**Prefa&#355;&#259;**

Pia&#355;a soft-urilor pune la dispozi&#355;ia programatorilor o gam&#259; larg&#259; de sisteme de rrcgramare pentru elaborarea paginilor web. Unele dintre ele s&icirc;nt aplica&#355;ii-wizard, astfel bcit nu necesit&#259; cuno&#351;tin&#355;e speciale din partea proiectantului paginii, oferindu-i gata cele Tui uzuale modele &#351;i elemente ale unui site.

Totu&#351;i profesioni&#351;tii tehnologiilor web &#351;tiu c&#259; pentru a fi printre ei trebuie s&#259; cuno&#351;ti ~bajul HTML &#351;i tehnicile CSS. De fapt, aplica&#355;iile men&#355;ionate genereaz&#259; (static sau i^iamic) codul HTML corespunz&#259;tor. Limbajul HTML este standardizat &icirc;n sensul c&#259; <-ce browser web poate citi orice document html.

&icirc;nsu&#351;ind HTML-ul (care utilizat de unul singur permite crearea doar a paginilor web de tip client), se poate trece la studierea altor limbaje sau sisteme folosite &icirc;n l&#259;nologiile web: JavaScript (care poate dinamiza paginile web de tip client), PHP (limbaj r--'\_rr,i crearea &icirc;ndeosebi a aplica&#355;iilor web de tip server), MySQL (server de baze de

. etc.

Aceast&#259; carte este un manual pentru &icirc;nsu&#351;irea elementelor de baz&#259; ale limbajului -tTML &#351;i ale foilor de stiluri &icirc;n cascad&#259;. El este &icirc;mp&#259;r&#355;it &icirc;n 13 lec&#355;ii, fiecare dintre acestea -‘■sind informa&#355;ii teoretice, exemple demonstrative, &icirc;ntreb&#259;ri de control &#351;i sarcini pentru •jctjI independent. Anexa de la sf&icirc;r&#351;itul c&#259;r&#355;ii este un glosar al principalelor etichete html.

A&#351;a cum lucrarea reprezint&#259; sinteza unei p&#259;r&#355;i a cursului Tehnologii Web, predat de r. mul&#355;i ani studen&#355;ilor specialit&#259;&#355;ilor de informatic&#259; a Universit&#259;&#355;ii de Stat din Tiraspol,

* ■ oritatea exemplelor examinate se refer&#259; la aceast&#259; universitate.

Partea teoretic&#259; a manualului ghideaz&#259; elevul step-by-step spre ob&#355;inerea cuno&#351;tin&#355;elor, ar cea practic&#259; - spre formarea competen&#355;elor &#351;i dob&icirc;ndirea capacit&#259;&#355;ilor de programare 1 jxumentelor html. &icirc;n acela&#351;i timp (dup&#259; cum ne-a convins experien&#355;a), pentru o mai ''--&#259; motivare de &icirc;nv&#259;&#355;are, paralel cu studierea limbajului HTML, elevul va lucra indi- :.iial asupra unui proiect de elaborare a unui site. De exemplu, acesta poate fi pagina a localit&#259;&#355;ii de ba&#351;tin&#259;, a institu&#355;iei de &icirc;nv&#259;&#355;&#259;m&icirc;nt, pagina web personal&#259; etc.

Codurile html plasate &icirc;n lucrare au fost testate cu diferite versiuni ale browsere-lor \*-&icirc;b Internet Explorer, Netscape Navigator, Mozilla Firefox. &icirc;n carte au fost inserate j.'-ir imaginile paginilor &icirc;nc&#259;rcate cu Internet Explorer.

Unele dintre lec&#355;iile manualului au fost publicate (&icirc;ntr-o form&#259; mai succint&#259;) &icirc;n revista srxrifico-didactic&#259; de matematic&#259; &#351;i informatic&#259; Delta, care au pl&#259;cut cititorilor gra&#355;ie rissematiz&#259;rilor, limbajului accesibil &#351;i exemplelor ilustrative interesante.

Mul&#355;umim recenzen&#355;ilor, colegilor de catedr&#259; &#351;i studen&#355;ilor pentru observa&#355;iile &#351;i ^estiile parvenite pe parcursul scrierii acestei lucr&#259;ri.

Sper&#259;m c&#259; prezenta carte va facilita &icirc;nv&#259;&#355;area limbajului HTML &#351;i va &icirc;ncuraja cititorul

* sradierea altor programe aplicabile &icirc;n unul dintre cele mai moderne domenii ale «ibnnaticii - Tehnologiile Web.

*Autorii*

**3**

**Despre documente HTML**

Majoritatea documentelor distribuite &#351;i v&#259;zute pe re&#355;eaua WWW (numite &#351;i pagini Web) s&icirc;nt fi&#351;iere cu extensia .html. Fi&#351;ierele .html se mai numesc documente .html.

HTML (abrevierea expresiei engleze Hypertext Markup Language) este un limbaj pentru descrierea paginilor Web. Cele mai apreciate caracteristici ale formatului HTML s&icirc;nt: independen&#355;a fa&#355;&#259; de platform&#259; (acela&#351;i document .html este afi&#351;at asem&#259;n&#259;tor de computere diferite), leg&#259;turile hipertext, formatarea structurat&#259;.

Prin leg&#259;tura hipertext se &icirc;n&#355;elege o referin&#355;&#259; c&#259;tre un alt document. Referin&#355;ele simplific&#259; esen&#355;ial navigarea printr-un document mare &#351;i/sau printre mul&#355;imea documentelor unui site.

&icirc;n calitate de leg&#259;tur&#259; hipertext (mai scurt, hiperleg&#259;tur&#259;) poate servi un cuv&icirc;nt, o fraz&#259;, o imagine sau orice alt element al paginii Web.

Prima versiune HTML a fost lansat&#259; &icirc;n 1989 (proiectat&#259; de Tim Bemers-Lee). HTML 4.01 este ultima versiune a acestui limbaj.

Chiar dac&#259; unele browsere (programe utilizate pentru „navigarea” prin Internet) nu recunosc unele taguri (cuvinte-cheie) ale limbajului HTML, acesta r&#259;m&icirc;ne a fi unul dintre cele mai utilizate &#351;i mai modeme limbaje pentru elaborarea paginilor Web.

Fi&#351;ierele .html s&icirc;nt fi&#351;iere &icirc;n format ASCII, deci pot fi create cu orice editor de texte.

F&#259;r&#259; a exagera, men&#355;ion&#259;m c&#259; proiectarea unei pagini Web simple se realizeaz&#259; (dup&#259; cum ve&#355;i vedea ulterior) foarte u&#351;or.

Prin element al unui document HTML se &icirc;n&#355;elege orice component&#259; a structurii documentului: tabel, paragraf, list&#259;, titlu, buton, caset&#259; de text, imagine etc.

Pentru a marca elementele unui fi&#351;ier .html, se utilizeaz&#259; diferite cuvinte-cheie, numite etichete sau marcaje (unii folosesc &#351;i cuv&icirc;ntul englez tags).

Orice etichet&#259; se scrie &icirc;ntre simbolurile < &#351;i >.

Etichetele, de regul&#259;, s&icirc;nt pereche pentru &icirc;ncadrarea unui element. Eticheta de sf&icirc;r&#351;it arat&#259; ca &#351;i cea de &icirc;nceput, mai av&icirc;nd &icirc;n fa&#355;a ei caracterul / (slash).

De re&#355;inut c&#259; limbajul HTML nu face diferen&#355;&#259; &icirc;ntre literele mari &#351;i mici.

O etichet&#259; de &icirc;nceput poate avea unul sau mai multe atribute care se pot specifica &icirc;n forma urm&#259;toare:

<Etichet&#259; a = v, a = v„, ... a - v, >, unde v. este valoarea atributului a .

**Structura general&#259; a unui document HTML**

Un document HTML are, de regul&#259;, urmatoarea structur&#259;:

|  |  |
| --- | --- |
| <HTML> | &icirc;nceputul documentului |
| <Head>  <Title>  Titlul documentului  </Title>  </Head> | Sec&#355;iunea de antet a documentului |
| <Body>  Con&#355;inutul documentului  </Body> | Sec&#355;iunea de text a documentului |
| </HTML> | Sf&icirc;r&#351;itul documentului |

* Textul scris &icirc;ntre marcajele <title> &#351;i </title> este afi&#351;at pe bara de titlu a ferestrei browser-ului.
* Etichetele <body> &#351;i </body> cuprind con&#355;inutul propriu-zis al documentului HTML, care va fi afi&#351;at &icirc;n fereastra browser-ului &#351;i va fi v&#259;zut de utilizator.

Eticheta <body> poate avea urm&#259;toarele atribute:

* bgcolor = "#nxnln&icirc;ninjib", unde ntn2,n3n4, n5n6 s&icirc;nt numere hexazecimale care determin&#259; intensitatea culorilor ro&#351;u, verde, respectiv albastru ale fundalului paginii. Culoarea poate fi precizat&#259; &#351;i prin numele ei (red, blue, black, yellow, green, cyan, purple, white, gray etc.);
* text =specific&#259; culoarea textului;
* link = "#n fonfidetermin&#259; culoarea hiperleg&#259;turii-text;
* vlink = "#«]«2«3n4n5n6" determin&#259; culoarea hiperleg&#259;turii-text dup&#259; vizionarea documentului referit de aceast&#259; hiperleg&#259;tur&#259;;
* alink = "#nfort3n^rtsn6" specific&#259; culoarea hiperleg&#259;turii-text active;
* background = "URL", unde URL este adresa &#351;i numele fi&#351;ierului grafic a c&#259;rui imagine va fi utilizat&#259; ca fundal al documentului;
* leftmargin - unde n este num&#259;r natural, stabile&#351;te distan&#355;a &icirc;n pixeli dintre marginea st&icirc;ng&#259; a ferestrei browser-ului &#351;i marginea st&icirc;ng&#259; a con&#355;inutului paginii;
* topmargin = unde n este num&#259;r natural, stabile&#351;te distan&#355;a &icirc;n pixeli dintre marginea de sus a ferestrei browser-ului &#351;i marginea de sus a con&#355;inutului paginii.

Exemplul 1. Urm&#259;torul fi&#351;ier prezint&#259; o pagin&#259; cu fundalul de culoare aqua &#351;i textul de culoarea #FF2233.

**<HTML>**

**<Head>**

**<Title> Ini&#355;iere in HTML. Exemplul 1 </Title>**

**</Head>**

**<Body leftniargin="140" topmargin="200" bgcolor="aqua" text=''#FF2233">**

**Salut! Acesta este un document .html**

**</Body>**

**</HTML>**

1. Explica&#355;i sensul expresiei leg&#259;tur&#259; hipertext.
2. Ce editor de texte se poate folosi pentru crearea unui fi&#351;ier .html?
3. Ce &icirc;n&#355;elege&#355;i prin element al unui document html?
4. Ce s&icirc;nt etichetele &#351;i pentru ce se utilizeaz&#259;?
5. Ce simboluri se utilizeaz&#259; pentru a pune &icirc;n eviden&#355;&#259; o etichet&#259;?
6. Prin ce se deosebe&#351;te eticheta de &icirc;nceput de cea de sf&icirc;r&#351;it?
7. C&icirc;te atribute poate avea o etichet&#259;?
8. Care este structura general&#259; a unui document html?
9. Cum se utilizeaz&#259; etichetele <Title> &#351;i </Title> ?
10. La ce folosesc etichetele <Body> &#351;i </Body> ?
11. Numi&#355;i atributele etichetei <Body>.

sr4 &#351;i textul

**■ ’ \*—2233">**

*zl*

**■Structura general&#259; a unui document HTML**

***Sarcini penttu lucrul independent***

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web cu fundalul galben &#351;i textul verde, con&#355;inutul paginii fiind afi&#351;at la 110 pixeli de marginea sting&#259; &#351;i 105 pixeli de marginea de sus a ferestrei browser-ului.
2. Crea&#355;i o pagin&#259; web cu fundalul albastru &#351;i textul alb, con&#355;inutul paginii fiind afi&#351;at la 10 pixeli de marginea st&icirc;ng&#259; &#351;i 15 pixeli de marginea de sus a ferestrei browser-ului.
3. Ce va afi&#351;a documentul html cu urm&#259;torul con&#355;inut:

**<HTML>**

**<Head>**

**Ce este un fi&#351;ier .html?**

**<Title> PROBLEMA </Title>**

**</Head>**

**<Body>**

**Care este structura unui document .html?**

**</Body>**

**</HTML>**

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a pe bara de titlu a ferestrei browser-ului textul PRIMA LEC&#355;IE HTML &#351;i va avea &icirc;n calitate de fundal o imagine.
2. Ce va afi&#351;a documentul html cu urm&#259;torul con&#355;inut:

<HTML>

**<head>**

**<Title>Tai>el sau ...?</Title>**

**</head>**

**<Body background="f.jpg" text="aqua">**

**</body>**

**</HTML>**

6. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web:

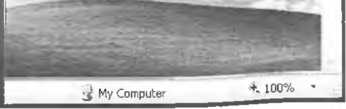
O PROBLEMA ai IMAGINI Win - - H ][X

**D:\pr.html**

File Edit View Favorites Tool? HdP & jg PROBLEMA CU IMAGINE ^ ^

**O imagine din Windows**





**Formatarea textului**

* &icirc;n HTML se utilizeaz&#259; 6 niveluri de titlu, care pot fi specificate cu ajutorul etiche­telor <Hn> &#351;i </Hn>, unde n poate lua valori de la 1 la 6 &#351;i indic&#259; nivelul de titlu. Nivelul 1 este cel mai proeminent, iar nivelului 6 &icirc;i corespund cele mai mici &#351;i mai sub&#355;iri caractere.

Etichetele de titlu pot avea atributul align — "tip", unde tip este unul din cuvintele center, left, right, pentru stabilirea modului de aliniere a titlului.

* Comentariile s&icirc;nt texte folosite pentru a explicita codul html Orice text cuprins &icirc;ntre secven&#355;ele <! — &#351;i —> se consider&#259; comentariu.
* Spre deosebire de un editor de text obi&#351;nuit, HTML nu &#355;ine cont de lungimea textului, de returul de car (Enter) &#351;i de num&#259;rul consecutiv de spa&#355;ii. Acestea din urm&#259; vor fi afi&#351;ate ca un singur spa&#355;iu. Browser-ul afi&#351;eaz&#259; din r&icirc;nd nou un text doar dac&#259; acesta este precedat de unul din marcajele <p>, <br>, <pre>, <div>, <blockquote> sau

**<CENTER>.**

1. Astfel, textul cuprins &icirc;ntre etichetele <p> &#351;i </p> se consider&#259; paragraf. Eticheta <p>, de asemenea, accept&#259; atributul align.
2. Eticheta <br> realizeaz&#259; trecerea la o linie nou&#259; &icirc;n paragraful curent.
3. A treia metod&#259; pentru ca rindurile textului s&#259; apar&#259; dup&#259; dorin&#355;a utilizatorului este folosirea etichetelor <pre> &#351;i </pre>. Textul &icirc;ncadrat &icirc;ntre etichetele <pre>, </pre> este afi&#351;at exact a&#351;a cum este scris, deci este un text preformatat.
4. Pentru ca marginea din st&icirc;ng&#259; a unui text sa fie deplasat&#259; la dreapta la o anumit&#259; distan&#355;&#259; fa&#355;&#259; de marginea paginii, acesta trebuie inclus &icirc;ntre etichetele <blockquote> &#351;i </BLOCKQUOTE>.
5. Deseori un bloc de text se formateaz&#259; cu ajutorul etichetelor <div>, </div>. Eticheta <div> poate avea atributele align &#351;i nowrap (care interzice &icirc;ntreruperea r&icirc;ndurilor de c&#259;tre browser). Un bloc <div>...</div> poate include alte subblocuri. &icirc;n acest caz, alinierea precizat&#259; de atributul align al blocului are efect asupra tuturor subblocurilor incluse &icirc;n blocul <div>.
6. Elementele cuprinse &icirc;ntre etichetele <center> &#351;i </center> s&icirc;nt automat centrate.

* Etichetele <span> &#351;i </span> se folosesc cu acela&#351;i scop ca &#351;i etichetele <div> &#351;i </div> cu deosebirea c&#259; elementul &icirc;ncadrai &icirc;ntre ele nu se afi&#351;eaz&#259; din rind nou.

**Formatarea textului**

* Blocul de text cuprins &icirc;ntre etichetele <nobr> &#351;i </nobr> va fi afi&#351;at &icirc;ntr-un r&icirc;nd. Dac&#259; fereastra browser-ului va fi mic&#351;orat&#259; de utilizator se poate &icirc;nt&icirc;mpla ca textul s&#259; fie trunchiat.
* Liniile orizontale s&icirc;nt folosite pentru divizarea unei pagini &icirc;n sec&#355;iuni logice. &icirc;n func&#355;ie de necesitate, eticheta <HR>, care insereaz&#259; o linie orizontal&#259;, poate include c&icirc;teva atribute:
* align (stabile&#351;te modul de aliniere a liniei);
* size (specific&#259; &icirc;n&#259;l&#355;imea liniei &icirc;n pixeli);
* width (specific&#259; l&#259;&#355;imea liniei &icirc;n pixeli sau &icirc;n procente fa&#355;&#259; de l&#259;&#355;imea ferestrei

browser-ului);

* color (specific&#259; culoarea liniei);
* noshade (specific&#259; o linie f&#259;r&#259; nici o eviden&#355;iere).
* Fontul unui text poate fi precizat utiliz&icirc;nd marcajele <font> &#351;i </font>. El poate fi

caracterizat de urm&#259;toarele atribute:

* face (precizeaz&#259; familia de caractere &#351;i poate avea ca valoare una sau mai multe constante delimitate prin virgule, cum ar fi arial, &#351;erif, cursive, monospace,fan- tasy etc.);
* color (precizeaz&#259; culoarea fontului);

^ size (specific&#259; m&#259;rimea caracterelor &#351;i poate avea ca valoare constantele 1, 2, ..., 7 sau +1, +2, ... (m&#259;rind astfel dimensiunea caracterelor fa&#355;&#259; de dimensiunea curent&#259;), sau -1, -2, ... (mic&#351;or&icirc;nd astfel dimensiunile caracterelor fa&#355;&#259; de dimensiunea curent&#259;));

* weight (determin&#259; grosimea caracterelor, av&icirc;nd valori posibile 100, 200,..., 900).

*Exemplul* 1

**<HTML>**

**<Head>**

**<Title> Ini&#355;iere in HTML. Exemplul 2 </Title>**

**<Hl align="center"> Universitatea de Stat din Tiraspol</Hl>**

**</Head>**

**<Body leftmargin="20/' topmargin="20" bgcolor="lightgreen" text="blue"> <HR size="5" width="70%" color="black">**

**<Font color="purple">**

**<H2>Facultatile UST:</H2>**

**<H3>**

**<Pre>**

**Fizica, Matematica si Tehnologii Informa&#355;ionale Biologie si chimie Geografie Filologie Pedagogie </Pre>**

**</H3>**

**</Font>**

**</Body>**

**</HTML>**

|  |  |
| --- | --- |
| a ini&#355;iere intilML. l MicrinoH Internet Uplmer IdlBlISfi | |
| File Edit View F^vorites lools Help |  |
| \*J >J s Sesrch | Favorites -&#355;p\*} ^ |
| «P D:\exemphi2.html | v gJGo Links \* |

**Universitatea de Stat din Tiraspol**

Facultatile UST:

Fizica, Matematica si Tehnologii Informa&#355;ionale Biologie si chimie Geografie Filologie Pedagogie

• Pentru a pune &icirc;n eviden&#355;&#259; un fragment de text, se utilizeaz&#259; stilurile. Acestea se &icirc;mpart &icirc;n dou&#259; categorii .

1. stilurile fizice, care stabilesc &icirc;nf&#259;&#355;i&#351;area exact&#259; a textului;
2. stilurile logice, care marcheaz&#259; textul &icirc;n func&#355;ie de semnifica&#355;ia lui.

Stilurile fizice afi&#351;eaz&#259; acela&#351;i text la fel &icirc;n orice program de navigare. Pentru stabilirea stilului fizic se utilizeaz&#259; marcajele:

S <b>, </b> - text cu caractere &icirc;ngro&#351;ate (bold); v'' <i>, </i> - text cu caractere &icirc;nclinate (italic);

S <u>, </u> - text cu caractere subliniate;

S <tt>, </tt> - text cu caractere monospa&#355;iate;

S <big>, </big> - text cu caractere mai mari cu o unitate dec&icirc;t cele curente;

S <small>, </small> - text cu caractere mai mici cu o unitate dec&icirc;t cele curente;

■S <sub>, </sub> - text cu caractere aliniate ca indice;

<sup>, </SUP> - text cu caractere aliniate ca exponent;

■S <strike>, </strike> (sau <s>, </s>) - text cu caractere t&#259;iate de o linie.

Etichetele pentru stilurile fizice pot fi imbricate.

*Exemplul* 2

**<HTML>**

**<Head>**

**<Title> Ini&#355;iere in HTML. Exemplul 3 </Title>**

**<H2 align="center"> Stiluri HTML</H2>**

**</Head>**

**Formatarea textului**

**<Body>**

**<H3>Stiluri fizice:</H3>**

**<Pre>**

**Text obi&#351;nuit**

**<B>Text cu caractere ingrosate</B>**

**<I>Text cu caractere inclinate</I>**

**<U>Text cu caractere subliniate</u>**

**<TT>Text cu caractere monospatiate</TT>**

**<big>Text cu caractere marite</big>**

**<small>Text cu caractere micsorate</small>**

**Y = X<sup>2</sup>**

**M = (m<sub>l</sub>, m<sub>2</sub>)**

**<strike>Text taiat</strike>**

**<B><I>Text cu caractere ingrosate si inclinate</Ix/B> </Pre>**

**</Body>**

**</HTML>**

**Stiluri HTML**

**Stiluri fizice:**

Text obi&#351;nuit

**Text cu caractere ingrosate**

**Text cu caractere &icirc;nclinate  
Text cu caractere subliniate  
Text cu caractere monospatiate  
Text cu caractere m&#259;rite**

**T«xt cu cuict**

Y M

X2

**m2)**

***Text cu* caractere *&icirc;ngro&#351;ata si &icirc;nclinate***

Stilurile logice depind de modul de configurare a programului de navigare &#351;i &#355;in cont ie rolul textului &icirc;n cadrul paginii web. Pentru ele se utilizeaz&#259; urm&#259;toarele marcaje:

\* <em>, </Em> - text eviden&#355;iat (de regul&#259;, italic);

J <strong>, </strong> - text important (de regul&#259;, bold);

' <kbd>, </kbd> - text cules de la tastatur&#259; (de regul&#259;, font cu grosime fix&#259;);

* <code>, </code> - text de program pentru calculator (de regul&#259;, font cu grosime fix&#259;); ■\* <dfn>, </dfn> - text-defini&#355;ie (de regul&#259;, italic);

***jQec&#355;ia*** 2

S <var>, </var> - identificator de variabil&#259;;

S <address>, </address> - text-adres&#259;;

S <cite>, </cite> - text-citat&#259;.

*Exemplul 3*

**<HTML>**

**<Head>**

**<Title> Ini&#355;iere in HTML. Exemplul 4 </Title>**

**<H2 align="center"> Stiluri HTML</H2>**

**</Head>**

**<Body>**

**<H3>Stiluri logice:</H3>**

**<Pre>**

**Text obi&#351;nuit <Em>Text evidentiat</Em>**

**<Strong>Text importante/Strong>**

**<Kbd>Text cules de la tastatura</Kbd>**

**<Code>Text de programe/Code>**

**<Dfn>Patrulaterul</dfn> este un poligon convex cu 4 laturi 0 variabila se poate nota cu <var>x</var>**

**<Cite>Cunoaste-te pe tine &icirc;nsuti. - Socrate </Cite>**

**Adresa noastra:**

**<Address>Chisinau, str. George Enescu, bl.l; delta\_miOrnail.md</Address> </Pre>**

**</Body>**

</HTML>

**Ini&#355;iere in HTML. Exempkil** 4 **- Microsoft I**

**File Edit View Favorites lools Help**

**—101 \*1**

A^dress (\*] D:\HTML\exernplul4.html

**Go Links**

**Stiluri HTML**

**Stiluri logice:**

**Text obi&#351;nuit**

Texfc eKidei&icirc;tiat

Text important

**Text cules** de **la tastatura**

**Text de program**

**PafcrL&icirc;isterul este un poligon convex cu** 4 **laturi**

**O variabila se poate nota cu x Cunoaste-te pe tine iasuti. - Socrate**

**Adresa noastra:**

**Chisinau, str. George Eksscu** 6**, £>**21**/ delta** [flii#raail. md](mailto:itd@mail.xtd)

**Formatarea textului**

* Una dintre modalit&#259;&#355;ile de includere a semnelor diacritice române &icirc;ntr-un docu­ment html este codificarea direct&#259; a lor prin &-consecutivit&#259;&#355;i (escape consecutivit&#259;&#355;i). Aten&#355;ie! &-consecutivit&#259;&#355;ile se scriu doar cu minuscule. Unele browsere recunosc o &-consecutivitate dac&#259; sfir&#351;itul ei este marcat de simbolul

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Litera | &#259; | &#259; | &icirc; | &icirc; | &icirc; | t | &#351; | &#351; | &#355; | &#355; |
| Codul | &#258 | &#259 | &Acirc | &acirc | &Icirc | &icirc | &#350 | &#351 | &#354 | &#355 |

De asemenea, &-consecutivit&#259;&#355;ile se folosesc pentru reprezentarea diferitor simboluri speciale:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Simbolul | & | < | > |  | ® | © | spa&#355;iu | § |
| Codul | &amp | &lt | &gt | &quot | &reg | &copy | &nbsp | &sect |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Simbolul | ± | ' | I | 1/2 | 1/4 | 3/4 | O |
| Codul | &plusmn | &times | &brvbar | &fracl2 | &frac 14 | &frac34 | &deg |

*Exemplul 4*

**<HTML>**

**<Head>**

**<Title> Ini&#355;iere in HTML. Exemplul 4 </Title>**

**<Body>**

**<H4>**

**Aceast&#259 lucrare se adreseaz4c#259 studen&#355ilor speclalit&#259&#355ii INFORMATIC&#258 <BR>**

**&#351i tuturor celor care doresc s&#259 cunoasc&#259 HTML </H4>**

</Body>

**</HTML>**

**Aceast&#259; lucrare se adreseaz&#259; studen&#355;ilor specialit&#259;&#355;ii ESTORMATICA &#351;i tuturor celor care doresc s&#259; cunoasc&#259; HTML**

**| My Computer**

***£ectia 'Z***

***Intrebari de control***

1. Care etichet&#259; indic&#259; un nivel de titlu?
2. C&icirc;te niveluri de titlu se pot utiliza &icirc;n HTML?
3. Care s&icirc;nt atributele etichetei de titlu?
4. Care etichete se utilizeaz&#259; pentru a delimita un paragraf?
5. Ce etichete se folosesc pentru trecerea la r&icirc;nd nou?
6. Cum se insereaz&#259; o linie orizontal&#259;?
7. Ce etichete se folosesc pentru specificarea fontului?
8. Numi&#355;i atributele etichetei <font>?
9. Pentru ce s&icirc;nt utilizate stilurile?
10. Care este deosebirea dintre stilurile logice &#351;i stilurile fizice?
11. Numi&#355;i etichetele pentru punerea &icirc;n eviden&#355;&#259; a stilurilor: logice; fizice.
12. Cum se includ semne diacritice române &#351;i simboluri speciale &icirc;ntr-un document html?

