

# Kapitel 2: HTML

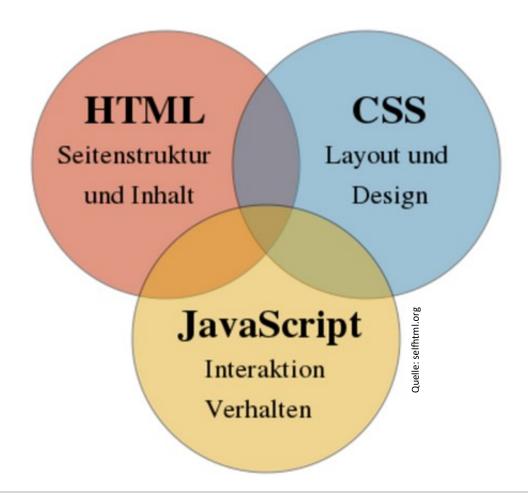


# Kapitel



- (1) Internet-Grundlagen
- (2) HTML
- (3) CSS
- (4) JavaScript
- (5) Internet-Protokolle
- (6) Impuls: Webframeworks und MVC

# Inhalt, Design und Interaktion in Webseiten





#### HTML

- Hypertext Markup Language: Auszeichnungssprache, die Texte semantisch strukturiert (Darstellung steht nicht im Vordergrund)
- Basiert auf SGML (Standard Generalized Markup Language) von 1986
- Aktuelle Version: HTML 5.2 (2017)

Standardisierung und laufende Fortentwicklung durch das World Wide Web

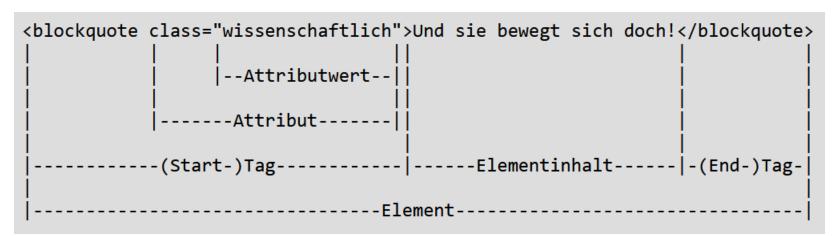
Consortium (W3C)

• Grundgerüst:

#### Live-Demo

→ siehe firstExample.html

#### Tags, Elemente und Attribute:



http://selfhtml.apsel-mv.de/tag-element/tag-element-attribut.html



## Grundregeln der HTML-Programmierung

- Skizze der Seite erstellen, bevor Sie mit der Implementierung beginnen
- HTML-Dokumentation parallel öffnen und immer offen lassen
- Kein unreflektiertes Copy&Paste von Code aus dem Netz
- IDE bewusst aussuchen und einrichten
- Langsam und sorgfältig arbeiten ist effizienter
- HTML-Kommentare nicht vernachlässigen
- Inhalt und Struktur (HTML) nicht mit Design (CSS) vermischen
- Kontinuierlich mit mehreren Browsern testen, auch mobil
- Nutzen Sie einen HTML5-Validator, z. B. HTML Validator Plugin für Firefox
- Qualitätssicherung durchführen, z. B. Reviews
- Konfigurationsverwaltung (Configuration Management CM) nutzen, z. B. Git



# Übung 1

- (a) Analysephase: Sie arbeiten als Webentwickler und sollen eine Webanwendung für ein Zeiterfassungstool entwickeln. Befragen Sie den Kunden nach seinen Anforderungen! (→ live jetzt an der Tafel)
- (b) Richten Sie sich Ihre Arbeitsumgebung ein (IDE, CM, HTML-Doku, Testumgebung, Validator). Empfehlung: Notepad++, TortoiseGit, SelfHTML, Mozilla Firefox mit Plugin HTML Validator.
- (c) Erstellen Sie ohne Copy&Paste(!) eine "Hello World"-HTML-Seite.
- (d) Lesen Sie die SelfHtml-Seite zur Seitenstrukturierung und zu Tabellen durch: https://wiki.selfhtml.org/wiki/HTML/Tutorials/Seitenstrukturierung https://wiki.selfhtml.org/wiki/HTML/Tabellen/Aufbau\_einer\_Tabelle
- (e) Erstellen Sie ohne Copy&Paste (!) einen ersten Entwurf der vom Kunden genannten Webseite.



