☐ chemia

☐ informatyka

☐ język polski

☐ biologia

☐ fizyka

☐ w-f

Do jakiej szkoły uczęszczasz?

podstawowa	▼
gimnazjalnej	
licealnej	
wyższa	

Jaką średnią ocen otrzymałeś/aś w roku szkolnym 2009/2010?

☐ 6,0 - 5,0

☐ 3,9 - 3,0

☐ 4,9 - 4,0

☐ 2,9 - 2,0

☐ <2,0

Jakie masz uwagi, co działalności samorządu szkolnego( wpisz w polu tekstowym)?

Uwagi:

*dalej*

Wyślij

*powrót*

## Przykładowy formularz (Ty musisz zaproponować sam inny)

**Zapisy do fanklubów**

---

**Twoje dane**

<b>Imię</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>
<b>Nazwisko</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>
<b>Adres e-mail</b>	<input style="width: 80%;" type="text"/>
<b>Płeć</b>	<input type="radio"/> Mężczyzna <input type="radio"/> Kobieta

**Twój adres domowy**

☐ Przysyłanie sprawozdań z koncertów
☐ Przysyłanie wszystkich wywiadów z zespołem

Nazwa zespołu : 

Zespół muzyczny 1  
 Zespół muzyczny 1  
 Zespół muzyczny 2  
 Zespół muzyczny 3  
 Zespół muzyczny 4  
 Zespół muzyczny 5

Potwierdzam

Czyść

wyczyszczenie wszystkich wpisów i wyborów

## ANKIETA WYBORU DO SZKOLNYCH DRUŻYN SPORTOWYCH

<div style="margin-bottom: 5px;"><input style="width: 90%;" type="text"/></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input style="width: 90%;" type="text"/></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input style="width: 90%;" type="text"/></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input style="width: 90%;" type="text"/></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input style="width: 90%;" type="text"/></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input style="width: 90%;" type="text"/></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input style="width: 90%;" type="text"/></div>	<div style="margin-bottom: 5px;">Wpisz Login</div> <div style="margin-bottom: 5px;">imię</div> <div style="margin-bottom: 5px;">Podaj hasło</div> <div style="margin-bottom: 5px;">Nazwisko</div> <div style="margin-bottom: 5px;">Podaj E-mail</div> <div style="margin-bottom: 5px;">Adres zamieszkania</div> <div style="margin-bottom: 5px;">nr tel (max 9 cyfr)</div>	<div style="margin-bottom: 5px;"><b>Województwo</b></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input style="width: 90%;" type="text" value="Pomorskie"/></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><b>Miasto</b></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input style="width: 90%;" type="text" value="Gdynia"/></div>
<div style="margin-bottom: 5px;"><b>Wybierz kolor oczu</b></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> niebieskie</div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> czarne</div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> brązowe</div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> zielone</div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> szare</div>	<div style="margin-bottom: 5px;"><b>Ulubiony sport</b></div> <div style="margin-bottom: 5px;">1. Piłka Ręczna</div> <div style="margin-bottom: 5px;">2. Piłka Nożna</div> <div style="margin-bottom: 5px;">3. Koszykówka</div> <div style="margin-bottom: 5px;">4. Siatkówka</div> <div style="margin-bottom: 5px;"><b>Wybierz BUTTON ulubionego sportu</b></div> <div style="margin-bottom: 5px;"> <input type="button" value="przycisk1"/> <input type="button" value="przycisk2"/> </div> <div style="margin-bottom: 5px;"> <input type="button" value="przycisk3"/> <input type="button" value="przycisk4"/> </div>	<div style="margin-bottom: 5px;"><b>Chcesz z nami trenować?</b></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input checked="" type="radio"/> TAK</div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="radio"/> NIE</div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="radio"/> NIE WIEM</div>
<div style="margin-bottom: 5px;"><b>Jak często trenujesz?</b></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> Raz w tyg</div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> Dwa razy w tyg</div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> Trzy razy w tyg</div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> Cztery razy w tyg</div>	<div style="margin-bottom: 5px;"><b>Jak bardzo lubisz sport?</b></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> Bardzo</div>	<div style="margin-bottom: 5px;"><b>Czy dobrze się odżywasz ?</b></div> <div style="margin-bottom: 5px;"><input type="checkbox"/> <u>Bardzo</u></div>