***Satcini pentzu £uctu£ independent***

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web cu fundalul de culoare aqua, textul de culoare green, con&#355;inutul paginii fiind afi&#351;at la distan&#355;a de 20 de pixeli de marginea st&icirc;ng&#259; &#351;i 30 de pixeli de marginea de sus a ferestrei browser-ului.
2. Crea&#355;i o pagin&#259; web cu fundalul de culoare blue, textul de culoare white, con&#355;inutul paginii fiind afi&#351;at Ia distan&#355;a de 40 de pixeli de marginea sting&#259; &#351;i 20 de pixeli de mar­ginea de sus a ferestrei browser-ului. Alinia&#355;i la centru titlul unei institu&#355;ii de &icirc;nv&#259;&#355;&#259;m&icirc;nt, nivelul titlului fiind egal cu 2. Desp&#259;r&#355;i&#355;i-1 de restul con&#355;inutului printr-o Hnie orizontal&#259; ro&#351;ie cu grosimea 3 pixeli &#351;i lungimea 50% din l&#259;&#355;imea ferestrei browser-ului.
3. Crea&#355;i o pagin&#259; web pentru un magazin, astfel &icirc;nc&icirc;t denumirea magazinului s&#259; apar&#259; ca un titlu de nivelul 1 &#351;i culoare neagr&#259;. Mai jos se vor afi&#351;a produsele unui stoc. Denumirea stocului va avea nivelul 3, iar produsele lui vor fi prezentate ca un text preformatat. Denumirea magazinului va fi delimitat&#259; de stoc printr-o linie orizontal&#259; de grosimea 4 pixeli &#351;i culoare albastr&#259;, aliniat&#259; la st&icirc;nga &#351;i ocup&icirc;nd 80% din l&#259;&#355;imea ferestrei browser-ului.
4. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a dou&#259; teoreme de congruen&#355;&#259; a triunghiurilor. Cuv&icirc;ntul Teorema va fi scris cu un titlu de nivelul 3, av&icirc;nd culoare neagr&#259;, caractere &icirc;ngro&#351;ate &#351;i subliniate. Cele dou&#259; enun&#355;uri vor fi &icirc;nclinate &#351;i delimitate unul de altul de o linie ro&#351;ie orizontal&#259; de grosimea 2 pixeli, aliniat&#259; la centru, av&icirc;nd lungimea 70% din l&#259;&#355;imea

* ferestrei browser-ului.

1. jCrea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a &icirc;n centrul paginii formula:
2. *(a* + *bf* = *a2 + 2ab + b2;*
3. *{at +* a, + a,)’ = *a2 + a2 + a 2 + 2afa2+ 2 ata3 + 2 a,a};*
4. \a + b\ < \a\ + |b|, pentru orice numere nenule a &#351;i b.

6. Crea&#355;i i

7. Crea&#355;i un

**14**

image9

**- Formatarea textului**

1. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web:
2. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web:
3. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web:
4. Crea&#355;i o pagin&#259; care va afi&#351;a o poezie cu titlul de culoare ro&#351;ie, centrat, pe fundal galben cu nivelul de titlu 3, desp&#259;r&#355;it de restul textului cu o linie de grosimea 5 pixeli &#351;i lungimea 50% din l&#259;&#355;imea ferestrei browser-ului. Caracterele textului vor fi &icirc;ngro&#351;ate &#351;i &icirc;nclinate.

**16**

**Liste**

Pentru organizarea structurat&#259; a informa&#355;iei unui document html se pot folosi listele. Deosebim: a) liste neordonate; b) liste ordonate; c) liste de defini&#355;ii.

1. Listele neordonate se utilizeaz&#259; pentru a indica o succesiune f&#259;r&#259; o subordonare ierarhic&#259;.

* Pentru a specifica &icirc;nceputul &#351;i sf&icirc;r&#351;itul unei astfel de liste se utilizeaz&#259; etichetele <UL> &#351;i </UL> („unordered list” - list&#259; neordonat&#259;).
* Orice element al listei este precedat de eticheta <LI> („list item” - nu este nevoie de eticheta </LI>).

Fiec&#259;rei dintre etichetele <UL>, <LI> i se poate ata&#351;a atributul type, care poate lua una dintre urm&#259;toarele trei valori: Circle, Square, Disc. Acest atribut specific&#259; marcajul care precede fiecare element al listei.

1. Listele ordonate (se mai numesc liste numerotate) se &icirc;ncadreaz&#259; &icirc;ntre etichetele <OL> &#351;i </OL> („ordered list” - list&#259; ordonat&#259;).

Ca &#351;i &icirc;n cazul listei neordonate, orice element al listei ordonate este precedat de eticheta <LI>. Atributul type al etichetelor <OL> &#351;i <UL> (&icirc;n cazul acestei liste) poate lua una dm valorile: A, a, I, i, 1.

Dac&#259; atributul type nu este specificat, elementele listei vor fi numerotate.

1. Listele de defini&#355;ii se utilizeaz&#259;, de regul&#259;, pentru organizarea glosarelor. Termenii unui glosar s&icirc;nt lista&#355;i &icirc;n ordine alfabetic&#259;, fiecare fiind urmat de defini&#355;ia lui.

* Listele de defini&#355;ii se &icirc;ncadreaz&#259; &icirc;ntre etichetele <DL> &#351;i </DL> („definition list” - list&#259; de defini&#355;ii).
* Fiecare termen al listei este precedat de eticheta <DT> („definition term” - termen definit), iar defini&#355;ia (descrierea) lui - de eticheta <DD> („definition descrip- tion” - descrierea defini&#355;iei).

***mimsmm* —**

1. Listele pot fi imbricate.
2. &icirc;n interiorul unei liste s&icirc;nt permise utilizarea etichetelor <P> &#351;i <BR> &#351;i a elemen­telor de formatare a textului.
3. O list&#259; ordonat&#259; poate fi &icirc;ntrerupt&#259; pentru un text. &icirc;n acest caz se folosesc dou&#259; seturi de etichete <OL>: una pentru prima parte a listei (p&icirc;n&#259; la textul inserat) &#351;i alta pentru partea a doua (dup&#259; text). &icirc;n acest caz etichetei <OL> din partea a doua a listei i se ata&#351;eaz&#259; atributul start cu valoarea &icirc;ntreag&#259;, care indic&#259; &icirc;nceputul numerot&#259;rii.

**17**

*Exemplul 1*

<HTML>

**<Head>**

**<Title> Ini&#355;iere in HTML. Liste neordonate </Title>**

**</Head>**

**<Body>**

**<H4>Catedrele facultatii Fizica, Matematica si**

**Tehnologii Informa&#355;ionale (FMI)</H4>**

**<UL>**

**<LI> Informatica si tehnologii informa&#355;ionale <LI> Algebra, geometrie si topologie <LI> Analiza matematica si ecua&#355;ii diferen&#355;iale <LI> Fizica**

**<LI> Metodica pred&#259;rii matematicii, fizicii si informaticii </UL> '**

**<H4>Specialitatile duble ale facultatii FMI</H4>**

**<UL TVPE=square>**

**<LI> Informatica si matematica <LI> Matematica si informatica <LI> Informatica si fizica <LI> Fizica si informatica <LI> Informatica si limbi moderne aplicate <LI> Matematica si fizica <LI> Fizica si matematica </UL>**

**</Body>**

</HTML>

**Catedrele facultatii Fizica, Matematica si Tehnologii Informa&#355;ionale (EMU)**

* Informatica si tehnologii infoimationale
* Algebra, geometrie si topologie
* Analiza matematica si ecua&#355;ii diferen&#355;iale
* Fizica
* Metodica pred&#259;rii matematicii, fizicii si informaticii Specialitatile duble ale facultatii FMTI

• Informatica si matematica (IM)

* Matematica si informatica (MI)
* Informatica si fizica (IF)
* Fizica si informatica (FI)
* Informatica si limbi modeme aplicate (ILM)

» Matematica si fizica (MF)

* Fizica si matematica (FM)

**Liste**

*Exemplul 2*

**<HTML>**

**<Head>**

**<Title> Ini&#355;iere in HTML. Liste ordonate</Title>**

**</Head>**

**<Body>**

**<H4>Disciplinele studiate in semestrul 5 la specialitatea IM </H4> <0L>**

**<LI> Programarea orientata pe obiecte cu limbajul C+\***

**<LI> Tehnici de programare <LI> Didactica informaticii <LI> Didactica matematicii <LI> Geometrii neeuclidiene <LI> Varietati algebrice <LI> Grafica asistata de calculator < /0L>**

**<H4>Stagiile de practica la specialitatea IM</H4>**

**<0L TYPE=A>**

**<LI> Practica de ini&#355;iere - 2 credite <LI> Practica pedagogica la informatica - 12 credite <LI> Practica pedagogica la matematica - 8 credite <LI> Practica de licen&#355;a - 8 credite </0L>**

**</Body>**

**</HTML>**

**Disciplinele studiate in semestrul 5 la specialitatea IM**

1. Programarea orientata pe obiecte cu limbajul C-H-
2. Tehnici de programare
3. Didactica informaticii
4. Didactica matematicii
5. Geometrii neeuclidiene
6. Vanetati algebrice
7. Grafica asistata de calculator

**Stagiile de practica la specialitatea IM**

1. Practica de ini&#355;iere - 2 credite
2. Practica pedagogica la informatica - 12 credite
3. Practica pedagogica la matematica - 8 credite
4. Practica de licen&#355;a - 8 credite

J

**j-gjDone , j My Computer** ^

**9**

***jSec&#355;ia 3***

*Exemplul 3*

**<HTML>**

**<Head>**

**<Title> Ini&#355;iere in HTML. Lista de definitii</Title>**

**</Head>**

**<Bod r>**

**<H4> Citeva no&#355;iuni din informatica </H4>**

**<DL>**

**<DT> Constanta <DD> - m&#259;rime a c&#259;rei valoare nu se poate modifica pe parcursul execu&#355;iei algoritmului**

**<DT> Variabila <DD> - m&#259;rime a c&#259;rei valoare se poate modifica pe parcursul execu&#355;iei algoritmului**

**<DT> Identificator <DD> - secven&#355;a de caractere care incepe (de regula) cu o litera, ce poate fi urmata de nici una sau mai multe litere sau cifre, utilizata pentru a denumi constante, variabile, tipuri, subprograme.**

**</DL>**

**</Body>**

**</HTML>**

|  |  |
| --- | --- |
| '3 Ini&#355;iere in HIMl. lista de definii» - Murirsnft liilfriieJ Explorer | |
| File Ed&icirc;t View Favorites lools y?lp |  |
| X 2] i Search “ Favorites » | » |
| Address joj D:\HTML\Exemplul3.html '' | Go | Links \* |
| Citeva no&#355;iuni din informatica | — |
| Constanta |  |
| - m&#259;rime a c&#259;rei valoare nu se poate modifica pe parcursul execu&#355;iei | |
| algoritmului |  |
| Variabila |  |
| - m&#259;rime a c&#259;rei valoare se poate modifica pe parcursul execu&#355;iei |  |
| algoritmului |  |
| Identificator |  |
| - secven&#355;a de caractere care incepe (de regula) cu o litera, ce poate fi | |
| urmata de nici una sau mai multe litere sau cifre, utilizata pentru a |  |
| denumi constante, variabile, tipuri, subprograme. |  |
|  | ^j! |
| i Done ^ My Computer | Â |

? ***\*0ntteb&#259;zi de contZo&***

1. Cu ce scop se folosesc listele?
2. Ce tipuri de liste cunoa&#351;te&#355;i?
3. Numi&#355;i etichetele utilizate pentru fiecare tip de list&#259;?
4. Cum se specific&#259; un element al unei liste?
5. Care s&icirc;nt atributele acestor etichete &#351;i ce valori pot primi ele?

**20**

*'&#351;Xs.*

**Liste**

***Sarcini pentzu duetul independent***

**1.**

Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a titlul „Disciplinele preferate” pe fundal bleu, de  
nivelul 4, dup&#259; care va urma o list&#259; neordonat&#259; cu disciplinele respective. &icirc;n calitate  
de semn de marcare se va folosi p&#259;tratul.

Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a titlul „Obiectele studiate &icirc;n primul an universitar  
de studiu” pe fundal bleu, de nivelul 3, dup&#259; care va urma o list&#259; neordonat&#259; cu aceste  
obiecte. &icirc;n calitate de semn de marcare se va folosi discul. Dup&#259; list&#259; vor fi dou&#259;  
r&icirc;nduri goale &#351;i va ap&#259;rea alt&#259; list&#259; neordonat&#259; cu examenele &#351;i notele unei sesiuni.

Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a titlul „Lista studen&#355;ilor grupei” pe fundal de culoare  
aqua, de nivelul 5, aliniat la centru, dup&#259; care va urma o list&#259; neordonat&#259; cu numele  
studen&#355;ilor grupei. Dup&#259; list&#259; vor fi dou&#259; r&icirc;nduri goale &#351;i va ap&#259;rea alt&#259; list&#259; neordonat&#259;  
cu numele studen&#355;ilor care la ultima sesiune au ob&#355;inut note mai mari dec&icirc;t 8.

1. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web:

*a*

*\J*

**21**

***jSec&#355;ia*** 3

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a titlul „CUPRINS” de nivelul 3, dup&#259; care vor urma capitolele unei c&#259;r&#355;i &#351;i temele cuprinse &icirc;n aceste capitole. Folosi&#355;i liste ordonate &#351;i liste imbricate.
2. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a dou&#259; liste ordonate: prima cu titlul „Produse alimentare” de nivelul 2, &icirc;n care elementele vor fi numerotate, iar cealalt&#259; cu titlul „Produse industriale” de nivelul 3, care vor fi numerotate cu litere.
3. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o list&#259; ordonat&#259; a institu&#355;iilor superioare de &icirc;nv&#259;&#355;&#259;m&icirc;nt

din &#355;ar&#259;. Lista va fi &icirc;ntrerupt&#259; de urm&#259;torul text cursiv: tyAcestea au fost institu&#355;iile

*de &icirc;nv&#259;&#355;&#259;m&icirc;nt superior de stat, acum urmeaz&#259; institu&#355;iile de &icirc;nv&#259;&#355;&#259;m&icirc;nt superior particulare*:”. Titlul listei va avea nivelul 4 &#351;i culoarea albastr&#259;.

1. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web:

**Glosar de termeni de \Vorld Wide Web**

hypertext

* o interconectare Web de informa&#355;ii de tip text. in care orice cuvânt sau fraza poate face leg&#259;tur&#259; c&#259;tre un alt punct din document sau c&#259;tre un alt document

date

* fluxul nesfarsit de materiale care apar pe Internet, spre deosebire de informa&#355;ii care sunt date cu un anumit inteles sau valoare

informa&#355;ie

* sub-setul de date care are efectiv semnifica&#355;ie si care este util la momentul curent

X My Computer

**,100%**

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a defini&#355;iile a cinci no&#355;iuni geometrice precedate de titlul „No&#355;iuni geometrice” de nivelul 3, culoare gri, aliniat la dreapta &#351;i desp&#259;r&#355;it de no&#355;iuni printr-o linie orizontal&#259; neagr&#259; de grosimea 3 pixeli, aliniat&#259; la centru.

In lec&#355; cea mai i obi&#351;nuit &icirc; c&#259;tre alt&#259; server). L de mouse • Pentr &#351;i </A>. 1 numele fi; simboluril activ&#259;. Astfel,

unde URL fi&#351;ierului-c

*Observa&#355;i*

| &icirc;n aceast

&icirc;n gene

1. lega
2. lega
3. lega
4. lega
5. lega
6. lans
7. lega pe c
8. Dac&#259; acestui doi
9. Daci se utilizea:
10. Dac&#259; scris&#259; &icirc;ntre

**Leg&#259;turi**

&icirc;n lec&#355;ia 1 am men&#355;ionat c&#259; leg&#259;turile (se mai numesc link-uri) reprezint&#259;, probabil, cea mai important&#259; caracteristic&#259; a limbajului HTML. O leg&#259;tur&#259; transform&#259; un text obi&#351;nuit &icirc;n hipertext sau hiperleg&#259;tur&#259;, prin intermediul c&#259;ruia se poate ajunge rapid c&#259;tre alt&#259; secven&#355;&#259; a documentului curent sau c&#259;tre alt document (pe acela&#351;i sau pe alt server). Leg&#259;turile s&icirc;nt zone active ale paginii web, &icirc;n sensul c&#259; la executarea unui click de mouse pe ele, browser-ul va actualiza pagina.

* Pentru a pune &icirc;n eviden&#355;&#259; o hiperleg&#259;tur&#259; se folosesc etichetele <A> (de la „ancor&#259;”) &#351;i </A>. Atributul href al etichetei <A> este obligatoriu. Valoarea acestui atribut este

I

numele fi&#351;ierului .html c&#259;tre care se face leg&#259;tura. Numele acestui fi&#351;ier se scrie &icirc;ntre  
simbolurile " &#351;i Textul sau imaginea cuprins&#259; &icirc;ntre etichetele <A> &#351;i </A> devine zon&#259;  
activ&#259;.

Astfel, o hiperleg&#259;tur&#259; se declar&#259; &icirc;n modul urm&#259;tor:

<A href="URL"> text sau imagine</A>,  
unde URL („Uniform Resourse Locator” - identificator unic al resursei) este numele  
fi&#351;ierului-destina&#355;ie.

*Wtiimzmvm* —,

&icirc;n aceast&#259; lec&#355;ie vom examina doar leg&#259;turi, &icirc;n care zona activ&#259; este un text. &icirc;n general o hiperleg&#259;tur&#259; poate:

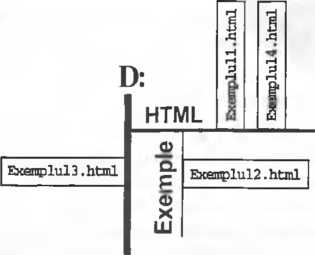
1. lega documentul curent cu un document aflat &icirc;n acela&#351;i catalog (director);
2. lega documentul curent cu un document aflat pe acela&#351;i disc local,
3. lega documentul curent cu un alt site;
4. lega documentul curent cu alt&#259; secven&#355;&#259; a aceluia&#351;i document;
5. lega documentul curent cu o secven&#355;&#259; a altui document:
6. lansa la execu&#355;ie o aplica&#355;ie de expediere a mesajelor electronice;
7. lega documentul curent cu un fi&#351;ier de format arbitrar cu scopul cre&#259;rii unei copii pe disc a acestui fi&#351;ier.
8. Dac&#259; documentul referit se afl&#259; &icirc;n acela&#351;i director, atunci URL-ul este chiar numele cestui document.
9. Dac&#259; documentul referit se afl&#259; pe acela&#351;i disc local, dar &icirc;ntr-un alt catalog, atunci se utilizeaz&#259; adresarea relativ&#259;.
10. Dac&#259; documentul referit reprezint&#259; un alt site, atunci se indic&#259; adresa acestui site, cris&#259; &icirc;ntre simbolurile " &#351;i

*J2ec&#355;ia* 4

*Exemplul* 1

Prezent&#259;m con&#355;inutul fi&#351;ierului D:\HTML\exemplul4.html, care con&#355;ine leg&#259;turi c&#259;tre:

* fi&#351;ierul D:\HTML\exemplull.html



(fi&#351;ierul referit se afl&#259; &icirc;n acela&#351;i ca-  
talog);

* fi&#351;ierul D:\HTML\EXEMPLE\  
  exemplul2.html (fi&#351;ierul referit se afl&#259;  
  &icirc;n subcatalogul EXEMPLE al cata-  
  logului curent);
* fi&#351;ierul D:\exemplul3.html (fi&#351;ierul  
  referit se afl&#259; pe discul D: , deci pe  
  un nivel ierarhic imediat superior);
* site-ul Universit&#259;&#355;ii de Stat din Tiras-

pol: [tittp://www.ust.md](http://www.ust.md).

**<HTML>**

**<Head> <Title> Ini&#355;iere in HTML. Hiperlegaturi</Title> </Head>**

**<Body>**

**<H4> <a href = "exemplul1.html" > Treci la exemplul 1 </a>**

**<p> <a href = "EXEMPLE\exemplul2.html"> Treci la exemplul 2 </a> </p>**

**<p> <a href = . \exemplul3 .html"> Treci la exemplul 3 </a> </p>**

<p> **<a href =** "http:**\\**[www.ust.md](http://www.ust.md)**"> Universitatea de Stat din**

**Tiraspol </a> </p>**

**</H4>**

**</Body>**

**</HTML>**

3 Ini&#355;iere in HTML Hipei legatu» i -

**x.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| File £dit yjew Favorites &#355;ools Help | | | |
| ;-:j^ - Q ~ \\*\ ~&#351;\_ | | i | Search |
| A&#355;jdress —- | D:\HTML\Exemplull.html | | Z. Go Links y> |

**Treci ta exemplul 1 Treci Ia exemplul** 2 **Treci la exemplul 3 Universitatea de Stat din Tirasnol**

*Zi*

!&#351;j

1. O lej nume. &icirc;n ac a atribui un

unde num el

1. URL- &#351;i numele s ven&#355;ei cu n

**"exemplull**

*Exemph*

**<HTML>**

**<Head>**

**<Title**

**</Head>**

**<Body>**

**<H2>**

**<a naine= <P>A< <P>A< <P>Di] <P>0< <a href= </H2> </Body> </HTML>**

**24**

**Leg&#259;turi**

1. O leg&#259;tur&#259; c&#259;tre o alt&#259; secven&#355;&#259; a aceluia&#351;i document se nume&#351;te ancor&#259; cu nume. &icirc;n acest caz URL-ul este numele atribuit secven&#355;ei, precedat de simbolul #. Pentru a atribui unei secven&#355;e un nume se va scrie o ancor&#259; de genul:

<A name=numele secven&#355;ei> </A>, unde numele secven&#355;ei se scrie &icirc;ntre simbolurile " &#351;i

1. URL-ul c&#259;tre o secven&#355;&#259; a altui document este format din numele fi&#351;ierului &#351;i numele secven&#355;ei, ultimul fiind precedat de simbolul #. De exemplu, URL-ul sec­ven&#355;ei cu numele capito!ul2 al fi&#351;ierului exemplull.html din acela&#351;i catalog este

**"exemplull.html#capitolul2".**

*Exemplul* 2

**<HTML>**

**<Head>**

**<Title> Ini&#355;iere in HTML. Hiperlegaturi</Title>**

**</Head>**

**<Body>**

**<H2>**

**<a name="inceput"x/a>**

**<P>A</P> <P>fost</P> <P>odata</P> <P>ca-n</P> <P>povesti</P> <P>A</P> <P>fost</P> <P>ca</P> <P>niciodata</p>**

**<P>Din</P> <P>rude</P> <P>rrari</P> <P>imparatesti</P>**

**<P>0</P> <P>prea</P> <P>frumoasa</P> <P>fata</p>**

**<a href="#inceput"> Treci la inceput </a>**

**</H2>**

**</Body>**

**</HTML>**

|  |  |
| --- | --- |
| i a Iml ii^n- in HTML Hipi-rleij-ifiiri - Mkrosuft Internet I, | -|n| x| |
| File Edit Viei',1 Favorites &#355;ools Help | i # ! |
| 1 1 \*  j - ■ - - X1 i £1 , Search | » |
| Address D:\HTML\Exemplul2.html » j Go | Lrnks » |
| O | ±i |
| prea |  |
| frumoasa |  |
| fata |  |
| Treci la inceput | &#355; |
| ^one , My Computer | |

**25**

*&ec&#355;ia A*

1. Pentru lansarea la execu&#355;ie a unei aplica&#355;ii de expediere a mesajelor electronice (se presupune c&#259; aceast&#259; aplica&#355;ie este instalat&#259; pe calculatorul utilizatorului) se va scrie

o ancor&#259; de genul:

<A *name="mailto: adresa e-mail valid&#259;">.*

1. Pentru a crea o leg&#259;tur&#259; c&#259;tre un fi&#351;ier de format arbitrar cu scopul cre&#259;rii unei copii pe disc a acestui fi&#351;ier sau cu scopul lans&#259;rii la execu&#355;ie a aplica&#355;iei care va interpreta astfel de fi&#351;iere se va utiliza o ancor&#259; de genul <A href-'{JRL"> text, unde URL este numele fi&#351;ierului, iat text este zona activ&#259;.

In urrr urm&#259;toare sau s&#259; de<

Etichetei <A> i se poate ata&#351;a atributul title, care se folose&#351;te pentru a furniza informa&#355;ii suplimentare despre semnifica&#355;ia leg&#259;turii, atunci c&icirc;nd mouse-ul este plasat asupra ei. Valoarea atributului title se scrie &icirc;ntre simbolurile " &#351;i

*Exemplul* 3

<HTML>

**<Head> <Title> Ini&#355;iere in HTML. Hiperlegaturi</Title>**

**<H2>Exemplul 3</H2>**

**</Head>**

**<Body>**

**<a href=mailto:** [delta\_mi@mail.md](mailto:delta_mi@mail.md)**> Cutia po&#351;tala a Deltei </a>**

**<pxa href="exemplul6.doc" title-"Salvearea pe disc a fi&#351;ierului exemplul6.doc "> Salveaza exemplul.doc </p>**

**</Body>**

**</HTML>**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 0 Ini&#355;iere in HTML. Hipcrlegaturi | | 31331 | |
| !i@ D: \ExempM3, html v | ++ | | \*3 |
| I File £dit iiew Favorites &#355;ools Help | | | |
| | W Ini&#355;iere in HTML. Hiperlega,.. |  | | :V |

**Exemplul 3**

Cutia po&#351;tala a Deltei Salveaza exemplul6.doc

**i My Compute**

Salvearea pe disc a fi&#351;ierului exBmplul6.doc

**Y? â**

1. [Ce](#bookmark18)
2. Ca
3. Nu atr
4. Ce
5. Ex
6. Ca
7. Ca
8. La
9. Un
10. Ce
11. Cu
12. Ex;
13. Cu
14. Dii
15. Cu a n

1. Crea&#355;i c Fiecare afl&#259; paj

**26**

**- Leg&#259;turi**

r^nice . -crie

jnei —reta WL este

atu

&icirc;n urma execut&#259;rii unui click pe leg&#259;tura salveaz&#259; exemplul6.doc va ap&#259;rea urm&#259;toarea fereastr&#259; (care ne permite s&#259; cre&#259;m pe disc o copie a fi&#351;ierului exemplul 6. doc sau s&#259; deschidem acest fi&#351;ier &icirc;n aplica&#355;ia Microsoft Word);

**ile Download**

Do &#355;iou want to open m save this file?

jjj] | Name: exemplul6.doc

Type: Microsoft Word Document, 53,5 KB Fiom: D:\HTML

Qpen

Save

Cancel

17 Always ask befoie opening this type of file

,%1 While file\* from the Internet can be useful, some files can potentially

. . . . save this file. v^hat s the risk?

haim your computer. If you do not trust the souice, do not open or

\*? ^7***ntzeb&#259;ki de conttod***

1. Ce semnifica&#355;ie au leg&#259;turile pentru o pagin&#259; web?
2. Care s&icirc;nt etichetele folosite pentru declararea unei hiperleg&#259;turi?
3. Numi&#355;i atributul obligatoriu pentru eticheta <A>. Ce valoarea poate avea acest atribut?
4. Ce este o zon&#259; activ&#259;?
5. Explica&#355;i sensul expresiei a actualiza o pagin&#259; web.
6. Care este forma general&#259; de declarare a unei hiperleg&#259;turi?
7. Care elemente ale unei pagini web pot fi hiperleg&#259;turi?
8. La ce poate referi o hiperleg&#259;tur&#259;?
9. Unde se poate afla documentul referit?
10. Ce este o ancor&#259; cu nume?
11. Cum se atribuie nume unei secven&#355;e de document html?
12. Explica&#355;i &icirc;n ce caz simbolul # se folose&#351;te la scrierea URL-ului.
13. Cum se creeaz&#259; o leg&#259;tur&#259; c&#259;tre o secven&#355;&#259; din acela&#351;i document?
14. Din ce este format URL-ul unei secven&#355;e din alt document?
15. Cum dintr-un document html se poate lansa la execu&#355;ie o aplica&#355;ie de expediere a mesajelor electronice?