#### Grundstruktur einer HTML-Seite

```
<!doctype html>
<html lang="de">
<head>
  <!-- Zusatzinformationen (Kopfdaten) -->
  <meta charset="utf-8">
  <link rel="stylesheet" href="formats.css">
  <title>Titel der Webseite</title>
</head>
<body>
  <!-- Inhalt der Seite -->
</body>
</html>
```



# HTML-Seitenstrukturierung – Hauptelemente

```
<body>
 <header>
    <!-- Kopfzeile -->
 </header>
  <nav>
    <!-- Navigationselemente -->
  </nav>
  <main>
    <!-- Hauptteil -->
  </main>
  <footer>
    <!-- Fußzeile -->
 </footer>
</body>
```



# HTML-Seitenstrukturierung – weitere Elemente

```
<article>
  <!-- Artikel -->
</article>
<section>
  <!-- Abschnitt -->
</section>
<aside>
  <!-- Nebeninformation -->
</aside>
<address>
  <!-- Kontaktadressen -->
</address>
```



## HTML-Abschnitte und -Überschriften

```
<div> allgemeiner Abschnitt (division) </div>
 allgemeiner Textabsatz (passage) 
<hr/>
Trennlinie (horizontal ruler)
<h1> sehr große Überschrift (Seitenüberschrift) </h1>
<h2> sehr große Überschrift </h2>
<h3> große Überschrift </h3>
<h4> mittlere Überschrift </h4>
<h5> kleine Überschrift </h5>
<h6> sehr kleine Überschrift </h6>
```



### HTML-Textauszeichnung, Links, Bilder, Kommentare

```
<br/>
(b) fett markierter Text (bold) (/b)
<i> kursiver Text (italic) </i>
<em> betonter Text (emphasized) </em>
<small> kleiner Text </small>
<sup> hochgestellter Text (superscript) </sup>
<sub> tiefgestellter Text (subscript) </sub>
<br/>
\delta r /> manueller Zeilenumbruch
<a href="https://www.dhbw-stuttgart.de"> Link </a>
<a href="#Abschnitt5"> Link zu Sprungmarke </a>
Sprungmarke mit id z. B.  id="Abschnitt5"> ... 
<img url="pics/logo.jpg" alt="Alternativtext des Bildes"/>
<!-- Kommentar -->
```



#### HTML-Listen

```
unsortierte Liste (unsorted list):
<u1>
  erstes Listenelement (list item) 
 zweites Listenelement 
sortierte Liste (ordered list), mit Nummerierung
<01>
  erstes Listenelement (list item) 
 zweites Listenelement
```



#### HTML-Tabellen

```
 <!-- erste Tabellenzeile (table row) --></ri>
    erste Zelle (table data) der ersten Zeile 
   zweite Zelle der ersten Zeile 
  <!-- zweite Tabellenzeile -->
    erste Zelle der zweiten Zeile 
   zweite Zelle der zweiten Zeile 
   . . .
 ... <!-- th statt td, falls Zelle (Spalten-) Überschrift -->
```



# HTML-Tabellen: Optionale Dreiteilung thead-tbody-tfoot

```
<thead>
 Head
 </thead>
Body
```

```
<tfoot>
 Foot
 </tfoot>
```



#### HTML: Tabellenzellen verbinden

```
<!-- Zelle, die über zwei Zeilen geht (row = Reihe) -->
..

<!-- Zelle, die über drei Spalten geht (column = Spalte) -->
..

<!-- Zelle, die über zwei Zeilen und drei Spalten geht -->
..
```



#### Zeichenreferenzen in HTML

- Wenn möglich, stattdessen direkt das entsprechende Sonderzeichen verwenden und auf korrekte Text-Codierung im Editor achten.
- Umfassende Liste siehe: https://html.spec.whatwg.org/multipage/named-characters.html#named-character-references



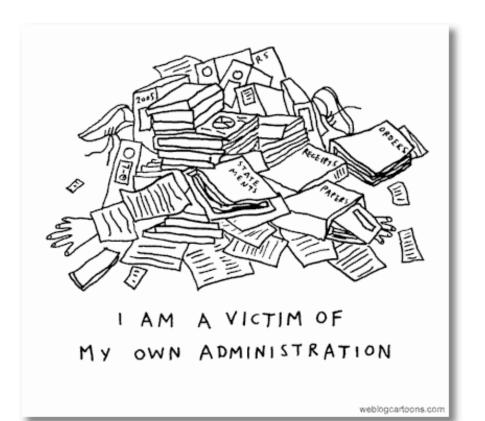
## Vorschau: Formatierung mit CSS

```
z. B. mit separater Datei formats.css:
p {
  color: green;
  background-color: lightgray;
  text-align: center;
table, th, td {
  border: 1px solid;
```