<input type="checkbox"/> Tak sobie <input type="checkbox"/> Wcale	<input type="radio"/> <u>Średnio</u> <input type="radio"/> <u>Dobrze</u> <input type="radio"/> <u>Źle</u>	
Napisz dodatkowe informacje o sobie <div> <div>Maksymalnie 150 zn:</div> <div></div> </div>	Mieszkasz w mieście czy poza? <input type="radio"/> <u>Blisko - 5 km</u> <input type="radio"/> <u>Poza - do 25 km</u> <input type="radio"/> <u>Blisko - do 10 km</u> <input type="radio"/> <u>W mieście</u> <input type="radio"/> <u>Poza - do 50 km</u>	
<div>Wyślij</div>	<div>reset</div> Dół formularza	

# Wykonywanie formularza z rysowania odręcznego

Ankieta społeczna 16

1. Imię i nazwisko:

2. Twój nowy adres e-mail:

3. Wybierz przedmiot ulubiony:  
00-19 020-59 080-1

4. Wskazując używany przeglądarka:

Internet Explorer
Opera
Firefox
Chrome

5. Wskazując używany system operacyjny:

☐ Windows ☐ Linux ☐ OSX ☐ Android

6. Czy kiedyś miałś słowną osobowość:

☐ TAK ☐ NIE ☐ NIEWIEM

7. Jakbyś ostatnio był na dyskotekach?

☐ Nie  
☐ Był  
☐ Nie  
☐ Był  
☐ Nie  
☐ Był

8. Wybierz ulubioną piosenkę typu FF:

Hardcore
Rock
Pop
R&B

9. Wybierz ulubioną gatunek muzyki:

☐ POP  
☐ Jazz  
☐ RAP  
☐ Rock  
☐ Muzyka poważna

10. Wybierz swój ulubiony zabójca:

☐ John Dillinger  
☐ James Earl Ray  
☐ Alvin Karpis  
☐ Charles "Son of Sam" Lee

11. Jak oceniasz ankietę?

☐ Bardzo dobrze ☐ Dobrze ☐ Średnio ☐ Zle

12. Wskazując swój poziom wiedzy:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Hasło przypisujące do wyłączenia ankiety:

Główny Administrator

## Wykonywanie formularza z użyciem programu graficznego

**Formularz zgłoszenia do drużyny e-sportowej.**

Imię  Brak  Nazwisko

Drucie imię

Gra która Cię interesuje:

☐ Counter-Strike: Global Offensive

☐ League Of Legends

☐ Starcraft 2

☐ Hearthstone

☐ Fifa 17

Gdzie mieszkasz na stałą?

☒ Europa

☐ Azja

☐ Ameryka Północna, Południowa

☐ Afryka, Australia i Oceania

Masz doświadczenie drużynowe?

☐ Tak

☐ Tak, ale nie w e-sporcie

☐ Nie

Które z tych stron znasz?

☐ hltv.org

☐ reddit.com

☐ hearthpwn.com

Posiadasz konto:

☐ Steam ☐ Battle.net ☐ Klient LOL ☐ Origin

Twoje zainteresowania:

☐ Sport ☐ Muzyka ☐ Książki ☐ Filmy ☐ Motoryzacja

Prędkość Twojego internetu:

< 5 MBps

5-25 MBps

25-75 MBps

75-100 MBps

> 100 MBps

Jak oceniasz swój komputer pod względem wydajnościowym?

Bardzo dobry

Dobry

Przedelny

Słaby

Dlaczego uważasz, że właśnie Ciebie powinniśmy przyjąć?

Hasło do formularza:

Wyślij kopię formularza na mój e-mail

Wyślij mi potwierdzenie dostarczenia formularza

Wyślij odpowiedź również na mój e-mail

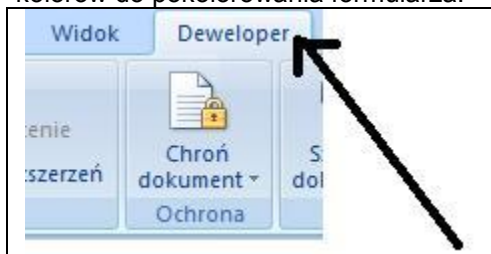
RESET

SUBMIT

## Wykonywanie formularza z użyciem Worda

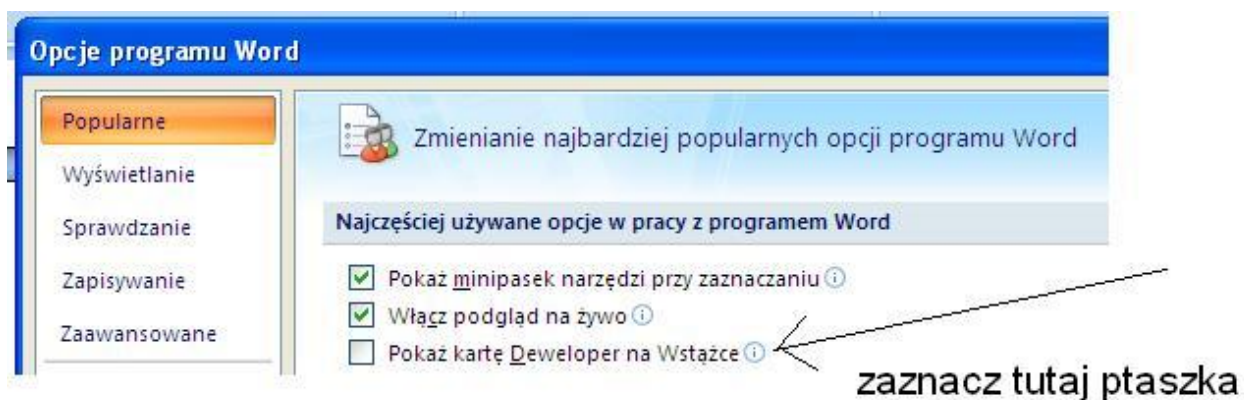
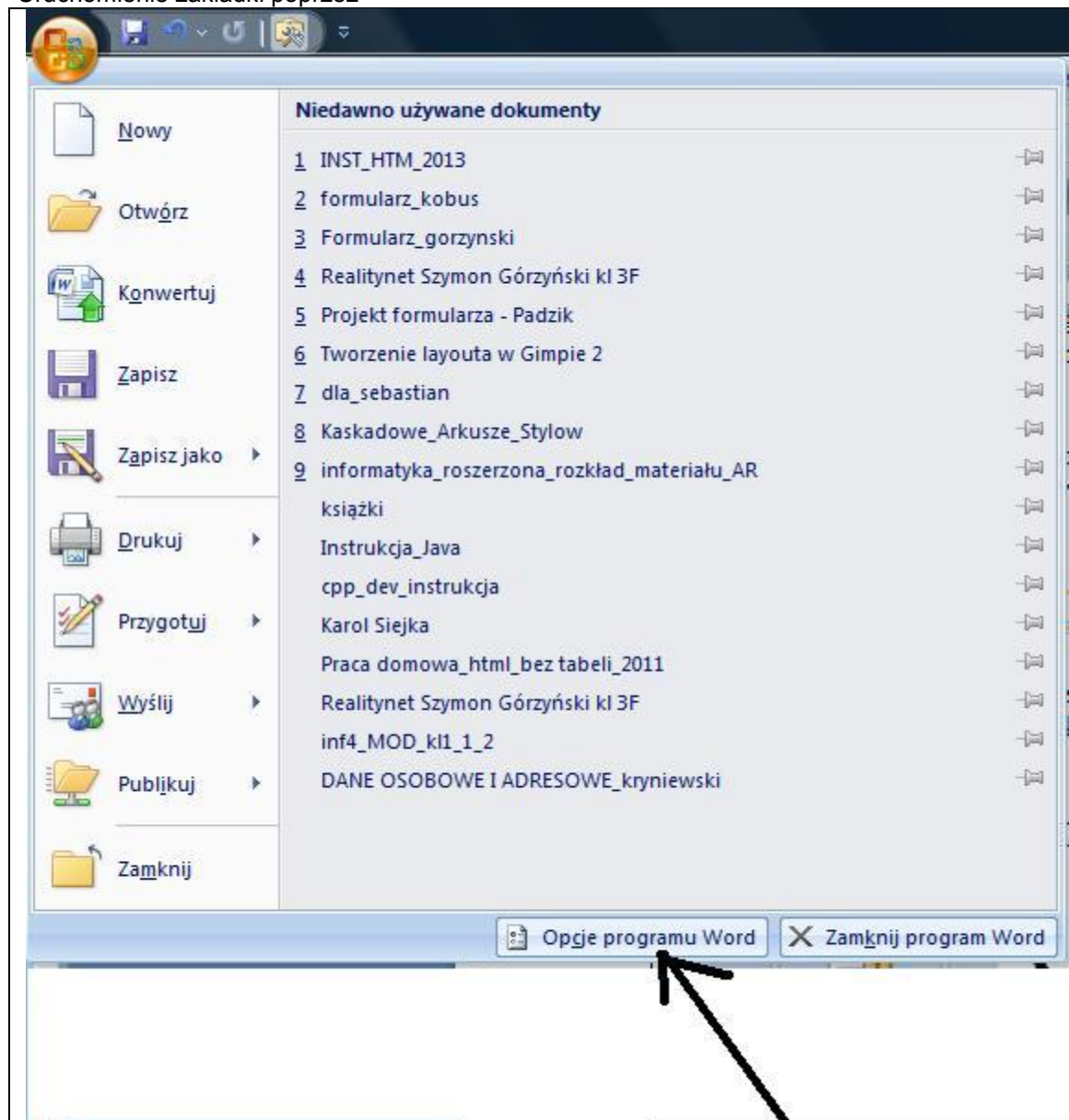
Musisz uruchomić zakładkę Dewelopera.