*atcinl penttu &uctu.(Z independent*

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o list&#259; cu disciplinele studiate &icirc;ntr-un semestru. Fiecare element al listei va fi o referin&#355;&#259; c&#259;tre un fi&#351;ier (aflat &icirc;n catalogul &icirc;n care se afl&#259; pagina web) cu informa&#355;ia despre disciplina respectiv&#259;.

image12

***J2ec&#355;ia*** -4

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o list&#259; ordonat&#259; cu denumirea unor universit&#259;&#355;i din Republica Moldova. Fiecare element al listei va fi o hiperleg&#259;tur&#259; c&#259;tre site-ul universit&#259;&#355;ii respective.
2. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o list&#259; de licee. Fiecare element al listei va fi o hiperleg&#259;tur&#259; c&#259;tre fi&#351;ierul (site-ul) liceului respectiv. Pagina creat&#259; se va afla &icirc;n catalogul LICEE, iar fiecare fi&#351;ier referit - &icirc;n subcatalogul cu numele liceului. Toate subcataloagele se vor afla &icirc;n catalogul LICEE.
3. Examina&#355;i desenul exemplului 1. Care este URL-ul referin&#355;ei c&#259;tre fi&#351;ierul:
4. exemplul 1 .html dac&#259; referin&#355;a se afl&#259; &icirc;n fi&#351;ierul exemplul3.html;
5. exemplul2.html dac&#259; referin&#355;a se afl&#259; &icirc;n fi&#351;ierul exemplull.html;
6. exemplul4.html dac&#259; referin&#355;a se afl&#259; &icirc;n fi&#351;ierul exemplul2.html;
7. exemplul3.html dac&#259; referin&#355;a se afl&#259; &icirc;n fi&#351;ierul exemplul2.html?
8. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o list&#259; cu c&icirc;teva titluri de c&#259;r&#355;i. Fiecare titlu va fi o referin&#355;&#259; c&#259;tre o scurt&#259; prezentare &icirc;n acela&#351;i document html a c&#259;r&#355;ii cu acest titlu.
9. Crea&#355;i dou&#259; pagini web, astfel &icirc;nc&icirc;t prima pagin&#259; s&#259; afi&#351;eze cinci titluri de re&#355;et&#259; pentru prepararea respectiv a ciorbei, a pl&#259;cintei, a tortului, a cartofilor pr&#259;ji&#355;i, a micilor, iar pagina a doua - descrierea complet&#259; a re&#355;etelor respective. Titlurile din prima pagin&#259; vor fi hiperleg&#259;turi c&#259;tre secven&#355;ele corespunz&#259;toare din pagina a doua.
10. Examina&#355;i desenul. Care este URL-ul referin&#355;ei c&#259;tre fi&#351;ierul:
11. fisierl.html dac&#259; referin&#355;a se afl&#259; &icirc;n fi&#351;ierul fisier4.html;
12. fisier2.html dac&#259; referin&#355;a se afl&#259; &icirc;n fi&#351;ierul fisier3.html;
13. fisier4.html dac&#259; referin&#355;a se afl&#259; &icirc;n fi&#351;ierul fisier2.html;
14. fisier4.html dac&#259; referin&#355;a se afl&#259; &icirc;n fi&#351;ierul fisier3.html?

8. Examina&#355;i desenul. &icirc;n ce map&#259; se afl&#259; do­cumentul html care con&#355;ine referin&#355;a dac&#259; URL-ul ei este:

1. "Mapa4\fisier4.html"; .
2. "Mapa 1 \Mapa2\Mapa4\fisier4.html";
3. ".A Mapal\Mapa2\Mapa4\fisier4.html";
4. ".A ..\ Mapa3\fisier4.html"?

**C:**

**Mapa3**

**Mapal**

**Mapa4**

1. Crea&#355;i dou&#259; pagini web, astfel &icirc;nc&icirc;t prima va con&#355;ine c&icirc;teva leg&#259;turi c&#259;tre diferite secven­&#355;e ale paginii a doua, iar pagina a doua - c&icirc;teva leg&#259;turi c&#259;tre diferite secven&#355;e ale pri­mei pagini.
2. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o list&#259; cu leg&#259;turi c&#259;tre fi&#351;iere de diferite tipuri pentru a fi deschise spre vizionare sau stocare.

&icirc;n afar&#259; d atractivitate. fiecare imag dac&#259; &icirc;nc&#259;rca utilizatori rei

Fi&#351;ierele- formate: v' GIF (Gra ^ JPEG (Jo / TIFF (Ta] v' BMP (Bi' v' XPM (X S XBM (X

Pentru a i atributul obli

Sintaxa penti

&icirc;n afar&#259; c

* ALIG1 deasu| precec cu lini; cu lini celelal &#351;i cele
* ALT, i brows\* care ai
* WIDT
* BORD pixeli)
* HSPA< respec

**28**

***&#355;ia***

**Imagini**

&icirc;n afar&#259; de faptul c&#259; imaginile furnizeaz&#259; informa&#355;ii, ele pot conferi unei paginii web atractivitate. Totu&#351;i utilizarea lor &icirc;ntr-un document html se va face ra&#355;ional, deoarece fiecare imagine „consum&#259;” timp pentru decodificarea &#351;i afi&#351;area ei. Practica arat&#259; c&#259; dac&#259; &icirc;nc&#259;rcarea unei pagini web dureaz&#259; mai mult de 12 secunde, atunci 50% dintre utilizatori renun&#355;&#259; accesarea ei.

Fi&#351;ierele-imagini au diferite formate. Browsere-le accept&#259; (de regul&#259;) urm&#259;toarele formate:

v' GIF (Grafics Interchange Format) - fi&#351;iere cu extensia .gif;

S JPEG (Join Photographic Expert Group) - fi&#351;iere cu extensia .jpeg sau .jpg;

S TIFF (Tagged Image File Format) - fi&#351;iere cu extensia ,tif sau .tiff;

S BMP (BitMap) - fi&#351;iere cu extensia .bmp;

S XPM (X PixMap) - fi&#351;iere cu extensia .xmp;

XBM (X BitMap) - fi&#351;iere cu extensia .xbm.

Pentru a insera o imagine „inline” (adic&#259; l&icirc;ng&#259; text) se utilizeaz&#259; eticheta <IMG>, cu atributul obligator SRC,, a c&#259;rui valoare este adresa URL a imaginii:

<IMG SRC = "URL">

Sintaxa pentru URL este identic&#259; cu cea utilizat&#259; pentru leg&#259;turi (vezi lec&#355;ia 4).

&icirc;n afar&#259; de atributul SRC eticheta <IMG> poate avea urm&#259;toarele atribute:

* ALIGN. utilizat pentru alinierea imaginii &#351;i care are una din valorile top (aliniere

deasupra - partea de sus a imaginii se aliniaz&#259; cu partea de sus a textului ce precede imaginea), bottom (aliniere la baz&#259; partea de jos a imaginii se aliniaz&#259; cu linia de baz&#259; a textului), middle (aliniere la mijloc - mijlocul imaginii se aliniaz&#259;

cu linia de baz&#259; a textului ce precede imaginea), left (aliniere la st&icirc;nga - textul &#351;i

celelalte elemente s&icirc;nt plasate &icirc;n dreapta imaginii), right (aliniere la dreapta - textul &#351;i celelalte elemente s&icirc;nt plasate in st&icirc;nga imaginii);

* ALT, utilizat pentru afi&#351;area unui text explicativ &icirc;n locul imaginii (&icirc;n cazul &icirc;n care browser-ul nu &icirc;ncarc&#259; imaginea - op&#355;iune stabilit&#259; de utilizator sau alt&#259; cauz&#259;) &#351;i care are ca valoare &icirc;nsu&#351;i textul explicativ (scris &icirc;ntre " &#351;i ");
* WIDTH &#351;i HEIGHT, folosite pentru specificarea m&#259;rimii &icirc;n pixeli a imaginii;
* BORDER, folosit pentru crearea &icirc;n jurul imaginii a unui chenar de grosime (&icirc;n pixeli) egal&#259; cu valoarea atributului;
* HSPACE &#351;i VSPACE, utilizate pentru precizarea distan&#355;ei &icirc;n pixeli pe orizontal&#259;, respectiv pe vertical&#259;, dintre imagine &#351;i restul elementelor din pagin&#259;.

***J2ec***

**5**

***jQectia*** 5

*Exemplul* I

**<HTML>**

**<Head>**

**<Title>Ini&#355;iere in HTML. Imagine</Title>**

**</Head>**

**<Body>**

**<H3 align=center>Universitatea de Stat din Tiraspol</H3>**

**<P>**

**Universitatea de Stat din Tiraspol (UST) este prima institutie de invatamint**

**superior din Republica Moldova, fondata la 1 octombrie 1930.**

**<IMG SRC="ust.jpg" align=right hspace=10 vspace=10>**

**Din anul 1992 UST se afla in Chisinau. UST a preg&#259;tit peste 60 000 de specialisti cu studii superioare.**

**Mul&#355;i dintre ei au devenit personalitati**

**marcante in diverse domenii - invatamint preuniversitar si universitar, savan&#355;i in pedagogia si economia na&#355;ionala.**

**Majoritatea cadrelor de instruire de&#355;in titluri stiintifice si didactice. UST colaboreaz&#259;** cu **institutii din tara si de peste hotare - România, Rusia, Ucraina, SUA, Germania, Italia,**

**Potugalia s.a.**

**</Body>**

**</HTML>**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | -lai xl |
| File Edit View Favorites Tools Help |  | J\* |
| “ x] • Search S'V Favorites ^' \* | ft - | »> |
| Address ]£ ’ D:\Revista7\exl\_rev7.html | “3 JG° | Unks ” |

**Universitatea de Stat din Tiraspol**

Universitatea de Stat dm Tiraspol (UST) este prima institutie de invatamint supenor din  
Republica Moldova, fondata la 1 octombne 1930 Din anul 1992 UST se afla in Chisinau

UST a preg&#259;tit peste 60 000 de specialisti .

cu studii supenoare Mul&#355;i dintre ei au

devenit personalitati marcante in diverse  
domenii - invatamint preuniversitar si  
universitar, savanti in pedagogia si  
economia na&#355;ionala Majontatea cadrelor  
de instruire de&#355;in titluri &#351;tiin&#355;ifice si  
didactice. XJST colaboreaza cu institutii  
din tara si de peste hotare - Remania,

Rusia, Ucraina, SUA, Germania, Italia,

Potugalia s.a.

**■dj Done**

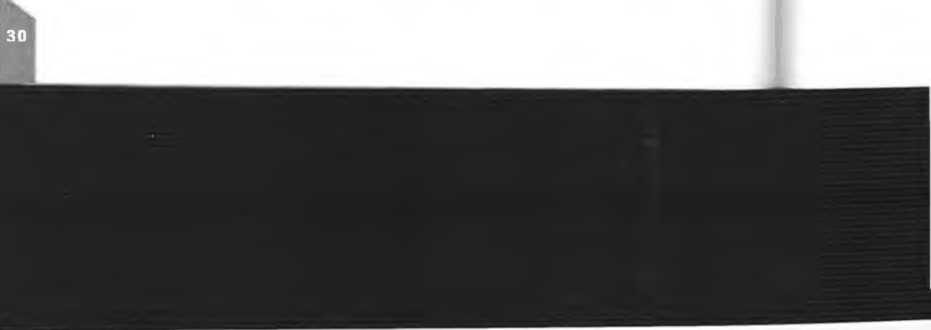
**i My Computer**

File £dit

**A- A (** ii .

*Exempl*

Urm&#259;toi dintre refer Aceast&#259; pot fi fi&#351;ien afl&#259; &icirc;n subc





**Imagini**

*Exemplul* 2

**<HTML>**

**<head>**

<Title>Imagine</Title>

**</head>**

**<Body>**

**AAAAA AAAAA AAAAA AAAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA**

**AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAAA AAAAA AAAAA AAAAA**

**<IMG SRC="glob.jpg" align=middle width=80 height=120 vspace=0>**

**AAAAA AAAAA AAAAA AAAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA**

**AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAAA AAAAA AAAAA AAAAA**

**</Body>**

**</HTML>**

Observ&#259;m c&#259; imaginea este inserat&#259; „inline” &#351;i, prin urmare, la redimensionarea ferestrei browser-ului ea apare &icirc;n diferite zone ale acestei ferestre.

|  |  |
| --- | --- |
| £5 Imagine - Windows Internet Explorer | IHEilRI |
| f D:\ex.html v | x |
| File Edit View Favorites Tools Help |  |
| \*5\*? Imagine | »  i |

AAAAA AAAAA AAAAA AAAAAA  
AAAAA AAAAA *AAAAA AAAAA AAAAA  
AAAAA AAAAA* AAAAA *AAAAA AAAAA  
AAAAAA .AAAAA AAAAA AAAAA*

*AAAAA AAAAA AAAAA*

*AAAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA* AAAAA *AAAAA s.*



My Computer

**t, 100% \***

f' Imagine - Windows internei Lxplorer

£ D:\ex.html

File £dl Favorites Iools (Help

**AAAAA AAAAA AAAAA AAAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAAA**

**AAAAA AAAAA AAAAA**

**AAAAA AAAAA AAAAA. AAAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA AAAAA**

*Exemplul* 3

Urm&#259;toarea pagin&#259; web afi&#351;eaz&#259; 4 imagini-referin&#355;&#259;. La executarea unui click pe una dintre referin&#355;e se va afi&#351;a imaginea corespunz&#259;toare av&icirc;nd dimensiuni reale.

Aceast&#259; tehnic&#259; este deseori folosit&#259; la crearea a&#351;a-numitelor „galerii-foto” (referin&#355;ele pot fi fi&#351;iere de dimensiuni mai mici dec&icirc;t fi&#351;irele-imagini referite). Fi&#351;ierele-imagini se afl&#259; &icirc;n subcatalogul DESENE.

**31**

*JGec&#355;la C* —

**<HTML>**

**<head>**

**<Title>lmagini</Title>**

**</head>**

**<Body>**

**<A HREF="Desene\desenl.jpg"><img src=Desene\desenl.jpg width=50 height=50></A>**

**<A HREF="Desene\desen2.jpg"ximg src=Desene\desen2.jpg width=50 height=50></A>**

**<A HREF="Desene\desen3 . jpg'ximg src=Desene\desen3 . jpg width=50 height=50></A>**

**<A HREF="Desene\desen4.jpg"><img src=Desene\desen4.jpg width=50 height=50x/A>**

**</Body>**

**</HTML>**

15 **Imagini Windowi Interne...** f\_ ti V\n **D:\Desene\desen1.**

File Edit View Favorites &#355;ools Help

Imagini



Q - D:\Desene\deserlJP v

Eile Edit View Favorites lools &#355; \*"

D:\Desene\desenl

jpg



^ My Computer

\*? ***\0ntteb&#259;zi de conttod***

1. Care s&icirc;nt formatele f&icirc;&#351;ierelor-imagini acceptate de browser-ele web?
2. Ce etichet&#259; se utilizeaz&#259; pentru inserarea unei imagini &icirc;ntr-un document html? Care este atributul obligatoriu al acestei etichete?
3. Explica&#355;i sensul expresiei *imaginea este inserat&#259; „inline".*
4. Ce atribute neobligatorii poate avea eticheta pentru inserarea imaginilor &icirc;ntr-un document html &#351;i care s&icirc;nt valorile acestor atribute?
5. Cum poate fi creat&#259; o referin&#355;&#259;-imagine?

• html? Care

**- alor intr-un**

**• Imagini**

^ ***Sa&cini pentzu &uctu& independent***

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a un CV cu fotografia autorului de CV, aliniat&#259; la centrul paginii.
2. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a c&icirc;teva imagini-hiperleg&#259;turi de dimensiunile 50 pixeli x 50 pixeli. La executarea unui click pe fiecare imagine browser-ul va afi&#351;a aceast&#259; imagine cu dimensiunile 150 pixeli x 150 pixeli.
3. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a un text despre ora&#351;ul Chi&#351;in&#259;u cu titlul de nive­lul 5, culoarea neagr&#259; &#351;i fundal gri. O imagine a ora&#351;ului va ap&#259;rea &icirc;n chenar &#351;i va fi aliniat&#259; la dreapta textului.
4. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a graficul unei func&#355;ii.

Indica&#355;ie: Acest grafic poate fi construit cu programul Microsoft Excel.

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o organigram&#259;.
2. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web (imaginea inserat&#259; repetat poate fi alta).

|  |  |
| --- | --- |
| O Problema cu imagini • Window... | |  |
| D:\ex4.html | \*r X |
| I File £dit View Favorites lools Help | |
| W «&icirc;S? Problema cu imagini | f ^ |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1? | Jl/V | 1lis, Jj/v 1 |
| 0 | 0 |  |
|  |  | i0 |
| V | ■ | r# jil |

^ My Computer

**+„10070 -**



*J2ec&#355;ia.* £i

1. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ^5 Problema cu imagini Windows Internet tx... |». jjV\*! '^ | | | | | |
|  | & D:\ex7.html | vl \*T | X |  |
| File Edit ®ew Favorites &#355;ools ap[p | | |  |  |
| Problema cu imagini | | | & | » |
|  | M |  |  |  |
|  | Hil |  |  |  |
|  |  | M |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | My Computer | | -\ioo% | - |

1. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web.

I?Problema cu imagini Windows Inter...

& D:\ex5.html

wt A

File £dit View Favorites &#355;ools Help

<!>«' (“Problema cu imagini

H:\Dropbox\AppData\Local\Temp\FineReader11\media\image19.jpeg

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | A |  |
|  |  | di/y  M | ■ |
| Kt | A | 0 | ■ |

*Ui/rf*

My Computer

% 100% -

**j£?e<**

**6**

**Tabele**

H:\Dropbox\AppData\Local\Temp\FineReader11\media\image20.jpeg

&icirc;n cele mai dese cazuri tabelele se utilizeaz&#259; pentru organizarea structurat&#259; a datelor. De asemenea, a&#351;a cum fiecare celul&#259; a tabelului poate avea propriile culori, stiluri, efecte pentru text &#351;i fundal, tabelele se folosesc &#351;i pentru solu&#355;ii de design.

Un tabel, de regul&#259;, are:

* titlu pentru specificarea numelui tabelului;
* *r&icirc;nduri* &#351;i *coloane;*
* cap de tabel (tabel header) pentru descrierea con&#355;inutului coloanelor sau r&icirc;ndurilor;
* celule de date, care formeaz&#259; r&icirc;ndurile &#351;i coloanele tabelului.

Etichetele pentru definirea unui tabel s&icirc;nt prezentate (inten&#355;ionat) &icirc;n urm&#259;torul tabel: Etichete pentru definirea unui tabel &icirc;ntr-un document html

|  |  |
| --- | --- |
| Etichete | Descrierea etichetelor |
| <TABLE>  </TABLE>  1 | Definesc un tabel. Eticheta <TABLE> poate avea atributele:   * BORDER, care adaug&#259; un chenar tabelului &#351;i a c&#259;rei valoare &icirc;ntreag&#259; pozitiv&#259; este grosimea &icirc;n pixeli a chenarului (valoarea 1 este pre­stabilit&#259;, iar valoarea 0 semnific&#259; absen&#355;a chenarului); * ALIGN, care stabile&#351;te modul de aliniere a tabelului &icirc;n document &#351;i poate avea una din valorile left, right, center, * BGCOLOR, care specific&#259; culoarea de fond pentru tot tabelul; * CELLSPACING, care stabile&#351;te distan&#355;a &icirc;n pixeli dintre dou&#259; celule vecine ale tabelului (valoarea prestabilit&#259; este 2); * CELLPADDING, care stabile&#351;te distan&#355;a &icirc;n pixeli dintre marginea celulei &#351;i con&#355;inutul ei (valoarea prestabilit&#259; este 1); * WIDTH &#351;i HEIGHT, care specific&#259; l&#259;&#355;imea &#351;i &icirc;n&#259;l&#355;imea tabelului (valori ale atributului pot fi numere &icirc;ntregi pozitive (num&#259;r de pixeli) sau numere &icirc;ntregi pozitive mai mici dec&icirc;t 101 &#351;i urmate de simbo­lul % (specific&icirc;nd astfel frac&#355;iuni din l&#259;&#355;imea &#351;i &icirc;n&#259;l&#355;imea paginii)). |

**35**

*J2ectia* 5

|  |  |
| --- | --- |
| <CAPTION>  </CAPTION> | Definesc titlul tabelului &#351;i pot fi plasate &icirc;ntre etichetele <Table> &#351;i </Table>, dar nu &icirc;n interiorul etichetelor care definesc celulele sau rindurile tabelului. Eticheta <CAPTION> poate avea atributul ALIGN, care stabile&#351;te pozi&#355;ia titlului fa&#355;&#259; de tabel &#351;i care va avea una din valorile bottom, top, left, right. |
| <TR>  </TR> | Specific&#259; un r&icirc;nd &icirc;n tabel. Eticheta <TR> poate avea atributele:   * ALIGN pentru alinierea orizontal&#259; (cu una din valorile left, center, right)\ * VALIGN pentru alinierea vertical&#259; (cu una din valorile top, middle, bottom). |
| <TH>  </TH> | Definesc o celul&#259;-antet, In mod prestabilit, textul unei astfel de celule  este centrat &#351;i &icirc;ngro&#351;at. Eticheta <TH> poate avea atributele:   * WIDTH &#351;i HEIGHT pentru stabirea l&#259;&#355;imii &#351;i &icirc;n&#259;l&#355;imii celulei; * ALIGN &#351;i VALIGN; * ROWSPAN, care unific&#259; celula cu c&icirc;teva celule de desubtul ei (valoa­rea atributului este num&#259;rul total de celule care se unific&#259;); * COLSPAN, care unific&#259; celula cu c&icirc;teva celule din dreapta ei (valoa­rea atributului este num&#259;rul total de celule care se unific&#259;); * NOWRAP, care interzice &icirc;ntreruperea liniei de text din celul&#259; (deci coloana care con&#355;ine celula poate deveni oric&icirc;t de mare) &#351;i care se scrie f&#259;r&#259; valori; * BGCOLOR, care specific&#259; culoarea de fond pentru celul&#259; (culoarea textului celulei poate fi stabilit&#259; cu ajutorul atributului Color al etichetei <Font>). |
| <TD>  </TD> | Definesc o celul&#259; de date obi&#351;nuit&#259;. Eticheta <TD> poate avea oricare dintre atributele etichetei <TH>. |

Dac&#259; o celul&#259; a tabelului este vid&#259;, atunci &icirc;n mod normal ea este afi&#351;at&#259; f&#259;r&#259; chenar. Pentru a evita acest efect, &icirc;n locul con&#355;inutului celulei se va scrie textul &nbsp: sau <br>.

*Exemplul* 1

**<HTML>**

**<Head> <Title>Initiere in HTML. Tabele</Title> </Head>**

**<Body>**

**<Table border=2 width="90%" height="80%" align="center" bgcolor="lightcyan">**

**<Caption align="left"><Font color="Red" Size=6> Orarul lec&#355;iilor </font> </Caption>**

**<Tr><T <Tr al.**

**<Tr al:**

**<Tr al:**

**</Tabl-**

**</Body**

**</HTML**



e] Done

*Exemp*

**<HTML> <Body> <Table <Tr> <td c </Tr> <Tr al <td c <td <td c </Tr> <Tr> <td c </Tr> </Tabl </body </HTML**

**36**

**Tabele**

\*•■.£> &#351;i . ; sau

I -\_:gn,

: ■ morile

*xr.ier,*

*--idle,*

jle

H deci r se

. area > - -rotci

enar. l <br>.

**<Tr><Th Colspan\*2>Luni<Th>Marti<Th>Miercuri<Th>Joi<Th>Vineri </Tr>**

**<Tr align="center"xTd>l<Td>Romana<Td>Chimia<Td>Fizica <Td>Istoria<Td>Algbera </Tr>**

**<Tr align="center"><Td>2<Td>Engleza<Td>Fizica<Td>Infonnatica <Td>Rusa<Td>Biologia </Tr>**

**<Tr align="center"><Td>3<Td>Franceza<Td>Algebra<Td>Geometria <Td>Muzica<Td> Munca </Tr>**

</Table>

**</Body>**

**</HTML>**

**Ini&#355;iere in HTML. Tabele - Microsoft Internet Explorer**

File Edft View Favorites Tools Help

uLQ!.\*J

**OBMk** i?H

Address |£] D:\Revista7\ex2\_rev7.html

:3 **a Go Links**

Orarul lec&#355;iilor

**cj Done**

&#351; My Computer

*Exemplul* 2

<HTML>

**<Body>**

**<Table border=3 width=200 height=50>**

**<Tr>**

**<td colspan=5>**

**</Tr>**

**<Tr align=center>**

**<td colspan=2>**

**<td colspan=2 bgcolor=gray>{cnbsp&nbsp&nbsp&nbsp&nbsp <td colspan=2>**

**</Tr>**

**<Tr>**

**<td colspan=5>**

**</Tr>**

**</Table>**

**</body>**

**</HTML>**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Luni | | Marti | Miercuri | Joi | Vineri |
| 1 | Romana | Chimia | Fizica | Istoria | Algbera |
| 2 | Engleza | Fizica | Informatica | Rusa | Biologia |
| 3 | Franceza | Algebra | Geometria | Muzica | Munca |

***Zi***

*j2ectia* 5

3 D:\ex7.html Microsoft Int...

HpaBKa 0Hfl |£6paHHoe C \* w © i\*1 ffi'l &

^APec #] D:\ex7.html v Q nepexoa Lir.lj

j My Computer

*Exemplul* 3

**<HTML>**

**<Body>**

**<Table border=3 width=200>**

**<Tr>**

**<td bgcolor=“blackxbr> </td> <td bgcolor=whitexbrx/td> <td bgcolor=blackxbrx/tdxtd bgcolor=whitexbrx/td> </Tr>**

**<Tr>**

**<td bgcolor=whitexbr> </td> <td bgcolor=blackxbrx/td> <td bgcolor=whiteXbrX/td><td bgcolor=blackxbrx/td> </Tr>**

**<Tr>**

**<td bgcolor==blackxbr> </td> <td bgcolor=white><brx/td> <td bgcolor“black><brX/td><td bgcolor=whitexbrx/td> </Tr>**

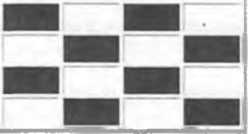
**<Tr>**

**<td bgcolor==whitexbr> </td> <td bgcolor=blackxbrx/td> <td bgcolor-whitexbrx/tdxtd bgcolor=black><brx/td> </Tr>**

**</body>**

**</HTML>**

|  |  |
| --- | --- |
| ^ IWhaiAf\*Ar+« H7MIUw+ia html - 1 a | |
| \ )\ j & D:\bav\Carte\_HTMI | X 1 1 Gsogit |
| ...• © D:\bav\Carte\_HTML\Le... | ~! a -’ |



jk Computer | Protected Mode: Off

% 100% •\*

**V?**

**- Tabele**

,? ***\\*J ntteb&#259;zi de conttod***

1. Pentru ce s&icirc;nt utilizate tabelele?
2. Numi&#355;i atributele etichetei <TABLE> &#351;i valorile posibile ale acestor atribute?
3. Care s&icirc;nt atributele etichetei <CAPTION> &#351;i valorile posibile ale acestor atribute?
4. Cum se specific&#259; un r&icirc;nd de tabel?
5. Care etichete definesc o celul&#259;-antet?
6. Care s&icirc;nt atributele acestor etichete &#351;i valorile lor posibile?
7. Care etichete definesc o celul&#259; de date? Care s&icirc;nt atributele acestor etichete?

\ ***Sazcini penttu &uctru& independent***

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a urm&#259;torul tabel:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A | C | E |
| B | D | F |
| Crea&#355;i o pagin&#259; web care va | afi&#351;a urm&#259;torul tabel: |  |
| A | B | C |
|  | D | E |

3. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a urm&#259;torul tabel:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A | | D |
| B | C | E |

4. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a urm&#259;torul tabel:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A | C | E |
| B | |

5. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a urm&#259;torul tabel:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| A | B | | | C |
| D | E | F |
| G | H | | | I |

***f***

6. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a urm&#259;torul tabel:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A | C | E |
| B | D | F |
| G | H |

*J2ec&#355;ia $*

7. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a urm&#259;torul tabel:

10. Ce va

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | B |  | E | F | G |
| A | D |  | H |  |
|  | C |  |  |  |

1. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web (se poate folosi alt&#259;

imagine):

**D:\pr1.html Windo... f\_ b|jXj**

File Edit. View Favorites Tools h >y

**& ^ iS**9**MgD:\A... X**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 ' | ii | ULtr  y-f\* |
| pi | ULir | jflfc |

< My Computer

$1100%

9. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web (se poate folosi alt&#259;

imagine):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ^1' D:\pr2.html Windows Inter... f» ]ffc] X | | |
| 'w ti5 ” | 6 D:\pr2.html v ! | \* -1 |
| File Edit | liiew Favorites &icirc;pols Help | |
| W J | & D:\pr2.html | < |
|  | H |  |
|  | m m |  |
|  | III 1 | |
|  | | |
| ^ My Computer ^ 100% T | | |

**<h:**

**<H<**

</l

**<B(**

<Tj

<1

</

<1

*</*

</1

</£

*</l*

II. Ce va

**<H**1

<He

</£

**<Bc**

**<Ta**

**<Tr**

<:

**</T**

**<Tr**

<■

**</T**

</T

</

**</H**

**40**

**Tabele**

1. Ce va afi&#351;a pagina web cu urm&#259;torul cod html?

**<HTML>**

**<Head><Title>Ce afisam?</Title>**

**</Head>**

**<Body>**

**CTable align=center border=2 width=100>**

**<Tr align=center>**

**<Td colspan=2>B</TdxTd rowspan=2>D</Td> </Tr>**

**<Tr align=center>**

**<Td>C</TdXTd>A</Td>**

**</Tr>**

**</Table>**

**</Body>**

**</HTML>**

1. Ce va afi&#351;a pagina web cu urm&#259;torul cod html?

**<HTML>**

**<HeadXTitle>Ce afisam?</Title>**

**</Head>**

**<Body>**

**<Table align=center width=100 border=2>**

**<Tr align=center>**

**<Td rowspan=2>B</TdXTd>C</TdxTd>A</Td> </Tr>**

**<Tr align=center>**

**<Td colspan=2>D</Td>**

**</Tr>**

**</Table>**

**</body>**

**</HTML>**

**41**

***J2ec***

***&#355;ia***

**Cadre**

Fereastra browser-ului poate fi &icirc;mp&#259;r&#355;it&#259; &icirc;n c&icirc;teva zone independente, &icirc;n sensul c&#259; diferite zone pot afi&#351;a con&#355;inutul a diferitor documente html. Aceste zone se numesc cadre sau ferestre.