# Exkurs: Configuration Management (CM) mit Git (1/10)

Ohne Konfigurationsverwaltung:



#### Mit Konfigurationsverwaltung:

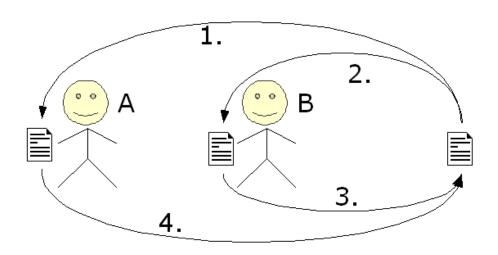
weblogcartoons.com THIS ONE THING I DESIRE: TO HAVE ALL OF MY PERSONAL PAPERWORK SENSIBLY

ARRANGED IN LABELLED BOX FILES



## Exkurs: CM mit Git (2/10)

- Code und andere Dokumente entstehen im Lauf der Zeit in verschiedenen Fassungen.
- Diese Entwicklungsgeschichte sollte immer aufbewahrt werden, um bei Bedarf alte Fassungen rekonstruieren zu können.
- Andernfalls verliert man den Überblick darüber, wer was wann geändert hat.
- Änderungen verschiedener Entwickler können durch gegenseitiges Überschreiben verloren gehen.





## Exkurs: CM mit Git (3/10)

**Lösung**: Maßnahmen, die eine geordnete Entwicklung auch mit vielen Dateien, Versionen und Entwicklern ermöglichen.

→ Konfigurationsmanagement

#### **Konzept 1: Lock-Modify-Unlock**

Sperren einer Datei am zentralen Ort zur lokalen Bearbeitung. Problem: Gleichzeitige Bearbeitung einer Datei ist nicht möglich.

#### **Konzept 2: Copy-Modify-Merge**

Jeder Entwickler kopiert die z. B. zentral gelegenen Dateien an einen lokalen Ort ("check-out"). Lokale Änderungen werden nach Fertigstellung an den zentralen Ort übertragen ("commit").

Exkurs: CM mit Git (4/10)

#### **Tools:**



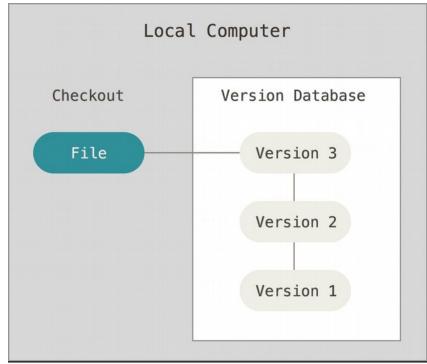
https://git-scm.com/downloads



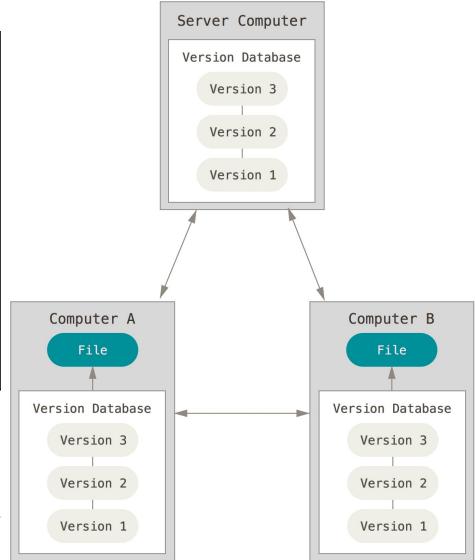
https://tortoisegit.org/download/

→ Live-Demo

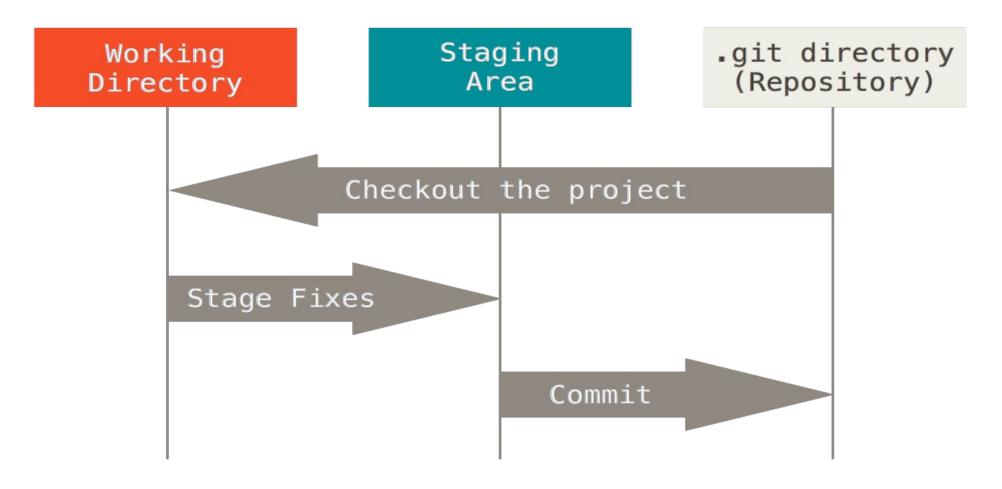
# Exkurs: CM mit Git (5/10)