Przykłady formularzy patrz na koniec instrukcji. Projekt formularza powinien zawierać wszystkie rodzaje pól (elementów) formularza. Projekt wykonuj w tabeli i wykonanie rzeczywiste też w tabeli. Użyj różnych kolorów do pokolorowania formularza.

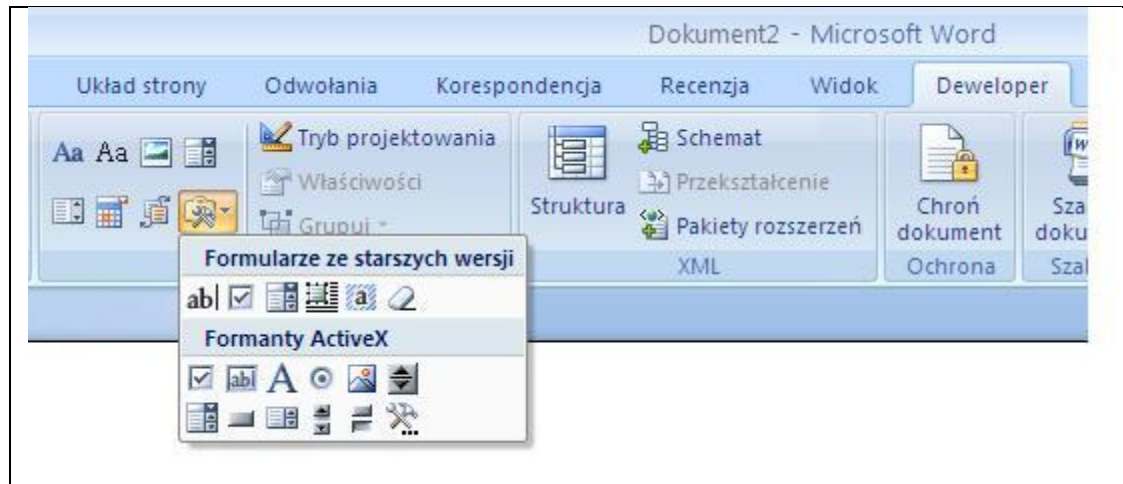




Uruchomienie zakładki poprzez



Będziesz używał elementów jak poniżej.



## Wykonywanie formularza z użyciem programu graficznego

2

### Zgłoszenie o przyjęcia do pracy

Wyuczony zawód: informatyk

Wykształcenie:  
☐ zasadnicze   ☐ średnie   ☐ wyższe

Doświadczenie w zawodzie:  
☐ brak   ☐ 1-4 lata   ☐ 4-8 lat   ☐ 8+ lat

Ubiegam się o przyjęcie na stanowisko:  
☐ elektryk   ☒ informatyk   ☐ elektronik   ☐ programista   ☐ kierowca

Znajomość języków na poziomie podstawowym:  
☐ rosyjski   ☐ angielski   ☐ francuski   ☐ niemiecki   ☐ włoski

☐ etat j etatu  
 Dowalony ☐

☐ onowany czas trwania umowy:  
☐ 1/4 etatu  
☐ 1/2 etatu  
☐ 3/4 etatu  
☐ na cały etat  
☐ 24 miesiące