Pentru definirea cadrelor se creeaz&#259; un fi&#351;ier .html special, &icirc;n care &icirc;n loc de etichetele <body>, </body> se scriu etichetele <frameset>, </frameset>. Spre deosebire de eti­chetele <body>, </body> mai multe perechi <frameset>, </frameset> pot fi imbricate.

Un cadru se specific&#259; cu ajutorul etichetei <frame>.

* Eticheta <FRAMESET> poate avea urm&#259;toarele atribute:

1. cols = list&#259; de elemente (creeaz&#259; cadre de tip coloan&#259;);
2. rows = list&#259; de elemente (creeaz&#259; cadre de tip linie);
3. bordercolor = "culoare" (stabile&#351;te culoarea chenarelor tuturor cadrelor);
4. border = "n" (stabile&#351;te grosimea chenarelor tuturor cadrelor);
5. frameborder = "yes" sau 1 / "no" sau 0 (afi&#351;eaz&#259; sau ascunde chenarele tuturor cadrelor).

Elementele listei atributelor cols &#351;i rows pot fi:

* numere &icirc;ntregi care specific&#259; dimensiunile &icirc;n pixeli ale cadrelor;
* procente din dimensiunea ferestrei browser-ului;
* simbolul \* care specific&#259; spa&#355;iul r&#259;mas;
* dou&#259; sau mai multe valori de forma n\* care specific&#259; n p&#259;r&#355;i din spa&#355;iul r&#259;mas.

Elementele listei men&#355;ionate se delimiteaz&#259; prin virgule.

Astfel, <frameset cols = 100,200, 30%, \*> define&#351;te patru cadre de tip coloan&#259;: primul are l&#259;&#355;imea de 100 de pixeli, al doilea - de 200 de pixeli, al treilea are l&#259;&#355;imea 30% din l&#259;&#355;imea ferestrei browser-ului, iar al patrulea ocup&#259; zona r&#259;mas&#259;.

Eticheta <frameset cols = 100, 2\*, 3\*> define&#351;te trei cadre de tip coloan&#259;, primul fiind de 100 de pixeli. Celelalte dou&#259; cadre ocup&#259; 2 p&#259;r&#355;i respectiv 3 p&#259;r&#355;i din zona r&#259;mas&#259;.

* Eticheta <FRAME> define&#351;te un cadru &#351;i are atributul obligator src = "URL", unde URL este numele fi&#351;ierului html care va fi &icirc;nc&#259;rcat &icirc;n acest cadru.

&icirc;n afar&#259; de atributul src eticheta <frame> poate avea urm&#259;toarele atribute:

1. bordercolor = "culoare" (stabile&#351;te culoarea chenarului cadrului);
2. frameborder - "yes" / "no" (afi&#351;eaz&#259; sau ascunde chenarul cadrului);
3. st **at**
4. ni **re**
5. m, **ca**
6. mi **ca**
7. na

*Observa&#355;ie*

**Dac&#259; acel: <frame>, a**

**• Numele fic&icirc;nd astfel Dac&#259; se don &icirc;nc&#259;rcate in ; eticheta <B^ &icirc;n afar&#259; d "\_top" curent** ■f **"\_blan** S **"\_self"** ■f **"\_pare: fereasti**

*Exemplu!*

**Fi&#351;ierele** ped.html**,** fon

• **Fi&#351;ierul i este legat fiec**

**FM'**

**Biol**

**Geo**

**Filol**

**Peds**

1 c&#259; **urnesc**

etele j; eti- cate.

arele

r&#259;mas.

rrimul »\* o din

primul

"imas&#259;.

unde

**Cadra**

1. scrolling - "yes" / "no" / "auto" (afi&#351;eaz&#259; permanent, ascunde sau afi&#351;eaz&#259; atunci c&icirc;nd este necesar bara de derulare a cadrului);
2. noresize (far&#259; valori, interzice posibilitatea prestabilit&#259; a utilizatorului de a redimensiona cadrul cu ajutorul mouse-ului);
3. marginheight = n / n% (stabile&#351;te distan&#355;a de n pixeli sau de n% din &icirc;n&#259;l&#355;imea

cadrului dintre con&#355;inutul cadrului &#351;i marginea de sus);

1. marginwidth = n / n% (stabile&#351;te distan&#355;a de n pixeli sau de «% din l&#259;&#355;imea

cadrului dintre con&#355;inutul cadrului &#351;i marginea din st&icirc;ng&#259;);

1. name = "numele cadrului" (stabile&#351;te numele cadrului).

*Observa&#355;ie*

Dac&#259; acela&#351;i atribut este con&#355;inut at&icirc;t de eticheta <frameset>, c&icirc;t &#351;i de eticheta <frame>, atunci este prioritar atributul etichetei <frame>.

• Numele cadrului se utilizeaz&#259; ca valoare a atributului target al etichetei <A> speci- fic&icirc;nd astfel &icirc;n care cadru se va &icirc;nc&#259;rca fi&#351;ierul referit de leg&#259;tura specificat&#259; de <A>, Dac&#259; se dore&#351;te ca toate documentele referite de leg&#259;turile unui document html s&#259; fie &icirc;nc&#259;rcate &icirc;n acela&#351;i cadru, atunci &icirc;ntre etichetele <head>, </head> se va utiliza similar eticheta <BASE> cu atributul target.

In afar&#259; de numele cadrelor, atributul target accept&#259; urm&#259;toarele valori:

y/ " top" (fi&#351;ierul referit se va &icirc;nc&#259;rca &icirc;n fereastra browser-ului ce con&#355;ine cadrul curent);

" blank" (fi&#351;ierul referit se va &icirc;nc&#259;rca &icirc;ntr-o pagin&#259; nou&#259; anonim&#259;);

S " seif" (fi&#351;ierul referit se va &icirc;nc&#259;rca &icirc;n cadrul curent);

S "\_parent" (fi&#351;ierul referit se va &icirc;nc&#259;rca &icirc;n cadrul p&#259;rinte al cadrului curent sau &icirc;n fereastra browser-ului curent, dac&#259; nu exist&#259; cadrul p&#259;rinte).

*Exemplul* 1

Fi&#351;ierele *meniu.html, prima.html, fmi.html, biohim.html, geo.html, fii.html, ped.html, fondal.jpg* se afl&#259; &icirc;n acela&#351;i catalog.

* Fi&#351;ierul Meniu.html are urm&#259;toarea structur&#259; (s&#259;geata indic&#259; cu ce document html este legat fiecare paragraf al sec&#355;iunii <body> a fi&#351;ierului):

FMT1 > *fmi.html*

Biologie si chimie > biohim.html

Geografie > geo.html

Filologie > fil.html

Pedagogie > ped.html

**43**

Con&#355;inutul fi&#351;ierului Meniu.html.

**<html>**

**<head> <H2>Facultati</H2> </head>**

**<body background="fondai. jpg" alink="green">**

<H4>

**<P> <A href =”fmi.html" target="cadrul2"> FMTI</A>**

**<P> <A href ="biohim.html" target="cadrul2"> Biologie si chimie </A>**

**<P> <A href ="geo.html" target="cadrul2"> Geografie </A>**

**<P> <A href ="fil.html" target="cadrul2"> Filologie </A>**

**<P> <A href ="ped.html\* target="cadrul2"> Pedagogie </A>**

**</H4>**

**</body>**

**</html>**

* Fi&#351;ierul Piima.html creeaz&#259; dou&#259; cadre f&#259;r&#259; chenar &#351;i are urm&#259;toarea structur&#259;:

|  |  |
| --- | --- |
| Cadrul 1 (f&#259;r&#259; nume) | Cadrul 2 (cu numele „cadrul2”) |
| &icirc;ncarc&#259; fi&#351;ierul Meniu.html | Ini&#355;ial &icirc;ncarc&#259; fi&#351;ierul fmi.html, apoi &icirc;ncarc&#259; fi&#351;ierele referite de leg&#259;turile fi&#351;ierului Meniu.html, adic&#259; fi&#351;ierele fmi.html, biohim.html, geo.html, fil.html, ped.html |

Con&#355;inutul fi&#351;ierului Prima.html.

**<html>**

**<head>**

**<title>Exemplu cu cadre</title>**

**</head>**

**<frameset cols= ”180,\*" border=0>**

**<frartie src= "meniu-html" noresize >**

**<frame src="fmi.html"name="cadrul2">**

**</frameset>**

**</html>**

Con&#355;inutul fi&#351;ierului biohim.html:

**<html>**

**<head> <H2>Biologie si Chimie</H2> </head>**

**<body>**

**Informa&#355;ia despre facultatea Biologie si Chimie </body>**

**</html>**

Con&#355;inutul fi&#351;ierului fmi.html:

**<html>**

**<head>**

**<H2>FMTI</K2>**

**</head>**

**Cadre**

**<body>**

**Informa&#355;ia despre facultatea Fizica, Matematica si Tehnologii informa&#355;ionale </body>**

**</html>**

**e </A>**

**'3 Exemplu cu cadre - Microsoft Internet Explorer**

**-lol xl**

tura:

te

|  |  |
| --- | --- |
| Eile £dit &#355;flew Favorites Xools Help ‘1^ j | |
| ©Back - - |X\_ | ^ 1 » ;  . Search Favorites |
| Atfdress iy D:\HTML\Lectia\_7\Exl\prima.html - Go Links ” | |
| Faciiltati | Biologie si Chimie |
| FMTI  Biologie si chimie Geografie Filologie Pedasosie | Informa&#355;ia despre facultatea Biologie si Chimie |
| i#sj Done | j My Computer |

Evident, fi&#351;ierul Meniu.html putea fi scris mai scurt utiliz&icirc;nd eticheta <base>: <html>

**<head> <base target="cadrul2"> <H2>Facultati</H2> </head> <body background="fondai.jpg" alink="green">**

**<H4>**

**<P> <A href ="fmi.html" > FMTI</A>**

**<P> <A href =\*biohim.html" > Biologie si chimie </A>**

**<P> <A href ="geo.html" > Geografie </A>**

**<P> <A href ="fil.html" > Filologie </A>**

**<P> <A href ="ped.html" > Pedagogie </A>**

**</H4>**

**</body>**

**</html>**

**45**

*J2ectia 7*

Exemplul 2. **Cadre imbricate**

Fie c&#259; &icirc;n acela&#351;i catalog cu fi&#351;ierele din exemplul 1 se afl&#259; fi&#351;ierul antet.jpg. Modific&#259;m fi&#351;ierulprima.html din exemplul 1 astfel, &icirc;nc&icirc;t s&#259; aib&#259; urm&#259;toarea structur&#259;:

|  |  |
| --- | --- |
| Cadrul 1 (f&#259;r&#259; nume) | Cadrul 3 (f&#259;r&#259; nume)  Afi&#351;eaz&#259; un desen (con&#355;inutul fi&#351;ierului antet.jpg) |
| &icirc;ncarc&#259; fi&#351;ierul Meniu.html | Cadrul 2 (cu numele „cadru!2”)  Ini&#355;ial &icirc;ncarc&#259; fi&#351;ierul/m;', html, apoi &icirc;ncarc&#259; fi&#351;ierele specifi­cate de leg&#259;turile fi&#351;ierului Meniu.html, adic&#259; fi&#351;ierele fmi.html, biohim.html, geo.html, fil.html, ped.html |

Con&#355;inutul fi&#351;ierului Prima.html:

<html>

<head><title>Exemplu cu cadre</title> </head>

**<frameset cols= "180,\*" border=0>**

**<frame src="meniu.html" noresize > <frameset rows = "12 0, \*" border = 0>**

**<frame src="antet.jpg" scrolling="no"> <frame src="fmi.html" name="cadrul2"> </frameset>**

**</frameset>**

**</html>**

|  |  |
| --- | --- |
| File Edit View Favorites &#355;ools Help | ' ir |
| Bick - yj - [w] , Search - • Favorites |  |
| rnz — |ravuriLeb| | » ^ »  Address D:\HTML\Lectia\_7\Ex2\prima.html “ ' Etf60 Ljnks | |

**Facultati**

FMTI

Biologie si chimie  
Geografie  
Filologie  
Pedagogie



Informa&#355;ia despre facultatea Fizica, Matematica si Tehnologii informa&#355;ionale

Done

**i ! | My** Computer

* Dac&#259; ui &icirc;ntre etichei <NOFRAM Men&#355;ion&#259;m
* Sintaxa reaz&#259; simila Pentru defir

Eticheta

1. j

&icirc;i

1. b 3. b 4- f

c

1. s

a

1. n r
2. n c
3. n c
4. r
5. v
6. I
7. ;
8. \ c
9. /

c

*Exemph*

Fi&#351;ierele

<html> **<head>< </head> <body a**

**46**

**Cadre**

* Dac&#259; un browser nu suport&#259; cadre, atunci el va ignora toate etichetele html cuprinse &icirc;ntre etichetele <frameset>, </frameset> cu excep&#355;ia celor cuprinse &icirc;ntre etichetele <NOFRAMES>, </NOFRAMES> (care se scriu &icirc;ntre <frameset>, </frameset>). Men&#355;ion&#259;m c&#259; &icirc;ntre <noframes>, </noframes> pot fi scrise majoritatea etichetelor html.
* Sintaxa HTML permite crearea a&#351;a-numitor cadre interne. Cadrele inteme se inse­reaz&#259; similar unei imagini (adic&#259; for&#259; utilizarea etichetelor <frameset>, </frameset>). Pentru definirea unui cadru intem se utilizeaz&#259; etichetele <iframe>, </iframe>.

Eticheta <IFRAME> poate avea urm&#259;toarele atribute:

1. src = "URL", unde URL este numele fi&#351;ierului html care va fi &icirc;nc&#259;rcat ini&#355;ial &icirc;n acest cadru;
2. bordei-color = "culoare" (stabile&#351;te culoarea chenarului cadrului);
3. border = "n" (stabile&#351;te grosimea chenarului cadrului);
4. frameborder = "yes" sau 1 / "no" sau 0 (afi&#351;eaz&#259; sau ascunde chenarul cadrului);
5. scrolling = "yes" / "no" / "auto" (afi&#351;eaz&#259; permanent, ascunde sau afi&#351;eaz&#259; atunci c&icirc;nd este necesar bara de derulare a cadrului);
6. noresize (fSr&#259; valori, interzice posibilitatea prestabilit&#259; a utilizatorului de a redimensiona cadrul cu ajutorul mouse-ului);
7. marginheight = n / «% (stabile&#351;te distan&#355;a de n pixeli sau de n% din l&#259;&#355;imea cadrului dintre con&#355;inutul cadrului &#351;i marginile verticale);
8. marginwidth - nl n% (stabile&#351;te distan&#355;a de n pixeli sau de n% din &icirc;n&#259;l&#355;imea cadrului dintre con&#355;inutul cadrului &#351;i marginile orizontale);
9. name ” „numele cadrului” (stabile&#351;te numele cadrului);
10. width = n / n% (stabile&#351;te l&#259;&#355;imea cadrului);
11. height = n / n% (stabile&#351;te &icirc;n&#259;l&#355;imea cadrului);
12. align (stabile&#351;te modul de aliniere a cadrului);
13. vspace (stabile&#351;te distan&#355;a dintre marginile de sus &#351;i de jos ale cadrului &#351;i celelalte elemente ale documentului);
14. hspace (stabile&#351;te distan&#355;a dintre marginea st&icirc;ng&#259; &#351;i marginea dreapt&#259; ale cadrului &#351;i celelalte elemente ale documentului).

Exemplul **3. Cadru intern**

Fi&#351;ierele *ex3.html, dl.jpg, d2.jpg, d3.jpg, d4.jpg, d5.jpg* se afl&#259; &icirc;n acela&#351;i catalog.

**<html>**

**<head><title>Exeinplu cu cadru intern</title>**

**</head>**

**cbody alink="green">**

**47**

*J2ec&#355;ia 7*

**Exemplu cu cadru intern - Microsoft Internet' Explorer**

1. Ce valori &icirc;r
2. Ce este un c
3. Numi&#355;i atrib
4. Explica&#355;i ro!

***akcini***

1. Crea&#355;i o pagin&#259; primul cu l&#259;&#355;iir afi&#351;a con&#355;inutul cu defini&#355;ia dref
2. Crea&#355;i o pagin&#259; de 160 de pixel doilea - desene Paint.
3. Crea&#355;i o pagin&#259; l&#259;&#355;imile respect ser-ului &#351;i zona num&#259;rul x”.
4. Crea&#355;i o pagin&#259; - de 160 de pixel fotografia unei j care vor fi afi&#351;»
5. Crea&#355;i o pagin&#259;

Fiecare cadru v; cadre.

"n,

, 6. /Crea&#355;i o pagin&#259;

Cadrul 1 va afi&#351;\* denumiri de figuri g drul 2.

<iframe src="dl.jpg" name="cadru\_intern" width =3 00 height = 250 align = right>

**</iframe>**

**Acest document con&#355;ine un cadru intern <P> <A href = \*dl.jpg" target="cadru\_intern"> Desenul 1</A>**

**<P> <A href = "d2.jpg" target="cadru\_intern"> Desenul 2 </A>**

**<P> <A href ="d3.jpg" target="cadru\_intern"> Desenul 3 </A>**

**<P> <A href »"d4.jpg" target="cadru\_intern"> Desenul 4 </A>**

**<P> <A href ="d5.jpg" target="cadru\_intern"> Desenul 5 </A>**

**</body>**

**</html>**

File Edit View Favorites Jpols Help  
|^jBack » X | £] gj \ J Search S Favorites

r rsv~ ■■■ ~ ~ 1 ■ '

Address |ej D:\HTML\Lectia\_7\Ex3\ex3.html

4 **My Computer**

***<3ntteb&#259;ti de contko&***

1. Care este rolul cadrelor &icirc;ntr-un document html?
2. Ce etichete se utilizeaz&#259; pentru definirea cadrelor &#351;i care s&icirc;nt atributele lor?
3. Pot fi imbricate etichetele pentru definirea cadrelor?
4. Numi&#355;i atributele etichetei <FRAME>. Care este atributul obligatoriu al acestei etichete?
5. Numi&#355;i atributul etichetei <A> care specific&#259; cadrul &icirc;n care se va &icirc;nc&#259;rca fi&#351;ierul

**reffirit.**

Acest document con&#355;ine un cadru intern

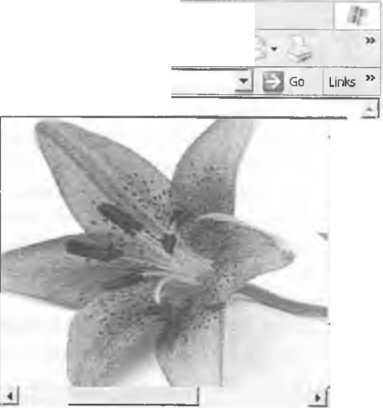
**Desenul 1**

Desenul 2

Desenul 3

-Ini xl

**48**



**Cadre**

1. Ce valori &icirc;n afar&#259; de numele cadrului mai accept&#259; acest atribut?
2. Ce este un cadru intern &#351;i care s&icirc;nt etichetele pentru definirea unui astfel de cadru?
3. Numi&#355;i atributele lor.
4. Explica&#355;i rolul etichetei <BASE>.

***atcini pentzu. QuctuQ, independent***

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web format&#259; din dou&#259; cadre de tip linie cu chenar de culoare blue: primul cu l&#259;&#355;imea de 200 de pixeli, al doilea ocup&icirc;nd zona r&#259;mas&#259;. Primul cadru va afi&#351;a con&#355;inutul unui fi&#351;ier cu defini&#355;ia p&#259;tratului, iar al doilea - con&#355;inutul unui fi&#351;ier cu defini&#355;ia dreptunghiului.
2. Crea&#355;i o pagin&#259; web format&#259; din dou&#259; cadre de tip coloan&#259; cu chenar ro&#351;u &#351;i l&#259;&#355;imea de 160 de pixeli. Primul cadru va afi&#351;a o list&#259; de denumiri de figuri geometrice, iar al doilea - desenele corespunz&#259;tor acestor figuri. Indica&#355;ie. Utiliza&#355;i redactorul grafic Paint.
3. Crea&#355;i o pagin&#259; web format&#259; din patru cadre de tip coloan&#259; cu chenar verde av&icirc;nd l&#259;&#355;imile respectiv de 100 de pixeli, 100 de pixeli, 20% din l&#259;&#355;imea ferestrei brow­ser-ului &#351;i zona r&#259;mas&#259;. Fiecare cadru va afi&#351;a un mesaj de forma: „Salut! S&icirc;nt cadrul num&#259;rul x".
4. Crea&#355;i o pagin&#259; web format&#259; din dou&#259; cadre de tip coloan&#259; f&#259;r&#259; chenar: unul cu l&#259;&#355;imea de 160 de pixeli, al doilea ocup&icirc;nd zona r&#259;mas&#259;. Primul cadru va afi&#351;a imaginea cu fotografia unei persoane, iar al doilea - CV-ul corespunz&#259;tor. Indica&#355;ii. Crea&#355;i fi&#351;ierele care vor fi afi&#351;ate de cadre, apoi pagina web.
5. Crea&#355;i o pagin&#259; web format&#259; din trei cadre conform imaginii:

Cadrul 1

Cadrul 2

Cadrul 3

Fiecare cadru va afi&#351;a con&#355;inutul unui fi&#351;ier html diferit de fi&#351;ierele celorlalte dou&#259; cadre.

1. )Crea&#355;i o pagin&#259; web format&#259; din trei cadre conform imaginii:

|  |  |
| --- | --- |
| Cadrul 1 | |
| Cadrul 2 | Cadrul 3 |

Cadrul 1 va afi&#351;a o imagine cu diferite figuri geometrice, cadrul 2 - o list&#259; de leg&#259;turi- denumiri de figuri geometrice, iar cadrul 3 - defini&#355;ia figurii geometrice selectate din ca­drul 2.

*jQectia* 7

7. Crea&#355;i o pagin&#259; web format&#259; din trei cadre conform imaginii:

|  |  |
| --- | --- |
| Cadrul 1 | Cadrul 2 |
| Cadrul 3 | |

Cadrul 1 va afi&#351;a o imagine, cadrul 2 - un meniu cu leg&#259;turi-denumiri de etichete HTML pentru tabele, iar cadrul 3 - semnifica&#355;ia (rolul) etichetei selectate din ca­drul 2.

1. Reprezenta&#355;i schematic structura repartiz&#259;rii cadrelor definite de urm&#259;torul cod HTML:

**<frajneset cols = "\*,\*\*,>**

**<frameset rows="\*,\*">**

**<frameset cols=\*\*,\*“>**

**<frame src="cl.html">**

**<frame src="c2.html"» •**

**</frameset>**

**<frame src="c3 .html">**

**</frameset>**

**<frame src="c4.html">**

**</frameset>**

1. Reprezenta&#355;i schematic structura repartiz&#259;rii cadrelor definite de urm&#259;torul cod HTML:

**<frameset cols="\*,\*">**

**<frame src="cl. html">**

**<frairteset rows="\*,\*">**

**<frameset cols="\*,\*">**

**<frame src="c2.html"»**

**<frame src="c3 .html">**

**</frameset>**

**<frame src="c4.html">**

**</frameset>**

**</frameset>**

list ca:

JJd

Pentru a ment html p

***J2ec***

8

**Formulare**

&icirc;n afar&#259; de texte, imagini, tabele, un document html poate con&#355;ine butoane de comand&#259;, casete de text, zone de editare, butoane radio, liste de selec&#355;ie, casete de validare etc. De regul&#259;, aceste elemente se folosesc pentru a dinamiza documentul &#351;i/sau pentru a oferi utilizatorului posibilitatea transmiterii unor informa&#355;ii (date) pentru prelucrarea lor ulterioar&#259; de c&#259;tre un server WWW sau de c&#259;tre un program special inserat &icirc;n docu­ment. &icirc;n cazul &icirc;n care informa&#355;iile ajung la server, un program le prelucreaz&#259; &#351;i/sau le stocheaz&#259; intr-o baz&#259; de date. Unele programe retumeaz&#259; un mesaj de r&#259;spuns sau lanseaz&#259; o ac&#355;iune referitoare la document.

l\_nc luii vjc\*v i avumc? j\_uuij ijcip

H:\Dropbox\AppData\Local\Temp\FineReader11\media\image25.jpeg

H:\Dropbox\AppData\Local\Temp\FineReader11\media\image26.jpeg

Address D:\formular.htnnl

Go Links >J

J - buton de comanda

fs&#259;&icirc;u&icirc;l . caseta de text

W - caseta de validare

Luni

**Marti**

**Miercuri**

lista de selec&#355;ie [T3 zona de editare |Joi

caseta de fi&#351;iere |D\Ex2\test.html Browse... [

Done

My Computer

Pentru a insera &icirc;ntr-o pagin&#259; web astfel de elemente se creeaz&#259; formulare. Un docu­ment html poate avea unul sau mai multe formulare.

*£ectia lj*

Formularul reprezint&#259; un ansamblu de zone active (vezi lec&#355;ia 1) pentru introducerea, selectarea &#351;i transmiterea datelor. El se define&#351;te de etichetele <form> </form>. Astfel, marcajele care definesc fiecare dintre elementele enun&#355;ate se scriu &icirc;ntre <form> &#351;i </form>.

* Elicheta <FORM> poate avea urm&#259;toarele atribute:

1. action = "URL" / "mailto: ADRESA";
2. method = "get" / "post";
3. name - "nume";
4. target = "numele cadrului";
5. disabled = "true" / "false".
6. Valoarea URL a atributului action este adresa programului pe serverul WWW care prelucreaz&#259; datele transmise, iar ADRESA este o adres&#259; valid&#259; de e-mail c&#259;tre care se vor expedia datele.
7. Atributul method stabile&#351;te metoda utilizat&#259; de browser pentru transmiterea datelor.

Valoarea get este implicit&#259;, semnific&icirc;nd c&#259; datele din formular vor fi ad&#259;ugate la adre­sa URL a atributului action. &icirc;n acest caz browser-ul automat insereaz&#259; mai &icirc;nt&icirc;i simbo­lul ?, apoi datele conform sintaxei numele c&icirc;mpului = valoarea c&icirc;mpului. &icirc;ntre fiecare dou&#259; seturi de date se insereaz&#259; simbolul &. Evident, cantitatea de date astfel transmise nu poate fi prea mare (cel mult 1KB).

&icirc;n cazul valorii post datele s&icirc;nt transmise separat &#351;i pot fi mult mai mari.

1. Valoarea atributului name, de regul&#259;, se utilizeaz&#259; ca identificator al formularului. Un subprogram Java, JavaScript, VBScript (sau de alt tip) poate primi &icirc;n calitate de parametru actual un nume de formular sau un nume al unui element al formularului.
2. Am men&#355;ionat c&#259; &icirc;n urma expedierii datelor unui formular, serverul WWW poate retuma un r&#259;spuns. Valoarea atributului tai-get este numele cadrului &icirc;n care va fi afi&#351;at acest r&#259;spuns.
3. Atributul disabled dezactiveaz&#259; (pentru valoarea true) sau activeaz&#259; toate elementele unui formular.

Majoritatea elementelor unui formular se definesc cu ajutorul marcajului <input>.