Progit2 Authors, https://git-scm.com/book, Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 3.0 Unported License



Exkurs: CM mit Git (6/10)





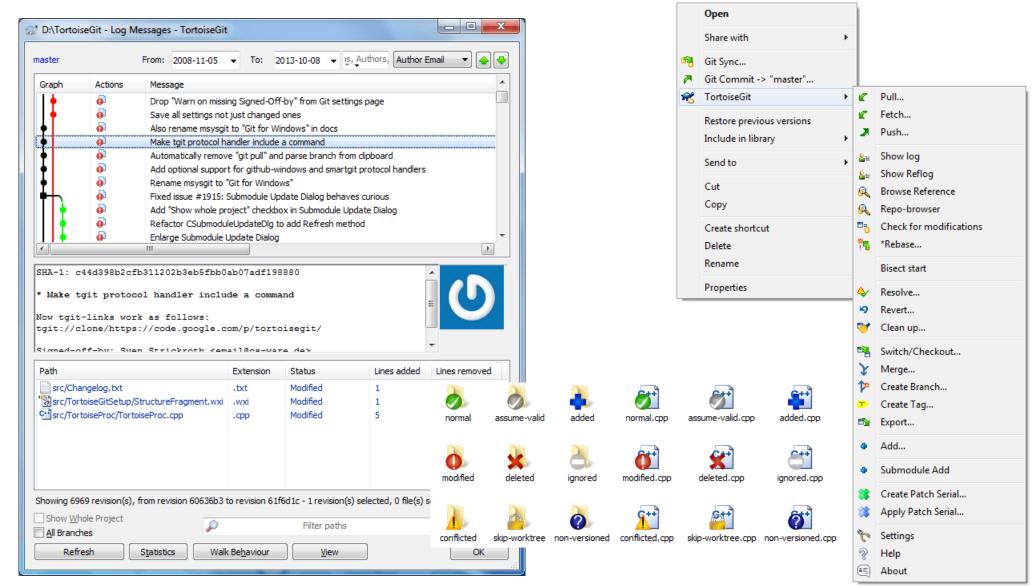
# Exkurs: CM mit Git (7/10)

#### **Beispiele wichtiger Git-Befehle:**

```
git init
    initialisiert Repository
git config user.email "my.name@localhost"
    setzt Konfigurationseinstellungen
git add Readme.md
    fügt Datei zur Staging-Area hinzu
git commit -m "add initial readme"
    trägt Änderungen im lokalen Repository ein
git push origin:master
    überträgt Commits in ein anderes Repository
```



# Exkurs: CM mit Git (8/10)





## Exkurs: CM mit Git (9/10)

#### **Besonderheiten von Git:**

- Gesamte Versionsgeschichte lokal vorhanden
- Leichtgewichtige Zweige (Branches)
- Versionsnummern sind SHA-1-Hashes (keine fortlaufende Nummer)
- Versionsgeschichte kann nachträglich verändert werden (committete Dateien können wieder gelöscht werden)
- Komplexer als andere Versionverwaltungs-Tools wie z. B. CVS oder Subversion

Exkurs: CM mit Git (10/10)

https://git-scm.com

https://git-scm.com/doc

http://ndpsoftware.com/git-cheatsheet.html

https://git-scm.com/downloads/guis

THIS IS GIT. IT TRACKS COLLABORATIVE WORK ON PROJECTS THROUGH A BEAUTIFUL DISTRIBUTED GRAPH THEORY TREE MODEL. COOL. HOU DO WE USE IT? NO IDEA. JUST MEMORIZE THESE SHELL COMMANDS AND TYPE THEM TO SYNC UP. IF YOU GET ERRORS, SAVE YOUR WORK ELSEWHERE, DELETE THE PROJECT, AND DOUNLOAD A FRESH COPY.