☐ na czas nie określony

Sposób dojazdu do firmy:  
☐ komunikacja miejska   ☐ samochód   ☐ inne

Aktualne badania lekarskie:  
☐ posiadam  
☐ nie posiadam

PESEL:

Numer dowodu:

Adres:

Forma odpowiedzi:  
 Wybierz element:  
☒ Telefonicznie   ☐ na firmę   ☐ Regulamin   ☐ Fanpage  
☐ E-mail  
☐ List  
☐ gotąb

## Przykładowa tabela (Ty musisz zaproponować sam inną)

<i>Nr procesora</i>	<i>Traktowanie zegara (w GHz)</i>	<i>Częstotliwość w trybie turbo (w GHz)</i>	<i>Rdzenie/wątki</i>	<i>Pamięć podręczna</i>
<i>Intel® Core™ i7-870</i>	2.93	Max 3.6 GHz	4/8	8 MB
<i>Intel® Core™ i7-860</i>	2.80	Max 3.46 GHz	4/8	
<i>Intel® Core™ i5-750</i>	2.66	Max 3.2 GHz	4/4	
<i>Xeon X3470</i>	2.93	Max 3.6 GHz	4/8	
<i>Xeon X3460</i>	2.80	Max 3.46 Ghz	4/8	

Źródło: <http://www.pcformat.pl/index.php/news/nid/4286/t/nowe-procesory-od-intela>

Praca domowa

Zapisz definicję języka HTML.

Zapisz jakie są sposoby wykonywania strony WWW

Zapisz jaka jest nazwa pliku startowego strony WWW oraz uwagi.

Zapisz podstawową strukturę dokumentu HTML

Zapisz w jaki sposób wykonujemy komentarze w treści strony WWW

Zapisz znaczenie znaczników:

`<html>`    `</html>`

`<head>`    `</head>`

`<body>`    `</body>`

Zapisz wszystkie instrukcje do formatowania tekstu

Zapisz w jaki sposób definiowane są nagłówki w treści strony oraz sposób ich wyrównywania.

Zapisz jakie informacje umieszczane są w nagłówku dokumentu

Zapisz znaczenie znacznika:

`<title>` *dowolny tekst* `</title>`

Zapisz znaczenie znacznika `<meta>` wraz z opisem jakie parametry oraz informacje może zawierać.

Dokonaj dokładnego opisu wraz z przykładami znacznika `<meta>` (pytanie dla określonych klas wyznaczonych przez nauczyciela)

Zapisz w jaki sposób wykonujemy tło w postaci jednolitego tła oraz obrazka wraz z przykładami oraz uwagami

Zapisz w jaki sposób definiowane są kolory za pomocą kody szesnastkowej. Zapisz kolor czerwony i niebieski. (pytanie dla określonych klas wyznaczonych przez nauczyciela)

Zapisz w jaki sposób definiowane są kolory linków wraz z przykładami. (pytanie dla określonych klas wyznaczonych przez nauczyciela)

W późniejszych poleceniach będziesz wykonywał tabelę. W domu proszę znaleźć dowolną tabelę związaną z danymi komputerowymi. Tabela powinna zawierać główkę, co najmniej 24 komórki oraz komórki łączone.

Przerysuj tę tabelę do zeszytu lub odbij na ksero i wklej. Pod tabelą zapisz źródło pochodzenia tabeli.

W późniejszych poleceniach będziesz wykonywał formularz. W domu proszę zaprojektować formularz związaną z danymi komputerowymi.

Przerysuj formularz do zeszytu.

Formularz powinien zawierać:

- Obszar prowadzenia większej ilości tekstu **TEXTAREA**
- Przyciski **BUTTON** → dwa, jeden z dowolną akcją
- Przyciski opcji **INPUT radio** → cztery jeden zaznaczony domyślnie
- Przyciski wyboru **INPUT checkbox** → cztery
- Przyciski wysyłania danych **INPUT submit** na adres mkryniew@poczta.wp.pl i temacie nazwisko ucznia
- Przyciski czyszczenia pól tekstowych **INPUT reset**
- Pola tekstowe **INPUT**
- Listy rozwijalne **SELECT** → 5 opcji na, jednej z nich będzie Twoje nazwisko

Formularz powinien być rozplanowany w taki sposób, że jego elementy są umieszczone na całej powierzchni ekranu, nie jedno pod drugim.

➤ Zapisz w zeszycie, co nazywamy stylem oraz gdzie mogą być umieszczane definicje stylów.