* Eticheta <INPUT> poate avea urm&#259;toarele atribute:

1. type = "text" / "submit" / "reset" / "password" / "checkbox" / "radio" / "file" / "button";
2. name - "nume";
3. value = "valoare" / "URL";
4. disabled = "true" / "false";
5. size = "n";
6. re
7. m
8. ci
9. ei
10. Atribi

* Valoare, editare).
* Valoaree
* "Reset" larului v
* "Passwc putea sc
* Valoare; utilizat&#259;
* Valoares rol ca &#351;: selectars Se consi grup dac
* "File" s casete st sau se a
* Valoare: la execu

1. Valoi corespunz&#259;
2. Atribi comand&#259; &#351;: Un buton i numele - j atributului
3. Atrib unui formu
4. Atribi / "passwori

52

**Formulare**

: cucerea, Astfel, ■:rm> &#351;i

■ WWW •r^il c&#259;tre

datelor, e a adre- simbo- t: fiecare T2nsmise

.arului. :tate de arului.

«W poate i n afi&#351;at

:t5 toate tfflput>.

"file"

1. *readonly;*
2. *maxlength — "n";*
3. *checked;*
4. *enctype m "multipart" ! "form-data".*
5. Atributul type este cel mai important &#351;i stabile&#351;te tipul elementului.

* Valoarea "text" este implicit&#259; &#351;i corespunde casetei de text (se mai spune c&icirc;mp de editare).
* Valoarea "submit" specific&#259; un buton de expediere a datelor.
* "Reset" corespunde unui buton care, fiind ap&#259;sat, atribuie tuturor elementelor formu­larului valorile prestabilite.
* "Password" se folose&#351;te pentru crearea unei casete de text &icirc;n care utilizatorul va putea scrie texte, &icirc;ns&#259; &icirc;n caset&#259; &icirc;n locul oric&#259;rui simbol va ap&#259;rea caracterul \*.
* Valoarea "checkbox" specific&#259; o caset&#259; de validare (se mai spune buton de op&#355;iune), utilizat&#259; pentru a activa (a valida) sau a interzice o stare, o op&#355;iune etc.
* Valoarea "radio" specific&#259; un buton radio, care, &icirc;n cazul &icirc;n care este singur, are acela&#351;i rol ca &#351;i o caset&#259; de validare. De regul&#259;, butoanele radio se folosesc &icirc;n grup. La selectarea unui buton din grup celelalte butoane din grup automat &icirc;&#351;i pierd selec&#355;ia. Se consider&#259; c&#259; dou&#259; sau mai multe butoane radio ale unui formular apar&#355;in aceluia&#351;i grup dac&#259; valorile atributelor name (ale etichetei <input>) coincid.
* "File" se utilizeaz&#259; pentru a crea o caset&#259; de fi&#351;iere. Prin intermediul unei astfel de casete se poate transmite tot con&#355;inutul unui fi&#351;ier. Numele fi&#351;ierului se scrie &icirc;n caset&#259; sau se alege cu ajutorul butonului Browse..., care &icirc;nso&#355;e&#351;te caseta.
* Valoarea "button" corespunde unui buton de comand&#259;. Butonul de comand&#259; lanseaz&#259; la execu&#355;ie un subprogram (scris &icirc;n unul din limbajele Java, Java Script, VBScript).

1. Valoarea atributului name se folose&#351;te pe post de identificator al elementului corespunz&#259;tor.
2. Atributul value desemneaz&#259; valoarea ini&#355;ial&#259; a elementului. &icirc;n cazul butonului de comand&#259; &#351;i a butonului de tip "reset" valoarea acestui atribut este afi&#351;at&#259; pe buton. Un buton radio selectat sau o caset&#259; de validare selectat&#259; transmite date de forma numele = nai. unde numele este valoarea atributului name, iar yal - este valoarea atributului value.
3. Atributul disabled dezactiveaz&#259; (pentru valoarea true) sau activeaz&#259; elementul unui formular.
4. Atributul size se folose&#351;te doar &icirc;n cazul casetelor de text (adic&#259; pentru type = "text" / "password") &#351;i specific&#259; lungimea casetei.

53

*J2ec&#355;ta* j

1. Atributul readonly, de asemenea, se folose&#351;te doar &icirc;n cazul casetelor de text &#351;i interzice modificarea con&#355;inutului acestor casete. El nu are valori.
2. Valoarea atributului maxlength reprezint&#259; num&#259;rul maxim de caractere care pot fi scrise &icirc;ntr-o caset&#259; de text.
3. &icirc;n cazul unei casete de validare sau a unui buton radio atributul cheked (f&#259;r&#259; valori) „selecteaz&#259;” caseta sau butonul.
4. Atributul enctype se folose&#351;te doar &icirc;n cazul casetelor de fi&#351;iere (adic&#259; pentru type = "file") &#351;i specific&#259; modul de criptare a fi&#351;ierului care urmeaz&#259; a fi expediat.

Un element des &icirc;nt&icirc;lnit &icirc;n formulare este lista de selec&#355;ie. O list&#259; de selec&#355;ie se creeaz&#259; cu ajutorul etichetelor <select>, </select> &#351;i <option>.

* Eticheta <SELECT> poate avea urm&#259;toarele atribute:

1. name = "nume" (specific&#259; numele listei, utilizat ca identificator al listei);
2. size = "n" (stabile&#351;te num&#259;rul de elemente vizibile din list&#259;, valoarea 1 este prestabilit&#259;);
3. multiple (permite selectarea simultan&#259; a c&icirc;torva elemente din list&#259;).

* Eticheta <0PT10N> define&#351;te un element al listei. Ea se scrie &icirc;ntre etichetele

<select> </select> &#351;i poate avea atributele:

1. value = "&#351;ir de caractere" (precizeaz&#259; valoarea care va fi transmis&#259; serverului &icirc;n cazul &icirc;n care elementul va fi selectat; datele se expediaz&#259; sub forma name = value, unde name este numele listei, iar value - valoarea atributului cu acela&#351;i nume; dac&#259; atributul value lipse&#351;te, atunci se va transmite &#351;irul de caractere care urmeaz&#259; dup&#259; eticheta <option> );
2. selected (elementul devine selectat prestabilit).

O zon&#259; de editare se creeaz&#259; cu ajutorul etichetelor <textarea> &#351;i </textarea>.

* Eticheta <TEXTAREA> poate avea urm&#259;toarele atribute:

1. name = "nume" (specific&#259; numele zonei, utilizat ca identificator al zonei);
2. cols = "n" (stabile&#351;te num&#259;rul de caractere dintr-o linie);
3. rows = "n" (stabile&#351;te num&#259;rul de linii afi&#351;ate simultan);
4. wrap ="off" / "hard" / "soft" (stabile&#351;te dac&#259; textul va fi &icirc;ntrerupt automat (doar &icirc;n cazul valorilor hani &#351;i soft) sau nu (pentru valoarea off) la atingerea marginii din dreapta a zonei &#351;i dac&#259; &icirc;n textul transmis serverului o dat&#259; cu formularul se va include (doar &icirc;n cazul valorilor off &#351;i hard) sau nu (pentru valoarea soft) caracterul de sf&icirc;r&#351;it de linie).

*Exem&#355;*

Urm&#259;tc

lec&#355;iei.

(E videi dio &#351;i case

<HTML>

**<body>**

<form

**cinput**

**<input**

**<input**

**<input**

**lista**

**<selec**

<optio

coptio

<optio

**</sele**

**zona d**

<texta

**</text**

**<br><b**

caseta

**</form**

**</body**

</HTML

*Exemp*

<HTML> <Body> <Cente cTABLE <FORM ■ <TR> <TD>I <TR> <TD>] <TR> <TD> <TR> <TD; <TR> <TD:

**</form**

</tabl

**</body**

</HTML

**54**

**Formulare**

:ext &#351;i

pot fi

ar&#259; valori)

i pentru l wceciat.

■: -eeaza

tx&#259;. 1 este

i ^chetele

aerului m&icirc; name «r"r \_:ului cu . irul de

rarea>.

mei);

automat . jdngerea dat&#259; cu ' (pentru

***Exemplul* 1**

Urm&#259;torul cod HTML afi&#351;eaz&#259; documentul html din imaginea prezentat&#259; la &icirc;nceputul lec&#355;iei. (Evident, con&#355;inuturile casetei, zonei de editare, listei de selec&#355;ie, st&#259;rile butonului ra­dio &#351;i casetei de validare au fost modificate de utilizator).

**<HTML>**

**<body>**

**<form >**

**cinput type=button value=" "> - buton de comanda<br><br>**

**cinput size=10 > - caseta de text <brxbr>**

**<input type=checkbox> - caseta de validare <br><br>**

**<input type=radio checked> - buton radio <br> lista de selec&#355;ie cselect name = "Nota:">**

**<option>l**

**<option>2**

**<option>3**

**</select> &nbsp &nbsp &nbsp zona de editare**

**ctextarea cols=lO rows=4 vscrolling = "no">**

**</textarea>**

**<br><br>**

**caseta de fi&#351;iere cinput type="file" value="D:\ex2\test.html">**

**</form>**

**</body>**

**</HTML>**

***Exemplul* 2**

**<HTML>**

**<Body>**

**<Center>Completeaza formularul</Center>**

**<TABLE border="2">**

**<FORM action="mailto: NumeSserver.domeniu" method="POST">**

**<TR>**

**<TD>Numele: <TDxINPUT type="text" name="nume">**

**<TR>**

**<TD>Prenumele: <TD><INPUT type="text" name="prenume">**

**<TR>**

**<TD>Data na&#351;terii (zi-luna-an) <TD><INPUT type="text" name="data\_na"> <TR>**

**<TD> Telefonul: <TD><INPUT type="text" name="telefon">**

**<TR>**

**<TD>Sexul: &nbsp;fcnbsp;**

**<INPUT type="radio" name="sex" value="M" checked> Mase knbsp; <INPUT type="radio" name="sex" value="F"> Fem &nbsp;**

**<TD>**

**<INPUT type="submit" value="Transmite" align="bottom">**

**<INPUT type="reset" value="Sterge">**

**</form>**

**</table>**

**</body>**

**</HTML>**

***jQec&#355;ia*** o

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| File Edit yiew Favorites Tpols Help | | 1 tf \ |
| O 3?\* - O ’ &#259;. iâ • | Search Favorites  / tr- \ | |
| Address «&#351;j D:\HTML\Lectia\_3\ex2.html - [ £1 So Links ” | | |

**Complete aza formularul**

|  |  |
| --- | --- |
| Nurnele: |  |
| Prenumele: i  i | |
| Data na&#351;terii (zi-luna-an) |  |
| Telefonul: |  |
| Sexul: Mase r Fem | Transmite &#351;terge |
|  |

d

£] Done

j( My Computer

‘^7***ntkeb&#259;ki de contZod***

. Ce reprezint&#259; un formular?

. Care etichete definesc un formular &#351;i care s&icirc;nt atributele lor?

. Numi&#355;i valorile acceptate pentru aceste atribute.

. Ce define&#351;te eticheta <INPUT>?

. Ce stabile&#351;te atributul type al etichetei <INPUT> &#351;i ce valori poate avea el?

. Numi&#355;i celelalte atribute ale etichetei <INPUT>.

. Ce etichet&#259; define&#351;te o list&#259; de selec&#355;ie?

. Ce atribute poate avea aceast&#259; etichet&#259;?

. Numi&#355;i eticheta de definire a unui element al listei de selec&#355;ie &#351;i atributele ei.

. Ce etichet&#259; se utilizeaz&#259; pentru crearea unei zone de editare?

. Care s&icirc;nt atributele acestei etichete &#351;i ce valori pot avea ele?

***jSaZcini pentku (Luctud independent***

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a un formular de introducere a datelor despre stu­dent: numele, prenumele, sexul, patru note la sesiune, anul de studiu (ales dintr-o list&#259; de selec&#355;ie) etc.

1. Crea&#355;i ui

56

**Formulare**

&icirc;'. sa el?

'le ei.

lespre stu- ■ j-q list&#259;

2. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web:

a)

b)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| £ D:\bav\Carte HTMIALectia 8\or2.h... 1 =.lM «3-^ | | | | |
| w ^ 4? D:\bav\Carte\_HTMI - | |  | X 1 | Goi |
| ',J Oi £ D:\bav\Carte\_HTML\le... | |  | , |  |
| Scrie parola |  |  |  | Â |
|  | CONFIRMA | |  |  |
|  |  |  |  | - . |
| (li Computer | Protected Mode: Off + | | 100% - | |  |

|  |  |
| --- | --- |
| £ radio - Windows Internet Explo'er | l = a wOâ |
| i \ & D:\bav\Carte\_HTMI | ■» \*t | X 11 Gcc |
|  |  |
| W r- radio |  |
| 1. Capitala Moldovei este: |  |
| j o Paris |  |
| Moscova |  |
| Chisinau |  |
| Stockholm |  |
| Confirma |  |
| 2. Rectorul UST este: |  |
| ! a prof Calcmutchi |  |
| acad. Cioban |  |
| prof. Gheorghita |  |
| ing. Gorincioi |  |
| Confirma |  |
|  | - • |
| Computer [ Protected Mode: Off | + 100% ^ |

57

**Formulare**

1. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web:

**Problema Windows ...**

'O'O'

- &

D:\pr4, html

**File Edit ^iew Favorites &#355;ools I-**

**Culege num&#259;rul de telefon:**

1. j

**0000(1) 00000**

**My Computer**

1. Ce va afi&#351;a pagina web cu urm&#259;torul cod html?

<HTML>

<HEAD>

**<TITLE>Problema</TITLE>**

**</head>**

**<BODY>**

**<CENTER>**

<FORM>

**<Table border=2>**

<TR>

**<TD><INPUT TYPE=button VALUE=" 1 "></TD> <TDxINPUT TYPE=button VALUE=" 2 "x/TD> <TDXINPUT TYPE=button VALUE=“ 3 "></TD>**

**</TR>**

<TR>

**<TDxINPUT TYPE=button VALUE=" 4 "x/TD> <TDxINPUT TYPE=button VALUE=" 5 "x/TD>**

**<TDxINPUT TYPE=button VAIAJE=" 6** "></TD>

*</TR>*

*<TR>*

**<TDxINPUT TYPE=button VALUE=" 7 "x/TD> <TDxINPUT TYPE=button VALUE=" 8 "x/TD> <TD><INPOT TYPE=button VALUE=“ 9 "x/TD>**

**</TR>**

**<TR>**

**<TDxINPUT NAME=bO TYPE=button VALUE=" 0 "x/TD> <TD COLSPAN=2><INPUT TYPE=button VALUE=" OK "> </TDx/TR>**

**59**

***JSec&#355;la*** -J

1. Crea&#355;i un document html care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prob&icirc;emaS - Windows Internet Expforer |  |  | • | c= 1\w£\*m\ |
| D:\bav\Cartt\_HTML\Lsctia\_f ▼ |  | A | ! Gsog'.s | P - |

^ <£? 4§! Problema3

• - Page \* : Tflol>

**Test cu 10 exerci&#355;ii cu opera&#355;ii aritmetice**

Alege opera&#355;ia pentru care vrei sa generezi un exerci&#355;iu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| + | \* | - | | / |

10\*7 =

70

Confirma

Done

l% Computer | Protected Mode: Off

1. Comenta&#355;i urm&#259;torul cod html:

<html>

**<headxtitle>Probleina 4</title>**

**</head>**

<body>

**<form naroe= "fermi ">**

**Denumirea produsului**

**cinput type='text" name="casetal' size=20> <br> Anul expir&#259;rii <input type=\*text" name="caseta2' size=10> <br> Luna expir&#259;rii**

**<input type="text" name="caseta3" size=10> <br> Ziua expir&#259;rii**

**<input type="text" name="caseta4" size=10> <br>**

**<input type="button” value="Confirma"> </form>**

**</body>**

**</html>**

5. Crea

6. Ce va

**<,**

<i

<r

*<r.*

<r

*<r.*

*<1*

</

*<1*

*<1*

<1

<1

</

*<1*

<1

<1

***<1***

*</*

<T

**<T**

<T

*</*

58

*£ectia Ei*

</TABLE>

</FORM>

</CENTER>

</BODY>

</HTML>

1. Scrie&#355;i codul html al paginii web care va afi&#351;a urm&#259;torul formular.

**25000**

**Milimetri '• Centimetri Decimetri Metri**

**Kilometi**

**transforma**

**Milimetri Centimetri Decimetri • Metri: Kilometi**

**= 250**

Navig&icirc;nd p Diferite domei O astfel de ir

ha-

In aceast&#259; lec de browser, i server).

Imaginea pi ajutorul etiche <IMG> se scrii tului, mai exac

* Numele h; se definesc prir atribut obligate

&icirc;ntre etiche)

* Eticheta < imaginii &#351;i a Iej

1. *Shape*
2. *Coorc,*
3. *Href-*
4. *Nohre*
5. *Alt =*
6. Atributul! zon&#259; activ&#259;, astl un disc, poly -1
7. Atributul ( are coordonatele de sus &icirc;n jos), &#355;

**j*Qec***

***&#355;la***

**H&#259;r&#355;i-imagine**

Navig&icirc;nd prin Internet &icirc;nt&icirc;lnim site-uri &icirc;n care un meniu este reprezentat printr-o imagine. Diferite domenii ale imaginii s&icirc;nt zone active care leag&#259; pagina web cu diferite documente.

O astfel de imagine se nume&#351;te imagine-hart&#259;.

^

In aceast&#259; lec&#355;ie vom examina doar h&#259;r&#355;i-imagine ce &#355;in de client (acestea s&icirc;nt procesate de browser, imaginile-h&#259;r&#355;i ce &#355;in de server s&icirc;nt procesate de un program special pe server).

Imaginea propriu-zis&#259; se insereaz&#259; &icirc;n document dup&#259; algoritmul studiat &icirc;n lec&#355;ia 5 (cu ajutorul etichetei <img>). Pentru a o transforma &icirc;n imagine-hart&#259; &icirc;n interiorul etichetei <IMG> se scrie atributul USEMAP, a c&#259;rei valoare este o ancor&#259; din interiorul documen­tului, mai exact un text de forma #numejiart&#259;.

* Numele h&#259;r&#355;ii {nume hart&#259;), coordonatele &#351;i informa&#355;iile URL pentru aceast&#259; hart&#259; se definesc prin intermediul etichetelor <MAP> </MAP>. Eticheta <MAP> are un singur atribut obligator, NAME, a c&#259;rui valoare este numele h&#259;r&#355;ii (adic&#259; numehart&#259;).

&icirc;ntre etichetele <map> &#351;i </map> se admit doar etichete <AREA>.

• Eticheta <AREA> se utilizeaz&#259; pentru definirea coordonatelor zonelor active ale imaginii &#351;i a leg&#259;turilor corespunz&#259;toare. Ea poate avea atributele:

1. Shape = "rect" / "circle" / "poly" / "default";
2. *Coords',*
3. Href= "URL";
4. *Nohref-,*
5. Alt - "text".
6. Atributul Shape specific&#259; forma geometric&#259; a domeniului de imagine care devine zon&#259; activ&#259;, astfel &icirc;nc&icirc;t rect este valoare predefinit&#259; &#351;i define&#351;te un dreptunghi, cilcle - un disc, poly - un poligon, iar default - restul por&#355;iunii de imagine.
7. Atributul Coords stabile&#351;te coordonatele zonelor active (col&#355;ul st&icirc;nga-sus al imaginii are coordonatele (0, 0), coordonata x cre&#351;te de la st&icirc;nga spre dreapta, iar coordonata y - de sus &icirc;n jos). Forma valorii acestui atribut depinde de valoarea atributului Shape.

*£ec&#355;ia z)*

Pentru dreptunghi (adic&#259; pentru Shape = rect) valoarea atributului Coords este un text de forma "xl,y\,x2, y2", unde (xl,y\) &#351;i (x2,y2) s&icirc;nt respectiv coordonatele v&icirc;rfului st&icirc;nga-sus &#351;i aie v&icirc;rfului dreapta-jos ale dreptunghiului.

(■\*!» J'l)

*(x2,y2)*

&icirc;n cazul discului valoarea atributului Coords este un text de forma "x, y, R", unde (x, y) s&icirc;nt coordonatele centrului discului, iar R este raza lui.

In cazul unui poligon cu N laturi (adic&#259; pentru Shape = poly) valoarea atributului Coords este un text de forma "xl, y 1, x2, y2, ... , xN, yN, xl,yl", unde (xl, y 1), (x2, y2),..., (xN,yN) s&icirc;nt respectiv coordonatele celor N v&icirc;rfuri ale poligonului. Evident, un dreptunghi poate fi definit ca un poligon cu patru laturi.

Chiar dac&#259; &icirc;n englez&#259; cuv&icirc;ntul defauh are semnifica&#355;ia predefinit (anume cu un astfel de sens este utilizat de cele mai dese ori &icirc;n informatic&#259;), &icirc;n acest caz el are &icirc;n&#355;elesul de a specifica restul imaginii (care nu a fost pus &icirc;n eviden&#355;&#259; de etichetele <Area> ale h&#259;r&#355;ii), &icirc;n cazul valorii defauh, atributul Coords nu se scrie.

Aten&#355;ie! Unele browsere nu recunosc expresia Shape = default, de aceea se reco­mand&#259; ca &icirc;n loc de folosirea valorii default, dup&#259; specificarea tuturor domeniilor active din interiorul imaginii, s&#259; se scrie o expresie de forma

< A rea shape = rect coords = "0, 0, xF, yF" Href ~ "URL">, unde (xF,yF) s&icirc;nt coordonatele v&icirc;rfului dreapta-jos al dreptunghiului-h&#259;r&#355;ii-imagine.

1. Atributul Href stabile&#351;te adresa documentului referit&#259; de zona activ&#259; (de dreptunghi, de disc, de poligon sau de restul imaginii).
2. Atributul Nohref nu are valori &#351;i se utilizeaz&#259; pentru a ar&#259;ta c&#259; domeniul corespun­z&#259;tor este o leg&#259;tur&#259; (vezi exemplul 2, mai jos).
3. Atributul Alt specific&#259; un text alternativ explicativ al domeniului definit de Shape. De fapt, acest text are rol de comentariu pentru programator, deoarece, dac&#259; &icirc;nc&#259;rcarea imaginilor &icirc;n browser este interzis&#259;, atunci (spre deosebire de textul alternativ al atributului Alt al etichetei <IMG>) nici imaginea &#351;i nici textul explicativ nu se vor afi&#351;a.

*Exemplul*

Fi&#351;ierele < catalog. Fi&#351;ierul H

Dimensiuni Dreptunghi Discul are < Coordonate direc&#355;ia mi&#351;c&#259;r

♦ Fi&#351;ierul E. cu ce documen Drep Disci Patru Restu

Con&#355;inutul f

**<HTML>**

**<head>**

**<title>Exe**

**</head>**

**<Body>**

*J2ec&#355;ia* y

**<center>**

**<H2> Exemplu de harta-imagine</H2>**

**<img src="harta.jpg" usemap=“#limbaje">**

**<Map name="limbaje">**

**<Area shape = rect coords="20, 110, 110, 170" href="Html.html"> <Area shape = circle coords="160, 90, 50" href="Pascal.html">**

**<Area shape = poly coords="10, 90, 30, 30, 80, 40, 100, 90, 10, 90" href="Java.html">**

**<Area shape= rect coords="0, 0, 250, 190" href="C-html">**

</Map>

**</center>**

**</body>**

**</html>**

Con&#355;inutul fi&#351;ierului HTML.html:

<HTML>

**<head>**

**<title>HTML</title>**

**</head>**

**<Body text="green">**

**<h3>HTML este un limbaj de hiperlegaturi</h3>**

**</body>**

**</html>**

**<Body <H4> C++ e C++ e, C++ e: C++ e: C++ ei C++ e; </h4> </bod; </htm:**

*t*

Con&#355;inutul fi&#351;ierului Pascal.html:

**<H1ML>**

**<head>**

**<title>Pascal</title>**

**</head>**

**<Body text="red">**

**<h3>PASCAL este un limbaj de programare</h3>**

**<body>**

Con&#355;inutul fi&#351;ierului Java.html:

**<HTML>**

**<head>**

**<title>JAVA</title>**

**</head>**

**<Body text="blue">**

**<h3>JAVA este un limbaj de programare</h3> </body>**

**</html>**

Con&#355;inutul fi&#351;ierului C.html:

**<HTML>**

**<head>**

**<title>Limbajul C++</title> </head>**

4^ Limbaju

**©O**

C++ esti C++ esti C++ esti C++ esti C-H- esti C++ estf

; |&#351;» Comput

* H&#259;r&#355;i-imagine

pi .&icirc;i tini • >

Snd\*>

50, 10, 90"

**<Body>**

**<H4>**

C++ **este C++ este C++ este C++ este C++ este C++ este** </h4> **</body> </html>**

**un limbaj un limbaj un limbaj un limbaj un limbaj un limbaj**

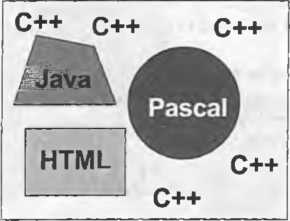
**de programare<br> de programare<br> de programare<br> de programare<br> de programare<br> de programare<br>**

& Exemplu cu harta-imagine - Windows Internet Explorer O I D:\bavVCarte\_HTMI . [ \*f | X 11 'ioog^e

lM

0?>

**Exemplu de harta-imagine**



& Limbajul C++ - Windows I...

, \* ! 6~fr\bav\Carte\_HTMI -

'wT & Limbajul C + +

C++ este un limbaj de programare C++ este un limbaj de programare C++ este un limbaj de programare C++ este un limbaj de programare C++ este un limbaj de programare C++ este un limbaj de programare

jfc Computer | Protected Mod 150%

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| & Pascal - Wi ®fc>- | | ndows Internet E.... 0 i~ ' s~\* | | |
| & D:\bav\Carte.HTM! \*■ |  | X |
| ii <£ | <“ Pascal | | 1 | |
| PASCAL este un limbaj de programare | | | | |
| jfc Computer | Protected Mod( % 100% ▼ | | | | |

**H&#259;r&#355;i-imagine**

wds este un Bele v&icirc;rfului

j. R", unde

i iributului (x2,

E". dent, un

ta an astfel hcdesul de il&icirc; h&#259;r&#355;ii).

ca se reco- aior active

&#355;poe.

fr^runghi,

'

Icorespun-

, i Shape. iicârcarea ®r.butului

L

*Exemplul* 1

Fi&#351;ierele *C.html, Pascal.html, Java.html, Html html, Harta.jpg* se afla &icirc;n acela&#351;i catalog.

Fi&#351;ierul Harta.jpg a fost creat cu redactorul grafic Pa im.

**HTML**

**C++ C++ C++**

*Harta.jpg*

Dimensiunile imaginii: 250 x 190.

Dreptunghiul din imagine este definit de coordonatele (20, 110), (110, 170).

Discul are centrul &icirc;n punctul (160, 90) &#351;i raza egal&#259; cu 50.

Coordonatele v&icirc;rfurilor patrulaterului (&icirc;ncep&icirc;nd de la col&#355;ul st&icirc;nga-jos &#351;i continu&icirc;nd &icirc;n direc&#355;ia mi&#351;c&#259;rii acelor de ceas): (10, 90), (30, 30), (80, 40), (100, 90).

* Fi&#351;ierul Exl.html con&#355;ine harta-imagine &#351;i are urm&#259;toarea structur&#259; (s&#259;geata indic&#259; cu ce document HTML este legat fiecare domeniu al imaginii):

Dreptunghiul > HTML.html

Discul > *Pascal.html*

Patrulaterul albastru > Java.html

Restul imaginii > C.html

Con&#355;inutul fi&#351;ierului Exl.html.

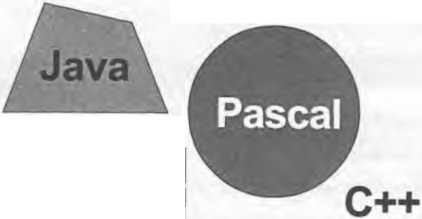
<HTML>

**<head>**

**<title>Exemplu cu harta-imagine</ti&#355;le>**

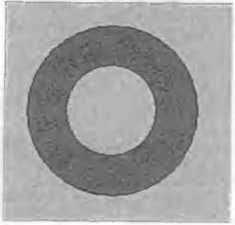
**</head>**

**<Body>**



***Exemplul* 2**

Fi&#351;ierele Ex2.html, Coroana.html &#351;i Harta2.jpg se afl&#259; &icirc;n acela&#351;i catalog. Fi&#351;ierul Harta.jpg a fost creat cu redactorul grafic Paint.



*Harta2.jpg*

Dimensiunile imaginii: 200 x 190.

Cercul mare are centrul &icirc;n punctul (95, 95) &#351;i raza egal&#259; cu 75.

Cercul mic are centrul &icirc;n punctul (95, 95) &#351;i raza egal&#259; cu 40.

* Fi&#351;ierul Ex2.html con&#355;ine &icirc;n calitate de harta-imagine desenul Harta2.jpg.

Zon&#259; activ&#259; este doar coroana circular&#259;. Ea este legat&#259; cu fi&#351;ierul Coroana.html.

Con&#355;inutul fi&#351;ierului Exl.html:

**<HTML>**

**<head> <title> Exemlul2 (harta/imagine) </title>**

**</head>**

**<Body>**

**<center>**

**<H2> Doar coroana circulara este zona activa</H2>**

**<img src="harta2.jpg" usemap="#coroana">**

**<Map najne=" coroana ">**

**<Area shape = circle coords=\*95, 95, 40" NoHref>**

**<Area shape = circle coords="95, 95, 75" Href=\*Coroana.html </Map>**

**</center>**

**</body>**

**</HTML>**

Con&#355;inutul fi&#351;ierului Coroana.html:

**<html>**

**<head> <title>Pascal</title>**

**</head>**

**Hâr&#355;i-imagine**

■fee.

*1\*&icirc;PS'*

***m*** **j*na.html.***

*r>*

**<Body text="red">**

**<h3>Aria coroanei circulare este <br>**

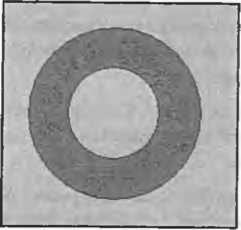
**<center> A=Pi\*(Rl\*Rl-r2\*r2), <br> </center> unde R1 este raza mare, iar r2 - raza mica</h3>**

**</body>**

**</html>**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| File Edit View Favorites Xools Help | | ir |
| @' iE | V  ^ T Searcfi | » |
| Address jg D:\HTMHLectia\_9\Ex2\ex2.html \_^J Go 1 — ■ ‘ ~ | | Links y>  L\_ . ] |

**Doar coroana circulara este zona activa**



File £dit |tfew Favorites ]^ols y>

AdtJress |^] D:\HTML\Lect\_2J j|J Go Unks

<]

**Aria coroanei circulare este A=P&icirc;\*(Rl\*Rl-r2\*r2), unde E.1 este raza mare, iar r2 raza itiica**

j My Computer

*//.*

Problem&#259;. Ce efect vom ob&#355;ine dac&#259; vom schimba &icirc;ntre ele locurile urm&#259;toarelor dou&#259; r&icirc;nduri din fi&#351;ierul Ex2.html ?

**<Area shape = circle coords="95, 95, 40" NoHref>**

**<Area shape = circle coords="95, 95, 75" Href="Coroana.html'>**

Trage&#355;i concluzia.

|  |  |
| --- | --- |
| vi | \*0ntteb&#259;ti de contkod. |
| i. | Ce este o imagine-hart&#259;? |
| 2. | Cum se creeaz&#259; o imagine-hart&#259;? |
| 3. | Ce valori poate lua atributul Usemapl |
| 4. | Ce definesc etichetele <MAP> &#351;i </MAP>? |
| 5. | Care este atributul obligator al etichetei <MAP>? |
| 6. | Pentru ce &#351;i unde se utilizeaz&#259; eticheta <AREA>? |
| 7. | C&icirc;te atribute are eticheta <AREA>? |
| 8. | Ce specific&#259; atributul Shape? |
| 9. | Ce stabile&#351;te atributul Coords? |
| 10. | Care este rolul atributului Href? |

***atcini penttu &uczud independent***

1. Utiliz&icirc;nd redactorul grafic Paint, desena&#355;i un dreptunghi cu o diagonal&#259; dat&#259; de punctele de coordonate (60, 60), (120, 180). Crea&#355;i un document html, care va folosi &icirc;n calitate de hart&#259;-imagine interiorul acestui dreptunghi.
2. Utiliz&icirc;nd redactorul grafic Paint, desena&#355;i un triunghi. Crea&#355;i o pagin&#259; web, care va folosi &icirc;n calitate de hart&#259;-imagine interiorul acestui triunghi. La accesarea lui &icirc;n alt&#259; fereastr&#259; vor ap&#259;rea tipurile de triunghiuri.
3. Utiliz&icirc;nd redactorul grafic Paint, desena&#355;i un disc cu centrul &icirc;n punctul de coordonate (150, 150) &#351;i raza de 80. Crea&#355;i un document html, care va folosi &icirc;n calitate de hart&#259;- imagine acest disc. La accesarea lui, &icirc;n alt&#259; fereastr&#259; va ap&#259;rea o informa&#355;ie despre h&#259;r&#355;i-imagine.
4. Utiliz&icirc;nd redactorul grafic Paint, desena&#355;i un disc cu centrul &icirc;n punctul de coordonate (140, 180) &#351;i raza de 100. Crea&#355;i un document html, care va folosi &icirc;n calitate de hart&#259;-imagine desenul dreptunghiular cu acest disc. Dimensiunile desenului vor f&icirc; 250 x 300. La accesarea zonei din exteriorul discului, &icirc;n alt&#259; fereastr&#259; va ap&#259;rea alt&#259; imagine.
5. Crea&#355;i o pagin&#259; web. care va folosi &icirc;n calitate de hart&#259;-imagine un desen pe care va fi reprezentat un disc &icirc;nscris &icirc;ntr-un trapez. La accesarea discului va ap&#259;rea defini&#355;ia lui, iar la accesarea exteriorului discului, dar &icirc;n interiorul trapezului - defini&#355;ia trapezului.
6. Crea&#355;i o pagin&#259; web, care va folosi &icirc;n calitate de hart&#259;-imagine un desen pe care vor fi reprezentate un trapez, un romb &#351;i un cerc. La accesarea interiorului fiec&#259;rei figuri geometrice &icirc;ntr-o alt&#259; fereastr&#259; se va afi&#351;a defini&#355;ia acestei figuri.

**H&#259;r&#355;i-imagine**

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web, care va afi&#351;a urm&#259;toarea imagine. Fiecare din cele trei „sertare” din imagine va fi o leg&#259;tur&#259; c&#259;tre un fi&#351;ier html care va con&#355;ine informa&#355;ii despre ziarele, revistele sau canalele TV din &#355;ar&#259;.
2. Utiliz&icirc;nd un redactor grafic, crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a arborele genealogic al familiei dumneavoastr&#259; (cu imagini ale membrilor familiei). Fiecare imagine- persoan&#259; va fi o leg&#259;tur&#259; c&#259;tre un fi&#351;ier html care va con&#355;ine informa&#355;ii despre aceast&#259; persoan&#259;.

**[**

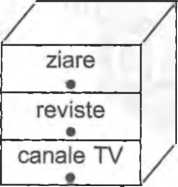
1. i punctele e in calitate

reb. care va c\* ’ui &icirc;n alt&#259;

* :-ordonate tte de hart&#259;- ■e&#351;e despre

fc coordonate b calitate de vor fi

* ap&#259;rea alt&#259;
* pe care va rsa defini&#355;ia e rapezului.



:pe care vor sc&#259;rei figuri

**Stiluri. Clase. Pseudoclase.  
Modalit&#259;&#355;i de utilizare**

1. **Stiluri**

Stilurile se folosesc pentru a crea diferite efecte de aspect pentru document. Prin stil se sub&icirc;n&#355;elege un ansamblu de propriet&#259;&#355;i, care pot fi atribuite unui fragment de document,

P&icirc;n&#259; acum modificam aspectul documentului cu ajutorul etichetei <Font> &#351;i a atributelor etichetelor <P>, <Body>, <Hn> etc. Aceast&#259; modalitate nu este foarte comod&#259;, deoarece ori de c&icirc;te ori se dore&#351;te formatarea unui text trebuie s&#259; definim din nou toate caracte- risticele care formeaz&#259; aspectul necesar,

Foia de stiluri reprezint&#259; un „&#351;ablon” care „dirijeaz&#259;” cu aspectul elementelor HTML. A&#351;a cum &icirc;ntr-un document se pot utiliza mai multe foi de stiluri &#351;i browser-ul creeaz&#259; o „ordine” (numit&#259; cascad&#259;) pentru a le interpreta, &icirc;n uz a fost introdus termenul Foi de stiluri &icirc;n cascad&#259; (CSS - Cascading Style Sheet).

Foile de stiluri &icirc;n cascad&#259; pot fi utilizate &icirc;n c&icirc;teva moduri fundamentale:

1. *Inline;*
2. *&icirc;nglobat;*
3. *Extern* (sau *legat);*
4. *Importat.*

Folosirea inline a stilurilor se realizeaz&#259; cu ajutorul atributului STYLE, care poate fi scris &icirc;n interiorul majorit&#259;&#355;ii etichetelor.

*Exemplul* 1

**<HTML>**

**-:Bcdy>**

**<P Style="color: red"> Primul paragraf <P Style="color: green"> Al doilea paragraf <P Style="color: blue"> Al treilea paragraf <P Style="color: black'> Al patrulea paragraf </Body>**

**</HTML>**

Prin ace paragraf, nive Pentru def scriu, de regu

• Etichet Definirea;

**El{atribu E2(atribi**

unde ei, £2,.

Sintaxa pe etichetelor H

**Atributu**

**Atributu**

*Exemplu*

**<HTML> <Head> <Style t P {ci HI {o H2 {c </Style> </Head>**

**70**



**Stiluri. Clase. Pseudoclase. Modalit&#259;&#355;i de utilizare**

nent. Prin igraent de

iributelor . deoarece E caracte-

dt HTML. al creeaz&#259; nenul Foi

are poate

|  |  |
| --- | --- |
| 1 'â D:\HTML\Lec&#355;ia^ | ^iDJx) |
| File Edit View Favorites &#355;oi >> Jjp ' | |
| Q efk t\*) iii ? |  |
| Address ^ Go | Links >5 |
| Primul paragraf | ~ |
| Al doilea paragraf |  |
| Al treilea paragraf |  |
| Al patrulea paragraf | d |
| | yj My Computer | A |

Prin acest mod se pot defini stiluri pentru fiecare tip de element al documentului: paragraf, nivel de titlu, textul de baz&#259; etc.

Pentru definirea unui stil &icirc;nglobat se folosesc etichetele <StyIe>, </Style>, care se scriu, de regul&#259;, &icirc;n blocul <Head> </Head>.

• Eticheta <STYLE > are atributul obligator TYPE = "text/css".

Definirea stilului respect&#259; sintaxa:

**El{atribute}**

**E2{atribute}...**

unde ei, E2,... s&icirc;nt tipuri de elemente ale documentului.

Sintaxa pentru atributele stilului &icirc;nglobat sau in line este diferit&#259; de sintaxa atributelor etichetelor HTML:

**Atributul1: valoareal;**

**Atributul2 : valoarea2;. . .**

*Exemplu*/ 2

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style type = "text/css">**

**P {color: green; font-size: 12pt)**

**HI {color: red; font-size: 18pt}**

**H2 {color: blue; font-size: 15pt}**

**</Style>**

**</Head>**

71

**<Body>**

**<P> Un paragraf</P> <Hl>Text-nivel de titlu 1</Hl> <H2>Text-nivel de titlu 2</H2> </Body>**

**</HTML>**

|  |  |
| --- | --- |
| File £dit ^iew Favorites fciols \* | -ini x  r |
| Q5\*\*' O ’■ l\*3 i&#259; | » |
| Adtitess @ D:\HTML\Lecti.jJ jggj Go | Links ” |

Un paragraf

**Text-nivel de titlu 1**

Text-nivel de titlu 2

I I

*A*

Secven&#355;a de cod html <Style>

**P {color: green; font-size: 12pt}**

**HI {color: red; font-size: 18pt}**

**H2 {color: blue; font-size: 15pt}**

**</Style>**

este o foaie de stiluri &#351;i influen&#355;eaz&#259; asupra paragrafelor &#351;i nivelurilor de titlu 1 &#351;i 2.

© In cazul stilurilor externe, defini&#355;iile lor se scriu &icirc;ntr-un fi&#351;ier aparte (se mai spune fi&#351;ier extern) cu extinderea .css sau .html. Sintaxa con&#355;inutului acestui fi&#351;ier este similar&#259; sintaxei stilului &icirc;nglobat (Etichetele <Style> &#351;i </Style> nu se scriu).

* Pentru a folosi stilurile externe, &icirc;n interiorul blocului <Head> </Head> se scrie eti­cheta <LINK> cu atributele:

1. Rel = "stylesheet";
2. Href= "URL", unde URL este adresa fi&#351;ierului &icirc;n care au fost definite stilurile;
3. Type = "text/css"

© Pentn

**@in**

In acest mod stilurile pot fi utilizate &icirc;n mai multe documente .html.

**Stiluri. Clase. Pseudoclase. Modalit&#259;&#355;i de utilizare**

*Exemplul* 3

Documentul .html din exemplul 2 putea fi scris astfel:

1. Cre&#259;m fi&#351;ierul stiluri, css cu urm&#259;torul con&#355;inut:

**P {color: green; font-size: 12pt}**

**Hl {color: red; font-size: 18pt}**

**H2 {color: blue; font-size: 15pt}**

1. Scriem con&#355;inutul documentului .html:

**<HTML>**

**<Head>**

**<Link Rel="stylesheet"**

**Href="stiluri.css"**

**Type="text/css\*>**

**</Head>**

**<Body>**

**<P> Un paragrafe/P>**

**<Hl>Text-nivel de titlu 1</H1> <H2>Text-nivel de titlu 2</H2>**

**</Body>**

**</HTML>**

O Pentru a importa o foaie de stiluri, &icirc;ntre etichetele <Style> &#351;i </Style> se scrie:

@import: uri (Adresa fi&#351;ierului cu foaia de stiluri) ;

Astfel, con&#355;inutul documentului html din exemplul 3 este „echivalent” cu urm&#259;torul cod html:

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style>**

**©import: uri(stiluri.css);**

**</Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<P> Un paragraf</P>**

**<Hl>Text-nivel de titlu 1</H1>**

**<H2>Text-nivel de titlu 2</H2>**

**</Body>**

**</HTML>**

73

***J&ec&#355;ia 10***

**10.2. Clase &#351;i pseudoclase de stiluri**

Uneori se dore&#351;te ca unele elemente de acela&#351;i tip al paginii web (paragraf, nivel de titlu etc.) s&#259; apar&#259; &icirc;n pagin&#259; cu aspecte diferite.

* O clas&#259; permite definirea c&icirc;torva moduri de formatare pentru acela&#351;i tip de ele­ment sau pentru toate tipurile de elemente.
* Clasa se define&#351;te &icirc;n interiorul blocului <Style> </Style> (aflat la r&icirc;ndul s&#259;u &icirc;n blocul <Head> </Head>) conform sintaxei

E.Nume **(atribute),**

unde E este tipul elementului, iar Nume - numele clasei. &icirc;n cazul &icirc;n care clasa se va aplica tuturor blocurilor de text din document, tipul elementului nu se scrie.

* Pentru a utiliza o clas&#259; de stiluri &icirc;n interiorul etichetei care define&#351;te tipul elementului se scrie atributul CLASS, a c&#259;rei valoare este numele clasei (adic&#259; valoarea Nume).

*Exemplul 4*

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style>**

**P.mare {font-size: 16pt}**

**P.mic {font-size: 8pt}**

**.verde {color:green}**

**</Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<P class=mare> Un paragraf cu litere mari</P>**

**<P> Un paragraf cu litere obi&#351;nuite</P>**

**<P class=mic> Un paragraf cu litere mici</P>**

**<H3 class=verde> Titlu verde </H3>**

**<P class-verde> Paragraf verde </H3>**

**</Body>**

**</HTML>**

fi D:\ex4.html - Windows Internet Ex... irjjEpr

^ D:\ex4.html V \*♦ ^

File Edit View Favorites &#355;ools Help

ii ■£ j @D:\ex4.html 1

Un paragraf cu litere mari

Un paragraf cu litere obi&#351;nuite

Un panzra.: cu Lit&icirc;r-i mici

Titlu verde

Paragraf verde

*Observai*

Clasele

♦ De Pseudoct (ac&#355;iunii» s&icirc;nt apel:

*Exem*

**«HTML <Head <Styl A: 1 A:v A: a A:h A: hi </Sty </Hea**

**<Body <A I <A I <A t**

**<A c**

**—Stiluri. Clase. Pseudoclase. Modalit&#259;&#355;i de utilizare**

[2j25!E&icirc;2i—■

1. Clasele se pot defini &#351;i &icirc;n fi&#351;iere externe,

* De obicei, un set de reguli de formatare se refer&#259; Ia un element al paginii web. Pseudoclasele extind posibilit&#259;&#355;ile regulelor de formatare prin faptul c&#259; permit informa&#355;iei (ac&#355;iunilor) externe s&#259; influen&#355;eze asupra procesului de formatare. Astfel, pseudoclasele s&icirc;nt apelate de browser dac&#259; au loc unele condi&#355;ii pentru document.
* In Internet Explorer &#351;i Netscape Navigator s&icirc;nt implementate doar pseudo­clasele pentru personalizarea leg&#259;turilor. Ele se definesc &icirc;n interiorul blocului <Style> </Style> sau &icirc;ntr-un fi&#351;ier extern respect&icirc;nd urm&#259;toarea ordine sintax&#259;:

a : link {atribute) leg&#259;tur&#259; nevizitatâ

A:visited {atribute) - leg&#259;tur&#259; vizitat&#259;

A:active {atribute) - leg&#259;tur&#259; activ&#259; (curent&#259;)

A:hover {atribute) - leg&#259;tur&#259; pe care se afl&#259; cursorul de mouse

* Dac&#259; se dore&#351;te ca diferite leg&#259;turi s&#259; utlizeze diferite format&#259;ri se vor folosi separatorii Class sau Id.

Definirea unei clase pentru hiperleg&#259;turi se realizeaz&#259; conform sintaxei:

**A:** Tip.Nuniei **atribute),** unde7i/>e **{link, visited, active, hover**), iar Nume - numele clasei.

* Pentru a utiliza o clas&#259; de stiluri &icirc;n interiorul etichetei <A> se scrie atributul CLASS, a c&#259;rei valoare este numele clasei (adic&#259; valoarea Nume).

*Exemplul* 5

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style>**

**A:link {color: blue}**

**A:visited {color: black)**

**A:active {color: red}**

**A:hover {color: lime}**

**A:hover.frumos{color: green; font-size: 18pt}**

**</Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<A Href=\*fisierl.html"> Prima hiperlegatura</Axbr>**

**<A Href="fisier2.html"> A doua hiperlegatura</Axbr>**

**<A Href='fisier3.html"> A treia hiperlegatura</Axbr>**

**<A class=frumos Href="fisier4,html"> A patra hiperlegatura</A><br>**

**<A Href="fisier5.html"> A cincea hiperlegatura</A><br> </Body>**

</HTML>

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Ini vi |  | |  |
| File Edit View Favorites &#355;ools >y | | File £dit View Favorites &#355;ools | | \*| & |
| '0\*1“) L±) | H |  | J Back ^ jg] j. |  |
| Address |©j D:\HTML\Lectia§3 Go | Links ® |  | Address |<S] D:\HTML\Lectia\_^J gj Go | Links »|| |
| Pnma hiperleg&#259;tur&#259; |  |  | Pnma hiperleeatura | d! |
| A doua hiperleg&#259;tur&#259; |  |  | A doua hiDeriesatura |  |
| A treia hiperlesatura |  |  | A treia hiperleg&#259;tur&#259; |  |
| A patra hiperleg&#259;tur&#259;  A cincea hiperlesatura | d |  | A patra hioerlesatura A cincea hioerlesatura | d |
| My Computer |  |  | | | My Computer | |

* Separatorul ID se folose&#351;te pentru adresarea (&icirc;ntr-o foaie de stiluri sau &icirc;ntr-un scenariu Java Script) c&#259;tre numele unui element html. Parametrul ID poate fi aplicat oric&#259;rui element html. Pentru a atribui nume elementului se folose&#351;te simbolul #.

*Exemplul* 6

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style>**

**#corpl2 {font-size: 12pt}**

**#corpl8 {font-size: 18pt)**

**</Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<P ID=corpl2> Corp-litera 12</P>**

**<H2 ID=corpl8>Corp-litera 18</H2>**

**</Body>**

**</HTML>**

***ntteb&#259;ti de conttoQ.***

1. Ce este un stil?
2. Care s&icirc;nt modurile fundamentale de utilizare a foilor de stil &icirc;n cascad&#259;?
3. Cum se creeaz&#259; stilurile inline?
4. Cum se define&#351;te un stil &icirc;nglobat?
5. Care este atributul obligatoriu al etichetei STYLE folosit&#259; &icirc;ntr-un stil &icirc;nglobat?
6. Ca
7. Ce
8. **&icirc;n**
9. Pei
10. Cu
11. Ce
12. Cu doc
13. Ce
14. Ce
15. Ce gat
16. Cu:

**&S,**

1. Utiliz&icirc;n poezie c 14 pt.
2. Utiliz&icirc;n' web car denumii

conduce

lucrarea

1. Utiliz&icirc;ni web cai
2. Coment

**<Sty**

h:

h:

h:

p

</st-

1. Coment;

<Sty

**h:**

H<

H!

**P**

</St;

**Stiluri. Clase. Pseudoclase. Modalit&#259;&#355;i de utilizare**

1. Care este sintaxa pentru atributele stilului &icirc;nglobat sau inline?
2. Ce este un stil extern? Un stil importat?
3. &icirc;n ce cazuri se folose&#351;te eticheta <LINK> &#351;i care s&icirc;nt atributele ei?
4. Pentru ce se utilizeaz&#259; clasele?
5. Cum se define&#351;te o clas&#259;?
6. Ce este numele clasei &#351;i cum se apeleaz&#259; el?
7. Cum poate fi creat&#259; o clas&#259; aplicabil&#259; asupra tuturor blocurilor de text ale unui document html?
8. Ce valori poate primi atributul Class?
9. Ce rol joac&#259; pseudoclasele &icirc;ntr-un document html?
10. Ce fel de pseudoclase s&icirc;nt implementate &icirc;n Internet Explorer &#351;i Netscape Navi­gator?
11. Cum se creeaz&#259; o clas&#259; pentru o hiperleg&#259;tur&#259;?

*atcini pentzu Cuczu.0, Independent*

1. Utiliz&icirc;nd stiluri inline &#351;i atributele color, font-size crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o poezie cu titlul albastru de m&#259;rime 18 pt, iar restul textului av&icirc;nd culoare gri &#351;i m&#259;rimea 14 pt.
2. Utiliz&icirc;nd stiluri inline &#351;i atributele color, font-size, background-color crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a pagina de titlu a unei lucr&#259;ri de licen&#355;a. (O pagin&#259; de titlu con&#355;ine denumirea institu&#355;iei, denumirea catedrei, titlul lucr&#259;rii, numele autorului, numele conduc&#259;torului &#351;tiin&#355;ific, ora&#351;ul &icirc;n care se afl&#259; institu&#355;ia &#351;i anul c&icirc;nd a fost elaborat&#259; lucrarea.)
3. Utiliz&icirc;nd stiluri inline &#351;i atributele color, font-size, background-color crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a un CV.
4. Comenta&#355;i urm&#259;toarea secven&#355;&#259; de document html:

**<Style type = "text/css">**

**HI {color: red; font-size: 24pt}**

**H2 {color: red; font-size: 2Opt}**

**H3 {color: red; font-size: 16pt}**

**P {color: cyan; font-size: 14pt}**

**</Style>**

1. Comenta&#355;i urm&#259;toarea secven&#355;&#259; de document html:

**<Style type = "text/css">**

**H3 {color: orange; font-size: 20pt}**

**H4 (color: orange; font-size: 18pt}**

**H5 (color: orange; font-size: ISpt}**

**P (background-color: green; color: blue; font-size: 12pt}**

**</Style>**

*J2ectia* J *{)*

1. Comenta&#355;i urm&#259;toarea secven&#355;&#259; de document html:

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style>**

**Hl.Cl {color: red)**

**H1.C2 {color: green}**

**H2.C1 { color: red }**

**H2.C1 { color: green }**

**P.C1 { color: red )**

**P.C2 { color: green }**

**</Style>**

**</Head>**

1. Scrie&#355;i codul html care define&#351;te pentru paragrafe dou&#259; clase: una va stabili m&#259;rimea 20 pt &#351;i culoarea oranj, a doua - m&#259;rimea 14 pt &#351;i culoarea verde.
2. Scrie&#355;i codul html care define&#351;te pentru paragrafe trei clase: prima va stabili fundalul de culoare aqua, m&#259;rimea 15 pt &#351;i culoarea neagr&#259;, a doua - fundalul galben, m&#259;rimea 17 pt &#351;i culoarea albastr&#259;, iar a treia - f&#259;r&#259; fundal, m&#259;rimea 12 pt &#351;i culoarea maro.
3. Comenta&#355;i urm&#259;toarea secven&#355;&#259; de document html:

**<Head>**

**<Style>**

**A:active {color: blue; font-size: 14pt }**

**A:hover {color: red; font-size: 14pt }**

**A:link {color: orange; font-size: 14pt }**

**A:visited {color: black}**

**A:hover.interesant{color: lime; font-size: 14pt}**

**</Style>**

**</Head>**

**78**

s»r m&#259;rimea

wxy.li fundalul fcer. m&#259;rimea itca maro.

**'a**

**Atributele stilurilor (propriet&#259;&#355;i pentru formatare)**

1. **Modelul format&#259;rii**

Din punct de vedere al format&#259;rii fiecare element al documentului html este &icirc;ncadrat &icirc;n c&icirc;teva blocuri-dreptunghiuri:

Csus C&icirc;MP (margin)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | Hsus | HOTAR (border) | | |
| Hs |  | Isus | INTERVAL (padding) | | Hd |
|  | &icirc;s | CON&#355;INUTUL ELEMENTULUI | | Id |  |
|  |  | lj |  | |  |
|  | | Hj |  | | |

**Cj**

Sintaxa CSS permite stabilirea dimensiunilor &#351;i a culorii fiec&#259;rui dintre blocurile elementului.

C&icirc;mpul este &icirc;ntotdeuna transparent &#351;i mo&#351;tene&#351;te culoarea p&#259;rintelui elementului. De exemplu, p&#259;rintele paragrafului este elementul body.

Culoarea de fundal a intervalului coincide cu culoarea de fundal a elementului. Fiecare element are proprietatea-atribut Display cu urm&#259;toarele valori posibile:

S "none" (elementul nu va fi afi&#351;at);

S "block" (elementul este de tip bloc);

S "list-item" (elementul este de tip list&#259;);

■S "inline" (elementul este de tip inline, adic&#259; &icirc;nglobat &icirc;n linie).

Pentru gestionarea blocurilor se utilizeaz&#259; urm&#259;toarele propriet&#259;&#355;i-atribute:

1. Margin-left (Cs) - c&icirc;mpul st&icirc;ng;
2. Border-left (Hs) - hotarul st&icirc;ng;

-Sec&#355;ia J J

1. Paddind-left (Is) - intervalul st&icirc;ng;
2. Width - l&#259;&#355;imea elementului (a blocului interior, valoarea implicit&#259; este auto);
3. Padding-right (Id) - intervalul st&icirc;ng;
4. Border-right (Hd) - hotarul drept;
5. Margin-right (Cd) - c&icirc;mpul drept;

(Valorile acestor propriet&#259;&#355;i s&icirc;nt exprimate &icirc;n pixeli &#351;i suma lor este egal&#259; cu l&#259;&#355;imea elementului-p&#259;rinte sau cu l&#259;&#355;imea ferestrei browser-ului, dac&#259; elementul nu este inclus &icirc;n altul.)

1. Margin-top (Csus) - c&icirc;mpul de sus;
2. Border-top (Hsus) - hotarul de sus;
3. Paddind-top (Isus) - intervalul de sus;
4. Height - &icirc;n&#259;l&#355;imea elementului (a blocului interior, valoarea implicit&#259; este auto);
5. Padding-bottom (Ij) - intervalul de jos;
6. Border-bottom (Hj) - hotarul de jos;
7. Margin-bottom (Cj) - c&icirc;mpul de jos.

De fapt, propriet&#259;&#355;ile-atribute de formatare a elementelor s&icirc;nt grupate &icirc;n c&icirc;teva categorii care se refer&#259; la:

Font - specific&#259; tipul caracterelor;

Culoare &#351;i fundal — precizeaz&#259; culorile textului &#351;i fundalului, precum &#351;i imaginea de

fundal;

Text - stabile&#351;te aspectul textului (nu se refer&#259; la tipul de caractere, dar la spa&#355;iri, sublinieri etc.);

Margini, spa&#355;ieri &#351;i borduri - specific&#259; caracteristicile blocurilor-dreptunghiuri ale

elementelor;

Clasificarea &#351;i pozi&#355;ionarea elementelor - stabile&#351;te comportarea general&#259; a celorlalte elemente, incluz&icirc;nd &#351;i propriet&#259;&#355;i-atribute pentru liste.

Formatarea vizual&#259; - precizeaz&#259; propriet&#259;&#355;ile de afi&#351;are a blocurilor-dreptunghiuri ale elementelor.

Pentru stabilirea valorilor propriet&#259;&#355;ilor care exprim&#259; distan&#355;e (lungimi) se folosesc unit&#259;&#355;i absolute de rti&#259;sur&#259; a lungimii &#351;i unit&#259;&#355;i relative de m&#259;sur&#259; a lungimii.

Unit&#259;&#355;ile relative de m&#259;sur&#259; a lungimii definesc lungimi relativ de alte propriet&#259;&#355;i, care exprim&#259; lungimi. Documentele html, care utilizeaz&#259; aceste unit&#259;&#355;i mai pu&#355;in depind de dispozitivul de afi&#351;are a lor (monitoare de diferite tipuri, printere etc.)

Unit&#259;&#355;ile absolute de m&#259;sur&#259; a lungimii definesc lungimi exacte &#351;i se folosesc atunci c&icirc;nd se cunoa&#351;te din timp dispozitivul de afi&#351;are a lor.

**Un**

em

ex

px

%

1]

fontu: pentn nume Brow Mi Couri' unui r. CSS u ser sar

fan

mn

As&icirc;

prezen

* fc

*bold* m

* f < minusc

**• fc**

200, 30 (este c grosimi

**Atributele stilurilor (propriet&#259;&#355;i pentru formatare)**

12 este *auto);*

pil cu l&#259;&#355;imea |-\_ este inclus

c"j este auto);

|CEva categorii

imaginea de l in la spa&#355;iri, ercmghiuri ale ea. general&#259; a -dreptunghiuri

r > se folosesc ^mii.

eoriet&#259;&#355;i, care ■re depind de

fetosesc atunci

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unit&#259;&#355;ile relative de m&#259;sur&#259; a lungimii | | Unit&#259;&#355;ile absolute de m&#259;sur&#259; a lungimii | |
| em | &icirc;n&#259;l&#355;imea fontului elementului (&icirc;n&#259;l&#355;imea literei „m”) | in | Inch (1 in = 2,54 cm) |
| ex | &icirc;n&#259;l&#355;imea literei x | cm | Centimetru |
| px | Pixel (punct de ecran) | mm | Milimetru |
| % | Procent | Pt | Punct (1 pt = 1/72 in) |
| pc | Pica (1 pc = 12 pt) |

1. **Propriet&#259;&#355;i-atribute ale fontului**

* font-famiiy stabile&#351;te familia de fonturi (eventual fontul) sau lista familiilor de fonturi. A&#351;a cum un calculator poate s&#259; nu aib&#259; instalat un font, de regul&#259;, se opteaz&#259; pentru lista familiilor de fonturi. Denumirile fonturilor se delimiteaz&#259; prin virgule. Dac&#259; numele fontului este format din c&icirc;teva cuvinte, atunci el se &icirc;ncadreaz&#259; &icirc;ntre ghilimele. Browser-ul va alege primul font din list&#259; care este instalat pe calculator.

Majoritatea calculatoarelor au instalate fonturi standard (de exemplu, Times, Helvetica, Courier). Totu&#351;i, pentru a evita situa&#355;iile imprevizibile, se recomand&#259; includerea &icirc;n list&#259; a unui nume generic de familie, care are cel pu&#355;in principalele atribute solicitate. Sintaxa CSS utilizeaz&#259; urm&#259;toarele familii de caractere:

&#351;erif ('pentru por&#355;iuni mari de text; de exemplu, Times, Garamond);

sans-serif (pentru titluri sau blocuri mici de text; de exemplu, Helvetica, Arial, Avânt Garde);

cursive (fonturi de manuscris, adic&#259; scrise cu m&icirc;na; de exemplu, Zapf-Chancery, Parc Avenue);

fantasv (pentru titluri stilate; de exemplu, Western, Blippo, Hobo, Broadway);

monospace (fonturi ca la ma&#351;ina de scris, fiecare liter&#259; ocup&icirc;nd acela&#351;i spa&#355;iu; de exemplu, Courier).

Astfel, la sf&icirc;r&#351;tul listei de fonturi se va ata&#351;a un nume generic de familie din lista prezentat&#259;, ca &icirc;n urm&#259;torul exemplu:

**<BODY> {font- f arai ly: "Times New Roman" , Garamond, &#351;erif}**

* font-style precizeaz&#259; stilul fontului. Valori posibile: normal, italic, oblique. Varianta bold nu exist&#259;, fiind inclus&#259; &icirc;n proprietatea font-weight.
* font-variant specific&#259; dac&#259; textul va fi afi&#351;at (pentru valoarea small-caps) cu minuscule sau nu (pentru valoare normal).
* font-weight stabile&#351;te grosimea caracterelor. Valori posibile: normal, bold, 100, 200, 300, 400, 500 (echivalent cu normal), 600, 700 (echivalent cu bold), 800, 900, bolder (este cu 100 mai mare dec&icirc;t grosimea curent&#259;), lighter (este cu 100 mai mic&#259; dec&icirc;t grosimea curent&#259;),

*jSectia* J'J

* font-size define&#351;te m&#259;rimea fontului. Valorile pot fi absolute sau relative.

Valorile absolute se dau cu ajutorul cuvintelor-cheie xx-small, x-small, small, me-

dium, large, x-large, xx-large sau cu valori exacte, exprimate &icirc;n milimetri, centimetri etc. Coeficientul de propor&#355;ionalitate sau de scalare (K) a m&#259;rimilor corespunz&#259;toare cuvintelor-cheie (de la st&icirc;nga spre dreapta) poate fi egal cu 1,5 sau cu 1,2. Astfel, me- dium este de K ori mai mare dec&icirc;t small.

Valorile relative se dau cu ajutorul cuvintelor-cheie larger (de K ori mai mare) &#351;i smaller (de K ori mai mic). De exemplu, dac&#259; p&#259;rintele are dimensiunea fontului large, atunci valoarea laiger va transforma dimensiunea fontului curent &icirc;n x-large.

Valorile absolute se pot da &#351;i cu ajutorul procentelor sau a unit&#259;&#355;ilor em, ex, px.

* Font permite stabilirea &icirc;ntr-o singur&#259; defini&#355;ie a valorilor pentru propriet&#259;&#355;ile font- style, font-variant, font-weight, font-size, line-height, font-family (&icirc;n aceast&#259; ordine). Valorile primelor trei propriet&#259;&#355;i nu sint obligatorii (implicit fiind normal). Celelalte valori se delimiteaz&#259; prin spa&#355;ii cu excep&#355;ia valorii propriet&#259;&#355;ii line-height (define&#351;te &icirc;n&#259;l&#355;imea r&icirc;ndului de caractere), care se delimiteaz&#259; de valoarea font-size prin simbo­lul /. Evident, valorile propriet&#259;&#355;ii font-family se delimiteaz&#259; prin virgule.
* @font-face precizeaz&#259; familia de fonturi &#351;i adresa familiei &icirc;n cazul &icirc;n care calculatorul nu are instalat nici unul din fonturile familiei. Exemplu:

**@font-face {font-family: Arial; src: uri(**[http://server.com/Arial.eot)}](http://server.com/Arial.eot)%7d)

1. **Propriet&#259;&#355;i-atribute pentru culoare &#351;i fundal**

* color stabile&#351;te culoarea elementului text. &icirc;n calitate de valori pot fi cuvintele-cheie care definesc culorile (red, blue, cyan, green etc.) sau triplete de forma rgb(n 1, n2, n3), unde «1, «2, «3 e {0, 1,..., 255}, preciz&icirc;nd respectiv cantitatea de ro&#351;u, verde, albastru.
* background-color stabile&#351;te culoarea de fundal pentru un stil.

Valoarea transparent este implicit&#259;.

* background-image stabile&#351;te imaginea de fundal pentru un stil.

Proprietatea background-image poate avea valoarea none, care corespunde unui fundal f&#259;r&#259; imagine. De exemplu, foaia de stiluri

**<Style>**

**Body { background-image: uri (desen.jpg)}**

**P { background-image: none}**

**</Style>**

define&#351;te imaginea fi&#351;ierului desen.jpg drept fundal pentru document, &icirc;ns&#259; paragrafele nu vor avea fundal.

• ba

dai (obi

* ba

din prin &icirc;n Cc textul.

* bac

pornire dou&#259; val pe verti center, procente jos al ec



Dac&#259; u proprie: stabilit&#259; vor ave

Toate

elementu

**backgour**

**11.4.**

* word

intervalel

echivalen

* **lett**
* text

**none.**

**82**

**Atributele stilurilor (propriet&#259;&#355;i pentru formatare)**

*t.*

naII, me- entimetri &icirc;nz&#259;toare itfel, me-

mare) &#351;i lui large,

’t, px.

le font­ii aceast&#259; Celelalte iefine&#351;te a simbo-

culatorul

**- -eot)}**

•le-cheie n2, n3), albastru.

de unui

agrafele

* background-repeat se folose&#351;te atunci c&icirc;nd se dore&#351;te repetarea imaginii de fun­dal (ob&#355;inerea efectului mozaic). Valori posibile:

repeat (mozaicare normal&#259;);

repeat-x (repetarea imaginii orizontal pe o singur&#259; linie);

repeat-y (repetarea imaginii vertical pe o singur&#259; coloan&#259;).

* background-attachment specific&#259; dac&#259; imaginea de fundal este ata&#351;at&#259; la textul din prim-plan (pentru valoarea scroll) sau ancorat&#259; &icirc;n fundal (pentru valoarea f ixed).

In cazul valorii scroll la derularea documentului fundalul se va mi&#351;ca &icirc;mpreun&#259; cu textul.

* background-position stabile&#351;te punctul de pornire al imaginii. Implicit punctul de pornire este situat &icirc;n partea st&icirc;ng&#259;-sus a ecranului. Aceast&#259; valoare poate avea una sau dou&#259; valori. &icirc;n cazul a dou&#259; valori, prima specific&#259; pozi&#355;ionarea pe orizontal&#259;, iar a doua - pe vertical&#259;. Valori posibile: left, center, right (pentru plasarea orizontal&#259;), top, center, bottom (pentru plasarea vertical&#259;). De asemenea, &icirc;n calitate de valori pot fi procentele (0%, 0% fiind col&#355;ul st&icirc;nga-sus al ecranului, iar 100%, 100% - col&#355;ul dreapta- jos al ecranului) sau valori &icirc;n inci sau centimetri.
* Background permite stabilirea &icirc;ntr-o singur&#259; defini&#355;ie a propriet&#259;&#355;ilor pentru fundal (este similar atributului font). Ordinea este: background-color, background-image, background-repeat, background-attachement, background-position.

*Observa&#355;ie*

Dac&#259; unele elemente html se con&#355;in &icirc;n altele, atunci, de regul&#259;, primele mo&#351;tenesc propriet&#259;&#355;ile pentru aspect ale ultimelor. Astfel, dac&#259; pentru eticheta <Body> a fost stabilit&#259; culoarea verde pentru text, atunci &icirc;n mod implicit paragrafele, de asemenea vor avea culoarea verde.

Toate propriet&#259;&#355;ile care stabilesc parametrii fundalului nu se mo&#351;tenesc. Totu&#351;i fundalul elementului-p&#259;rinte &icirc;n mod implicit se va afi&#351;a, deoarece valoarea predefinit&#259; a propriet&#259;&#355;ii

**backgound-color** este **transparent.**

1. **Propriet&#259;&#355;i-atribute pentru text**

* word-spacing specific&#259; intervalul (spa&#355;ierea) dintre cuvinte. Unitatea de m&#259;sur&#259; a intervalelor este em (1 em este spa&#355;iul ocupat de litera „m”). Valorile 0 &#351;i normai s&icirc;nt echivalente &#351;i corespund spa&#355;ierii implicite.
* letter-spacing stabile&#351;te spa&#355;ierea dintre litere.
* text-decoration precizeaz&#259; ornament&#259;ri pentru text. Valori posibile: none, underline, overline, line-through, blink (se pot specifica c&icirc;teva).

***jSec&#355;ia*** J'J

* vertical-align specific&#259; pozi&#355;ionarea pe vertical&#259; a textului. Valori posibile:
* baseiine - aliniaz&#259; linia de baz&#259; a stilului cu linia de baz&#259; a elementului-p&#259;rinte;
* sub - stilul indicelui este definit ca &#351;i indicele p&#259;rintelui;
* super - stilul exponentului este definit ca &#351;i exponentul p&#259;rintelui;
* text-top — aliniaz&#259; partea de sus a textului cu parte de sus a p&#259;rintelui;
* text-bottom - aliniaz&#259; partea de jos a textului cu partea de jos a p&#259;rintelui;
* raiddie - aliniaz&#259; punctul de jum&#259;tate a elementului pe vertical&#259; la linia de baz&#259; a p&#259;rintelui plus jum&#259;tate din &icirc;n&#259;l&#355;imea literei „x” a p&#259;rintelui;
* top - aliniaz&#259; partea de sus a elementului cu cel mai &icirc;nalt element din linia curent&#259;;
* bottom - aliniaz&#259; partea de jos a elementului cu cel mai mic element din linia curent&#259;;
* peroentage - ridic&#259; sau coboar&#259; elementul &icirc;n dependen&#355;&#259; de linia de baz&#259; a p&#259;rintelui. Valori pot fi procente &icirc;ntregi pozitive sau negative.
* text-ident stabile&#351;te deplasarea primului rind.

Valoarea acestei propriet&#259;&#355;i corespunde lungimii spa&#355;iului l&#259;sat.

* text-align stabile&#351;te alinierea st&icirc;nga-dreapta-centru.

Valori posibile: **left, center, right, justify.**

Alinierea are loc fa&#355;&#259; de blocul care con&#355;ine elementul (nu fa&#355;&#259; de fereastra browser-ului).

* line-height specific&#259; distan&#355;a dintre liniile de baz&#259; adiacente. &icirc;n calitate de valoare poate fi un num&#259;r &icirc;ntreg (semnific&icirc;nd factorul de multiplicare) sau un num&#259;r &icirc;ntreg de em (stabilind distan&#355;a exact&#259;).
* text-transform precizeaz&#259; dac&#259; textul va fi scris cu litere majuscule sau minus­cule. Valori posibile: none, capitalize (prima liter&#259; a fiec&#259;rui cuv&icirc;nt va fi majuscul&#259;), uppercase (toate literele vor fi majuscule), &icirc;owercase (toate literele vor fi minuscule).

1. **Propriet&#259;&#355;i-atribute pentru margini, spa&#355;ieri &#351;i borduri**

* margin-top stabile&#351;te spa&#355;iul dintre c&icirc;mpul de sus Csus (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii) al elementului &#351;i elementul al&#259;turat de sus.
* margin-bottom stabile&#351;te spa&#355;iul dintre c&icirc;mpul de jos Cj al elementului &#351;i elementul al&#259;turat de jos.
* margin-right stabile&#351;te spa&#355;iul dintre c&icirc;mpul drept Cd al elementului &#351;i elementul al&#259;turat din dreapta.

• margin-ieft stabile&#351;te spa&#355;iul dintre c&icirc;mpul st&icirc;ng Cs al elementului &#351;i elementul al&#259;turat din st&icirc;ng&#259;.

* raargin pe

&icirc;n ordinea: sus,

* padding-t

acestei lec&#355;ii).

* padding-t

acestei lec&#355;ii).

■ padding-3

acestei lec&#355;ii).

* padding-

acestei lec&#355;ii).

* padding p

&icirc;n ordinea: sus

* border-tc

de la &icirc;nceputul

**double, groo^s** Culoarea se

* **border-bc**

de la &icirc;nceputu

* border-r:

de la &icirc;nceputu

* border-l

de la &icirc;nceputu

* **border-tc**

format&#259;rii de 1 (gros), valori i

* border-bc format&#259;rii de 1
* **border-r:**

format&#259;rii de 1

•border-l

format&#259;rii de 1

* **border-\**

precedente &icirc;n

* **border-c**
* **border-s**

**none, dotted**

**Atributele stilurilor (propriet&#259;&#355;i pentru formatare)**

ori posibile: mentului-p&#259;rinte;

celui;

a p&#259;rintelui; jos a p&#259;rintelui; i la linia de baz&#259;

kraent din linia

iement din linia

linia de baz&#259; a

&#355;&#259; de fereastra

&icirc;tate de valoare um&#259;r &icirc;ntreg de

ule sau minus-

1. fi majuscul&#259;), ■ fi minuscule).

**orduri**

il format&#259;rii de

oi &#351;i elementul

1. &#351;i elementul i &#351;i elementul

* margin permite stabilirea &icirc;ntr-o singur&#259; defini&#355;ie a celor patru propriet&#259;&#355;i precedente &icirc;n ordinea: sus, dreapta, jos, st&icirc;nga.
* padding-top stabile&#351;te intervalul de sus Isus (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii).
* padding-bottom stabile&#351;te intervalul de jos Ij (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii).
* padding-right stabile&#351;te intervalul drept Id (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii).
* padding-lef t stabile&#351;te intervalul st&icirc;ng Is (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii).
* padding permite stabilirea intr-o singur&#259; defini&#355;ie a celor patru propriet&#259;&#355;i precedente &icirc;n ordinea: sus, dreapta, jos, st&icirc;nga.
* border-top stabile&#351;te stilul &#351;i culoarea hotarului de sus Hsus (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii). Valori posibile pentru stil: none, dotted, dashed, solid, double, groove, ridge, inset, outset.

Culoarea se define&#351;te printr-un cuv&icirc;nt-cheie. Exemplu:

**P (border-top: outset, green)**

* border-bottora stabile&#351;te stilul &#351;i culoarea hotarului de jos Hj (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii).
* border-right stabile&#351;te stilul &#351;i culoarea hotarului drept Hd (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii).
* border-lef t stabile&#351;te stilul &#351;i culoarea hotarului st&icirc;ng Hs (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii).
* border-top-width define&#351;te o bordur&#259; fizic&#259; pentru hotarul de sus Hsus (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii). Valori posibile: thin (sub&#355;ire), medium, thick (gros), valori &icirc;ntregi de em sau puncte (pt),
* border-bottcm-width define&#351;te o bordur&#259; fizic&#259; pentru hotarul de jos Hj (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii).
* border-right-width define&#351;te o bordur&#259; fizic&#259; pentru hotarul drept Hd (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii).
* border-ief t-width define&#351;te o bordur&#259; fizic&#259; pentru hotarul st&icirc;ng Hs (vezi modelul format&#259;rii de la &icirc;nceputul acestei lec&#355;ii).
* border-width permite stabilirea &icirc;ntr-o singur&#259; defini&#355;ie a celor patru propriet&#259;&#355;i precedente &icirc;n ordinea: sus, dreapta, jos, st&icirc;nga.
* border-color define&#351;te culoarea celor patru borduri.
* border-styie stabile&#351;te stilul celor patru borduri ale elementului. Valori posibile:

**none, dotted, dashed, solid, double, groove, ridge, inset, outset.**

***jSec&#355;la*** J J

* border permite stabilirea &icirc;ntr-o singur&#259; defini&#355;ie a propriet&#259;&#355;ilor hotarului.
* height stabile&#351;te &icirc;n&#259;l&#355;imea total&#259; a casetei care con&#355;ine elementul. Dac&#259; elementul este text &#351;i nu &icirc;ncape &icirc;n caset&#259;, atunci automat apar barele de defilare. &icirc;n cazul imaginii, aceasta este scalat&#259; (raportul dintre dimensiuni r&#259;m&icirc;ne acela&#351;i) la dimensiunile casetei. Valorile pot fi exacte (exprimate &icirc;n puncte) sau poate fi utilizat&#259; constanta auto pentru a &icirc;ncredin&#355;a alocarea spa&#355;iului necesar browser-ului.
* width stabile&#351;te l&#259;&#355;imea total&#259; a casetei care con&#355;ine elementul. Este similar&#259; propriet&#259;&#355;ii height.
* fioat stabile&#351;te modul de aliniere a elementului. Valori posibile: left, right, none.
* ciear define&#351;te modul &icirc;n care vor fi afi&#351;ate celelalte elemente fa&#355;&#259; de elementul curent. Valori posibile: left, right, none.

1. **Propriet&#259;&#355;i-atribute pentru clasificarea &#351;i pozi&#355;ionarea elementelor**

* dispiay stabile&#351;te modul de folosire a unui element de stil. Valori posibile:
* inline (creeaz&#259; o caset&#259; pe aceea&#351;i linie cu elementele de text al&#259;turate, fiind

formatat&#259; &icirc;n dependen&#355;&#259; de cantitatea de con&#355;inut dintre marginile sale);

* biock (creeaz&#259; o caset&#259; &icirc;n dependen&#355;&#259; de elementele &icirc;nconjur&#259;toare);
* list-item (creeaz&#259; o caset&#259; &icirc;n dependen&#355;&#259; de elementele &icirc;nconjur&#259;toare, &icirc;n plus s&icirc;nt ad&#259;ugate marcatoare de articole din list&#259;);
* none (stopeaz&#259; afi&#351;area elementului).
* white-space specific&#259; modul de tratare a spa&#355;iilor &#351;i a &icirc;ntreruperilor de linie. Valori posibile:
* normal (c&icirc;teva spa&#355;ii consecutive sint afi&#351;ate ca un singur spa&#355;iu);
* pre (efect similar textului preformatat);
* nowrap (liniile vor fi &icirc;ntrerupte doar cu eticheta <br>).
* list-styie-type stabile&#351;te modul de marcare (adic&#259; imaginea marcatorului) a elementelor unei liste. Valori posibile:
* disc;
* **circle;**
* **square;**
* decimai;
* lower-roman (cifre romane mici);
* upper-roman (cifre romane mari);
* lower-alpha (litere mici);
* upper-alpha (litere mari);
* **none.**

**Atributele stilurilor (propriet&#259;&#355;i pentru formatare)**

chii.

acâ elementul ■zul imaginii, mile casetei, i =u-o pentru

Este similar&#259;

!ri&#351;ht, none. elementul

Oile:

fcirate, fiind kt sale); oare);

.r&#259;toare, &icirc;n

iiaie. Valori t

carorului) a

* list-styie-image specific&#259; o imagine &icirc;n calitate de marcator de element al listei, &icirc;n calitate de valoare se sene adresa URL a imaginii.
* list-styie-position stabile&#351;te modul de formatare a textului care urmeaz&#259; dup&#259; marcatorul elementului de list&#259;. Valori posibile:
* outside (valoare prestabilit&#259;, aliniaz&#259; liniile suplimentare sub prima linie &icirc;ncep&icirc;nd cu coloana primului caracter din prima linie);
* ins ide (aliniaz&#259; liniile suplimentare sub prima linie &icirc;ncep&icirc;nd cu coloana marca­torului).
* **&icirc;ist-styie** permite stabilirea &icirc;ntr-o singur&#259; defini&#355;ie a propriet&#259;&#355;ilor **&icirc;ist-style- type, list-style-image** &#351;i **Xist-style-position.**
* position stabile&#351;te modul de afi&#351;are (pozi&#355;ionare) a elementului. Valori posibile:
* relative;
* **absolute;**
* static (predefmit).

*Exemplul* 1

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style>**

**P.liniat** {

**border-style: solid; border-right-width: lpt; border-left-width: Opt; border-top-width: Opt; border-bottom-width: Opt; width: 5Opt; display: inline; padding-left: 5pt; padding-right: 5pt;**

}

**P.rind**

{

**display: inline; width: 5Opt; padding-left: 5pt;**

}

**</Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<P> A fost odata ca-n povesti </P>**

**<P class=liniat> A fost ca niciodata </p>**

**<P class=liniat> Din rude mari imparatesti </P>**

**<P class=rind> O prea frumoasa fata </P>**

**</body>**

**</HTML>**

***JSac&#355;ia*** J 'J

|  |  |
| --- | --- |
| ■fi D:\ex6.hlml Microsoft Inter... | |
| ®afin [lpaBKa Bma Itefip  O L\*l | aHMoe Ce ” .'  . »  I i~l V  ^ flepexoa Links >5 |
| Aapsl: &' D:\ex6.html v g |

A fost odata ca-n povesti

A fost ca

niciodata

Din rude

man

imp arate sti

0 prea

frumoasa

fata

*ntteb&#259;zi de contkod*

1. Numi&#355;i blocurile care &icirc;ncadreaz&#259; orice element al documentului html. Specifica&#355;i incluziunile.
2. Care s&icirc;nt categoriile propriet&#259;&#355;ilor-atribute de formatare a elementelor?
3. Numi&#355;i propriet&#259;&#355;ile-atribute ale fontului.
4. Care s&icirc;nt propriet&#259;&#355;ile-atribute pentru culoare &#351;i fundal?
5. Numi&#355;i propriet&#259;&#355;ile-atribute ale textului.
6. Care s&icirc;nt propriet&#259;&#355;ile-atribute pentru margini, spa&#355;ieri &#351;i borduri?
7. Numi&#355;i propriet&#259;&#355;ile-atribute pentru clasificarea &#351;i pozi&#355;ionarea elementelor.
8. Explica&#355;i rolul propriet&#259;&#355;ii Background.
9. Care este sintaxa de apelare a propriet&#259;&#355;ii padding?
10. Care este sintaxa de apelare a propriet&#259;&#355;ii list-style?
11. Pentru ce se utilizeaz&#259; proprietatea margin?

*Satcini pentzu &uczu& independent*

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a un text aliniat din st&icirc;ng&#259; &#351;i din dreapta.
2. F&#259;r&#259; a utiliza eticheta <Table>, crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a un text &icirc;ncadrat &icirc;ntr-un dreptunghi.
3. F&#259;r&#259; a utiliza eticheta <Table>, crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a un text &icirc;n trei coloane.
4. Crea&#355;i

1

£

*2*

a

1. Crea&#355;i c fiec&#259;rui &#351;i cuvu
2. Crea&#355;i i romane
3. Crea&#355;i c gine.
4. Crea&#355;i c
5. \*Crea&#355;i
6. \*Creai

**11. Comer**

**<HTML> <Head> <Style; A: li**

A: vi

A: ho

**</Style <H2> Pr </Head>**

**88**

image34

Specifica&#355;i

\*?

nelor.

I &icirc;ncadrat :xt in trei

**- Atributele stilurilor (propriet&#259;&#355;i pentru formatare)**

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a un text cu patru r&icirc;nduri astfel:

primul rind va avea fontul Arial, stilul italic; al doilea - fontul Times New Roman, stilul bold; al treilea - fontul Helvetica, stilul normal; al patrulea - fontul Courier, subliniat.

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a un text cu &#351;ase r&icirc;nduri, astfel &icirc;nc&icirc;t m&#259;rimea literelor fiec&#259;rui r&icirc;nd urm&#259;tor s&#259; creasc&#259; propor&#355;ional. Indica&#355;ie. Folosi&#355;i atributul font-size &#351;i cuvintele-cheie medium, large, x-small, xx-small, x-large, xx-large, small.
2. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o list&#259;, a c&#259;ror elemente vor fi marcate cu litere romane mici.
3. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o list&#259;, a c&#259;ror elemente vor fi marcate cu o ima­gine.
4. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a o imagine &icirc;ncadrat&#259; &icirc;ntr-un dreptunghi-bord ur&#259; ro&#351;u.
5. \*Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a un text orientat vertical.
6. \*Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a urm&#259;torul tabel:

|  |  |
| --- | --- |
|  | Matematica |
| ‘2 | Informatica |
|  | Fizica |
|  | Chimia |
| Mar&#355;i | VACANT&#259;  5 |

11. Comenta&#355;i urm&#259;torul cod html.

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style>**

**A:link {border-style: outset; width=250; background-color: red;**

**color: white; margin=2;}**

**A:visited {border-style: outset; width=250;background-color: red;**

**color: white; margin=2;}**

**A:hover {font-size: 16pt; border-style: inset; width=250;**

**background-color: red; color: white;margin=2;>**

**</Style>**

**<H2> Programele analitice ale cursurilor op&#355;ionale </H2>**

**</Head>**

JSec&#355;ia J "J

**<Body style="font-size: 12pt; background-color: gray; text-align: center;**

**vertical-align: center,-" >**

**<A href="col,html"> Limbajul JavaScript</A><br>**

**<A href="co2.html"> Foi de stiluri in cascada</A><br>**

**<A href="co3 ,html"> Limbajul PHP</Axbr>**

**<A href="co4 . httnl"> Serverul MySQL</A>**

**</Body>**

**</HTML>**

1. Crea&#355;i o pagin&#259; web care va afi&#351;a urm&#259;toarea pagin&#259; web’

Indica&#355;ie. Textul este scris cu fontul Courier New.

|  |  |
| --- | --- |
| | 3 problema Microsoft Internei txplorer | I&icirc;T|(R1Sj |
| File ya view Favorites &#355;ools Help | 9 |
| O «fj » / Se\*rch sy Favorites | Z a - □ ” |
| Address D:\prl.html | v | Go Links \*\* |
| 1 Fragment de program Borland Delphi |  |
| type  TForml = class(TForm)  Buttonl: TButton; Labell: TLabel; |  |

**procedure ButtonlClick(Sender: TObject); private**

*{ Private declarations }*

**public**

*( Public declarations )*

**end;**

var

**Porml: TPotml;**

^jDone i My Computer

**IE**

**Elat**

versiun

informa

Toto excite, ci Aceste i paginii) html &#351;i 1

• Pe urm&#259;toa

Atribi

Dac&#259;

propozi&#355;:

caracten:

*Exem*

1. <M2 **universj**
2. <ME **facultat**

Atribu

Dac&#259; 1 codificare de interpr

90

**Descrierea unui document html**

Elaborarea specifica&#355;iilor pentru limbajul HTML are loc mai &icirc;ncet dec&icirc;t lansarea versiunilor noi de browsere. De aceea &icirc;n antetul unui document html se pot specifica informa&#355;ii care nu se refer&#259; obligator la HTML.

Totodat&#259; sistemele de c&#259;utare, precum ar fi google.com, yandex.com, yahoo.com, excite.com scaneaz&#259; resursele Internet &#351;i acumuleaz&#259; date despre diferite pagini web. Aceste date s&icirc;nt oferite utilizatorilor &icirc;n urma cererilor de c&#259;utare. Datele (cu descrierea paginii) furnizate sistemelor de c&#259;utare de asemenea se insereaz&#259; &icirc;n antetul documentului html &#351;i nu s&icirc;nt afi&#351;ate &icirc;n fereastra browser-ului.

* Pentru a realiza aceste lucruri se utilizeaz&#259; eticheta <META>, care poate avea urm&#259;toarele atribute:

1. NAME = ''description" / "keywords";
2. CONTENT = "text" / "text/html; charset = codificare" / "n">;
3. HTTP-EQUIV = "Content-type" / "Refresh";
4. URL = "Adres&#259; URL".

Atributul NAME se scrie &icirc;mpreun&#259; cu atributul CONTENT.

Dac&#259; NAME ™ "description", atunci CONTENT = "text", unde "text" este o propozi&#355;ie care descrie succint documentul html sau o list&#259; de cuvinte-cheie care caracterizeaz&#259; acest document.

*Exemple*

1. **<META NAME = "description" CONTENT = "Informa&#355;ii despre prima universitate din Republica Moldova ">**
2. **<META NAME = "description" CONTENT = "universitate, student, facultate, Tiraspol">**

Atributul HTTP-EQUIV de asemenea se scrie &icirc;mpreun&#259; cu atributul CONTENT.

Dac&#259; HTTP-EQUIV = "Content-type", atunci CONTENT = "text/html; charset = codificare", unde text/html, charset s&icirc;nt cuvinte-cheie, iar codificare - specific&#259; modul de interpretare a documentului HTML de c&#259;tre browser.



*jQec&#355;La \'A~*

*Exemple*

1. **<META HTTP-EQUIV = "Content-Type" CONTENT = "text/html;**

**charset=windows-1250">**

1. **<META HTTP-EQUIV = "Content-type" CONTENT= " text/html;**

**charset = koi8-r">**

Dac&#259; HTTP-EQUIV = "Refresh", atunci &icirc;n afar&#259; de atributul CONTENT = ”n" se scrie URL = "Adres&#259; URL", ceea ce semnific&#259; c&#259; dac&#259; peste n secunde dup&#259; &icirc;nc&#259;rcarea documentului utilizatorul nu va efectua nici o ac&#355;iune asupra acestui document, atunci automat &icirc;n browser se va &icirc;nc&#259;rca documentul html de pe adresa "Adres&#259; URL".

*Exemplu*

**<META HTTP-EQUIV = "Refresh" CONTENT = "5" URL - "**<http://www.ust.md>**">**

***‘Jntteb&#259;tl de conttoQ***

1. Explica&#355;i rolul etichetei <META>.
2. Ce atribute admite aceast&#259; etichet&#259;?
3. Care este semnifica&#355;ia lor?

**13.1.**

Odat&#259; redact&#259;rii Un fii imaginea pagini we

Filtrele

1. filtri
2. filtri

Filtrele TH, TD, 1 eticheta re; fi pozi&#355;ioni Un filtr

1. &icirc;ntr-
2. &icirc;ntr-

F

**92**

**Filtre grafice**

1. **Modalit&#259;&#355;i de aplicare a filtrelor grafice**

Odat&#259; cu lansarea versiunii 4.0 a browser-ului Internet Explorer a ap&#259;rut posibilitatea redact&#259;rii imaginilor elementelor html cu ajutorul filtrelor grafice.

Un filtru grafic (&icirc;n continuare vom spune filtru) este un algoritm care transform&#259; imaginea unui element (&icirc;n particular o imagine). De exemplu, butonul al doilea al urm&#259;toarei pagini web a fost „r&#259;sturnat” cu ajutorul unui filtra.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 0 D:\ex1.titml Windo... | | |
|  | D:\exl.html v |  |
| File Edit View Favorites &#355;pols h | | » |
| â «£? 'S D:\exl,html | | [ |

Butonul 1 | . Buton obi&#351;nuit

BntouniS |. Buton 'Strai"

Filtrele se pot diviza &icirc;n dou&#259; tipuri:

1. filtre statice (ele efectueaz&#259; imediat o transformare a imaginii pentru care se aplic&#259;);
2. filtre dinamice (creeaz&#259; un efect de anima&#355;ie cu imaginea pentru care se aplic&#259;).

Filtrele se pot aplica asupra elementelor definite de etichetele BODY, IMG, TABLE, TH, TD, TEXTAREA, DIV, SPAN. &icirc;n cazul ultimelor dou&#259; filtrul va avea efect dac&#259; eticheta respectiv&#259; va avea atributele width &#351;i height sau elementele definite de ele vor fi pozi&#355;ionate absolut.

Un filtru poate fi apelat prin proprietatea FILTER descris&#259;:

1. &icirc;ntr-o foaie de stiluri &icirc;n cascad&#259; sau
2. &icirc;ntr-un cod de script (de exemplu, &icirc;n limbajul JavaScript).

Sintaxa declar&#259;rii propriet&#259;&#355;ii f&icirc;lter

**Filter: Numele filtrului {[parametri])**

***J2ec***

**13**

*jQec&#355;ia*

Un filtru poate avea unul, mai mul&#355;i sau nici un parametru. Parantezele din declara&#355;ie s&icirc;nt obligatorii. Dac&#259; acela&#351;i element folose&#351;te c&icirc;teva filtre, se poate scrie un singur cuv&icirc;nt- cheie f ilter, urmat de denumirile filtrelor, fiecare dou&#259; fiind separate prmtr-un spa&#355;iu.

*Exemplul* 1

Urm&#259;torul cod HTML afi&#351;eaz&#259; documentul html din imaginea prezentat&#259; Ia &icirc;nceputul lec&#355;iei.

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style type="text/css">**

**.cl {filter: FlipV ();}**

**</Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<Form>**

**<Input type=button value="Butonul 1"> - Buton obi&#351;nuit <br><Hr>**

**dnput class="cl" type=button value="Butonul 2" > - Buton "filtrat" </Form>**

**</Body>**

**</HTML>**

EBU ■

Vom examina exemple cu descrierea propriet&#259;&#355;ii filter doar &icirc;n foi de stiluri &icirc;n cascad&#259;.

1. **Filtre grafice statice utilizate frecvent**

* Filtrul alpha confer&#259; transparen&#355;&#259; &icirc;ntregii imagini sau unei p&#259;r&#355;i a ei.

Sintaxa filtrului alpha

**Filter: alpha {Opacity = nl, FinishOpacity = n2, Style = n3,**

**StartX = n4, StartX = n5, FinishX = n6, FinishY = n7)**

* Opacity stabile&#351;te gradul de transparen&#355;&#259; &#351;i poate lua valori de la 0 (transparen&#355;&#259; maximal&#259;, adic&#259; imagine invizibil&#259;) la 100 (imagine normal&#259;).
* style determin&#259; modul de creare a efectului de transparen&#355;&#259;. Valoarea 0 este implicit&#259; &#351;i aplic&#259; transparen&#355;a asupra &icirc;ntregii imagini.

Dac&#259; style = 1, atunci parametrii startx, startY, Finishx, FinishY definesc o dreapt&#259; a c&#259;rei puncte au gradul de transparen&#355;&#259; FinishOpacity. Gradele de transparen&#355;&#259; a punctelor imaginii situate &icirc;ntre aceast&#259; dreapt&#259; &#351;i hotarele imaginii se modific&#259; de la Opacity p&icirc;n&#259; la B’inishOpacity.

Dac&#259; style = 2, atunci gradele de transparen&#355;&#259; ale punctelor se modific&#259; din centrul imaginii spre elipsa &icirc;nscris&#259; &icirc;n dreptunghiul &icirc;n care este &icirc;ncadrat&#259; imaginea (de la Opacity p&icirc;n&#259; la FinishOpacity).

**94**

**Filtre grafice**

te din declara&#355;ie c singur cuv&icirc;nt- r\_ntr-un spa&#355;iu.

Ki la &icirc;nceputul

r. in cascad&#259;.

Dac&#259; style = 3, atunci gradele de transparen&#355;&#259; ale punctelor se modific&#259; din centrul imaginii spre hotarele ei (de la Opacity p&icirc;n&#259; la Finishopacity).

*Exemplul* 2

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style type="text/css">**

**.cl {Filter: alpha(Opacity = 90, FinishOpacity = 5, Style = 1,**

**StartX = 0, StartX = 0, FinishX = 100, FinishY = 70);)**

**.c2 {Filter: alpha(Opacity = 100, Finishopacity = 5, Style = 2,**

**StartX = 0, StartX = 0, FinishX = 0, FinishY = 0);}**

**.c3 {Filter: alpha(Opacity = 100, Finishopacity = S, Style = 3,**

**StartX = 0, StartX = 0, FinishX = 0, FinishY = 0),-}**

**</Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<Table>**

**<TR align=center>**

**<TD> Imaginea normala <TD> Clasa cl <TD> Clasa c2 <TD> Clasa c3 </TR>**

**<Tr>**

**<TD> <lmg src=desen.jpg width=100 height=100>**

**<TD> <lmg src=desen.jpg width=100 height=100 class=cl>**

**<TD> <img src=desen.jpg width=100 height=100 class=c2>**

**<TD> <Img src=desen.jpg width=100 height=100 class=c3>**

</TR>

**</Table>**

**</Body>**

**</HTML>**

0 este implicit&#259;

st” definesc o fc transparen&#355;&#259; codific&#259; de la

fca din centrul Ejnea (de la

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | t? D:\ex2.html - Windows internet Explorer | | BBS |
| - --.3, 1 | \* G D:\ex2.html v | X 1 , ■ ■ ■: | - |
| A - = n7) | 1 File Edit View Favorites &#355;ools Help 1 | | |
| transparen&#355;&#259; | W D:\ex2.html | 1 1 1 J | % iX & T9°,s T 1 |

Imaginea

normala

**Clasa c2**

Clasa c3







*£ec&#355;ia* \l;

* Filtrul blur „dizolv&#259; &#351;i &icirc;ntinde” imaginea.

Sintaxa filtrului blur

**Filter: blur (Add =** nl/expresie logic&#259;, **Direction =** n2**, Strength = n3)**

* Add stabile&#351;te dac&#259; imaginea ini&#355;ial&#259; va fi (pentru valoarea true sau pentru un num&#259;r nenul) sau nu (pentru valoarea false sau pentru 0) inclus&#259; &icirc;n imaginea-rezultat.
* Direction determin&#259; direc&#355;ia &icirc;n care imaginea va fi „&icirc;ntins&#259;”.
* strength stabile&#351;te gradul de intensitate al filtrului. Poate lua valori de la 0 la 255.

*Exemplul* 3

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style type="text/css">**

**.cl {Filter: blur{Add = false, Direction = 10, Strength = 20);} </Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<Table>**

**<TR align=center>**

**<TD> Imaginea normala <TD> Clasa cl </TR>**

**<TR>**

**<TD> <Img src=desen.jpg width=100 height=100>**

**<TD> <Img src=desen.jpg width=100 height=100 class=cl>**

**</TR>**

**</Tablei </Body>**

**</HTML>**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C- D:\ex'! html Wiodows 1 .. L nlTx | | |
|  | @ D:\ex3.html |  |
| File Edit | View Favorites &#355;ools Help | |
| & & | @ D:\ex3.html |  |

* **Cc**
* **Of**

deplasa

* of deplasa
* Pc nenulâ

□ I

Cuh

*Exe*

**<HTt**

**<He£**

<St}

.cl

</st

**</H€**

<B0C

**<H1>**

**<Fo**

**<Fo**

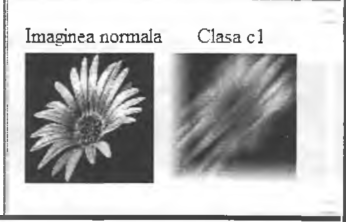
**<Fo**

**</Hl**

**</Bo**

**</HT**

**96**



**Filtre grafice**

* Filtrul DropShadow creeaz&#259; umbr&#259; imaginii.

Sintaxa filtrului DropShadow

Filter: DropShadow (Color = culoare, Offx = nl, OffY = n2, Positive = n3/expresie logic&#259;)

* Color stabile&#351;te culoarea umbrei.
* of fx specific&#259; (&icirc;n pixeli) deplasarea &icirc;n direc&#355;ie orizontal&#259; a umbrei (valorile pozitive deplaseaz&#259; umbra spre dreapta, cele negative - spre st&icirc;ng&#259;).
* of fY specific&#259; (&icirc;n pixeli) deplasarea &icirc;n direc&#355;ie vertical&#259; a umbrei (valorile pozitive deplaseaz&#259; umbra &icirc;n jos, cele negative - &icirc;n sus).
* Positive determin&#259; dac&#259; umbra va fi (pentru valoarea true sau pentru valoare nenul&#259;) sau nu creat&#259; doar &icirc;n baza punctelor (pixeli-lor) transparente.
* Filtrul chroma confer&#259; transparen&#355;&#259; unei culori a imaginii.

Sintaxa filtrului chroma Filter: chroma (Color = culoare)

Culoarea se define&#351;te dup&#259; regulile cunoscute.

*Exemplul 4*

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style type="text/css">**

**.cl {Filter: chroma {Color - red);}**

**</Styie>**

**</Head>**

**<Body class=cl>**

**<H1>**

**<Font color = blue> Text albastru </Font>**

**<Font color = red> Text ro&#351;u </Font>**

**<Font color = green> Text verde </Font>**

**</Hl>**

**</Body>**

**</HTML>**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D:\ex4.htrni - Windows Internet Explorer | | BIOlI |
| O | ^ D:\ex4.html v \*T /N | Googie |
| File £dit | Ifiew Favorites &#355;ools Help |  |
| U‘ \*? | D:\ex4, html  i 1 | £1 Tflpls - |
| Text albastru Text verde | | |

**97**

JSectia 13—

**. C**

* Filtrele flipH &#351;i flipV „r&#259;stoarn&#259;” orizontal &#351;i respectiv vertical imaginea.

□

Sintaxa filtrelor flipH &#351;i flipV

**Filter: flipH () Filter: flipV ()**

***Exemplul* 5**

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style type="text/css">**

* **cl {Filter: flipHO;}**

**. c2 {Filter: flipVOi)**

**</Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<center>**

<f **orm>**

**<Input type=button value="buton de comanda" >**

**<Hr>**

**<Input class=cl type=button value="buton de comanda" > <Hr>**

**<Input class=c2 type=button value=”buton de comanda" > </form>**

**</center>**

**</Body>**

**</HTML>**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TSp.tex 6.h | Windows l> . \* | | - ' x, |
| \* & D:\ex6.html | | V | X |
| File £piit View | Favorites | lools Help | |
| Qu | w \*\* v | uD |  | o  X | I \*  i . i |

buton de comanda

ebnemoo eb nofud

pnfou qe coweuqa

**Filtre grafice**

BZinea.

* Filtrele Gray, Xray afi&#351;eaz&#259; imaginea &icirc;n format alb-negru.
* Filtrul Invert schimb&#259; culorile imaginii cu „opusele” lor.

Sintaxa filtrelor Gray, Xray &#351;i Invert

**Filter: Gray () Filter: Xray () Filter: Invert ()**

*Exemplul* 6

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style type="text/css">**

**.cl {Filter: Gray{) ; }**

**.c2 {Filter: Invert();}**

**</Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<Table>**

**<TR align=center>**

**<TD> Imaginea normala <TD> Clasa cl <TD> Clasa c2 </TR>**

**<TR>**

**<TDximg src-desen.jpg width=100 height=100 >**

**<TD><img src=desen.jpg width=100 height=100 class= cl >**

**<TDximg src=desen. jpg width=100 height=100 class= c2 >**

**</TR>**

**</Table>**

**</Body>**

**</HTML>**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| fi D:\ex5.html - Windows Internet Exploi | | | er fTJBSL |
|  | - '4§ D:\ex5.html v |  | X 1 ioogte |
| File Edit | View Favorites Tools Help | |  |
| U «V | & D:\ex5.html |  | \* |

Imaginea ~ ™ -»

. Clasa cl Clasa c2

nonnala

**99**



*JBec&#355;ia*

* Filtrul Wave adaug&#259; imaginii unde.

Sintaxa filtrului Wave

**Filter: Wave (Add** = nl/expresie logica, **Freq** = **nl, LightStrength** = **n2, Phase = n3, Strength = n4)**

* Add stabile&#351;te dac&#259; imaginea ini&#355;ial&#259; va fi (pentru valoarea true sau pentru un num&#259;r nenul) sau nu (pentru valoarea false sau pentru 0) inclus&#259; &icirc;n imaginea-rezultat.
* Freq specific&#259; num&#259;rul de unde.
* LightStrength stabile&#351;te puterea undelor (&icirc;n procente).
* Phase determin&#259; unghiul de deplasare a undelor (&icirc;n procente, adic&#259; 100% corespund celor 360 de grade).
* strength specific&#259; intensitatea undelor.

*Exemplul 1*

**<HTML>**

**<Head>**

**<Style type="text/css">**

**.cl {Filter: wave(Add=true, Freq=5, LightStrength=20, Phase=10, Strength=20);}**

**.c2 {Filter: wave(Add=false, Freq=5, LightStrength=20, Phase=10, Strength=20);)**

**</Style>**

**</Head>**

**<Body>**

**<Table>**

**<TR align=center>**

**<TD> Imaginea normala <TD> Clasa cl <TD> Clasa c2 </TR>**

**<TR>**

**<TDximg src=desen. jpg width=100 height=100 >**

**<TDximg src=desen. jpg width=100 height=100 class= cl >**

**<TDximg src=desen. jpg width=100 height=100 class= c2 >**

**</TR>**

**</Table>**

**</Body>**

**</HTML>**

Filtre

penti

nime

**100**

**Filtre grafice**

**&#355;\*tStrengtli = n2,**

k? sau pentru un num&#259;r i&#355;inea-rezultat.

.adic&#259; 100% corespund

**DiVex/.html Windows Internet Lxplorer b X**

&icirc; D:\ex7.html

File Edit View Favorites &#355;ools Help

CC '4\* D:\ex7.html

Imaginea

normala

Clasa cl

Clasa c2



**?hase=10, &icirc;hase=10,**

giMwm.

Filtrele dinamice, de regul&#259;, se lanseaz&#259; &icirc;n urma unei ac&#355;iuni a utilizatorului. De aceea pentru a le aplica se folosesc coduri JavaScript care permit prelucrarea diferitor eve­nimente ale aplica&#355;iei web.

> c. > —~2 >

*XCL*

**Etichete utilizate frecvent**

**Etichete de baz&#259;**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etichetele | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| <HTML> </HTML> | Tipul documentului | &icirc;nceputul &#351;i sf&icirc;r&#351;itul fi&#351;ierului |
| <HEAD> </HEAD> | Antetul documentului | Descrierea documentului |
| <TITLE> </TITLE> | Numele documentului | Se include &icirc;n antet |
| <BODY> </BODY> | Corpul documentului |  |

**Etichete pentru fundal &#351;i culori**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etichetele | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| <BODY  BACKGROUND= "URL"> | Stabile&#351;te desenul utilizat ca fundal al documentu­lui | URL este adresa &#351;i nu­mele fi&#351;ierului grafic, a c&#259;rui imagine este utilizat&#259; ca fondai |
| <BODY BGCOLOR = "#n\n2n}n4n5n(,"> | Stabile&#351;te culoare funda­lului documentului | «i«2, «5^6 s&icirc;nt nu­mere hexazecimale care determin&#259; intensitatea culorilor ro&#351;u, verde, res­pectiv albastru. Culoarea poate fi precizat&#259; &#351;i prin numele ei (red, blue, black, yellow, green, cyan, purple, white, gray etc.) |
| <BODY TEXT =  "#nin2n3«4»5\*i6" /  " culoare "> | Stabile&#351;te culoarea textului |
| <BODY LINK =  "#«i «2/13^/15^" / " culoare "> | Stabile&#351;te culoarea hiper- leg&#259;turii-text |
| <BODY VLINK =  "#7i]n2«3n4/&icirc;5rt6" ! "culoare" > | Stabile&#351;te culoarea hi- perleg&#259;turii-text dup&#259; vizionarea documentului referit de aceast&#259; hiperleg&#259;tur&#259; |
| <BODY ALINK =  "#nj»2«3n4«5n6" !  " culoare "> | Stabile&#351;te culoarea hiper- leg&#259;turii-text active |

Et

<H>7> </H lua valori <

<H>i ALI CEXTER <DIV> <1

<DIV = LI / RIGHT >

</DIV> <CITE> <

<BLOCK(<

</BLOCK(

<EM> </E <STROXG </STRONC <CODE> <

<KBD> </I

<VAR> <I\ <DFN> </E <ADDRES! </ADDRES <BIG> </B

<SMALL>

<BODY lefi "n " >. unde natural

*jAnex&#259;*

**Etichete &#351;i atribute de structur&#259;**

n

fi&#351;ierului

«ului

ani

a &#355;i nu- pafic, este h.

cat nu- CLe care starea irde. res- Culoarea i 51 prin Hoe. reen.

Ke. gray

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etichetele | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| <Hn> </Hn>, unde poate lua valori de la 1 la 6 | Nivel de titlu | Nivel 1 este cel mai proeminent |
| < Hz? ALIGN = LEFT/ CENTER/RIGHT > | Nivel de titlu aliniat | Nivel de titlu aliniat |
| <DIV> </DIV> | Bloc de text | Poate avea atributul NOWRAP |
| <DIV = LEFT/ CENTER / RIGHT >  </DIV> | Bloc de text aliniat |  |
| <CITE> </CITE> | Text-citat&#259; | Se deosebe&#351;te de textul obi&#351;nuit. De regul&#259;, este cursiv. |
| <BLOCKQUOTE>  </BLOCKQUOTE> | Text-citat&#259; | Se deosebe&#351;te de textul obi&#351;nuit. De regul&#259;, este deplasat fa&#355;&#259; de marginea paginii. |
| <EM> </EM> | Text evidentiat | De regul&#259;, cursiv (italic) |
| <STRONG>  </STRONG> | Text important | De regul&#259;, semigras (bold) |
| <CODE> </CODE> | Text de program pentru calculator | De regul&#259;, font cu grosime fix&#259; |
| <kbd> </kbd> | Text cules de la tastatur&#259; | De regul&#259;, font cu grosime fix&#259; |
| <VAR> </VAR> | Identificator de variabil&#259; |  |
| <DFN> </DFN> | Text-definitie | De regul&#259;, italic |
| <ADDRESS>  </ADDRESS> | Text-adres&#259; |  |
| <BIG> </BIG> | Text cu caractere mai mari cu o-unitate dec&icirc;t cele curente |  |
| <SMALL> </SMALL> | Text cu caractere mai mici cu o unitate dec&icirc;t cele curente |  |
| <BODY left margin =  "n">, unde n este num&#259;r natural | Stabile&#351;te distan&#355;a &icirc;n pixeli dintre marginea st&icirc;ng&#259; a ferestrei browser- ului &#351;i marginea st&icirc;ng&#259; a con&#355;inutului paginii | \_ |

y&icirc;rte\*:&#259;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| <BODY TOPMARGIN = "n">, unde n este num&#259;r natural | Stabile&#351;te distan&#355;a &icirc;n pixeli dintre marginea de sus a ferestrei browser- ului &#351;i marginea de sus a con&#355;inutului paginii |  |
| <NOBR> </NOBR> | Bloc de text afi&#351;at &icirc;ntr-un singur r&icirc;nd |  |

**Etichete pentru formatare**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etichetele | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| <B> </B> | Text cu caractere &icirc;ngro&#351;a­te (bold) |  |
| <I> </]> | Text cu caractere &icirc;nclinate (italic) |  |
| <U></U> | Text cu caractere subliniate | Nu &icirc;ntotdeauna este sus&#355;i­nut |
| <STRIKE> </STRIKE> sau <S> </S> | Text cu caractere t&#259;iate de o linie | Nu &icirc;ntotdeauna este sus&#355;i­nut |
| <SUP> </SUP> | Text cu caractere aliniate ca indice |  |
| <SUB> </SUB> | Text cu caractere aliniate ca exponent |  |
| <TT> </TT> | Text cu caractere mono- spa&#355;iate | Caractere de l&#259;&#355;ime fix&#259; |
| <PRE> </PRE> | Text preformatat | Textul este afi&#351;at exact a&#351;a cum este scris |
| <CENTER> </CENTER> | Texte &#351;i elemente grafice centrate |  |
| <BLINK> </BLINK> | Text intermitent |  |
| <FONT FACE =  " nume \* > </FONT> | Precizeaz&#259; familia de caractere (fontul) | Poate avea ca valoare una sau mai multe constante delimitate prin virgule, cum ar fi arial, &#351;erif, cursive, monospace, fantasy etc. |
| <FONT COLOR =  " #nIn2n3n4fi5n6/' >  </FONT>, unde n\ii2, n5^6 s&icirc;nt numere hexazecimale | Determin&#259; intensitatea culorilor ro&#351;u, verde, respectiv albastru ale caracterelor | Culoarea poate fi preci­zat&#259; &#351;i prin numele ei (red, blue, black, yellow, green, cyan, purple, white, gray etc.) |

**yl *nexa***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| <FONT SIZE = n> </FONT> | M&#259;rimea caracterelor | n poate lua valori de la 1 la 7 |
| <FONT SIZE = "n"> </FONT> | M&#259;re&#351;te sau mic&#351;oreaz&#259; dimensiunea caracterelor fa&#355;&#259; de dimensiunea curent&#259; | n poate lua valori de la 1 la 7 sau de la -7 la -1 |
| <FONT WEIGHT = "n"> </FONT> | Determin&#259; grosimea caracterelor | Valori posibile ale lui n: 100, 200, ...,900 |
| <BASEFONT SIZE =  " n" > | Stabile&#351;te dimensiunea standard a caracterelor | n poate lua valori de la 1 la 7. Valoarea predefinit&#259; este 3. |

**Etichete pentru crearea leg&#259;turilor &#351;i inserarea imaginilor**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etichetele | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| <A HREF = " URL" > text sau imagine </A> | Leg&#259;tur&#259;, referin&#355;&#259; | URL este numele fi&#351;ierului-destina&#355;ie |
| <A NAME = "numele secven&#355;ei" > <JA> | Ancor&#259; cu nume | Atribuie secven&#355;ei un nume |
| <A HREF = ''URL# numele secven&#355;ei" > text sau imagine </A> | Leg&#259;tur&#259; c&#259;tre o ancor&#259; cu nume |  |
| <A NAME = "MAILTO-. adresa e mail validâ"> | Ancor&#259; pentru lansarea la execu&#355;ie a unei aplica&#355;ii de expediere a mesajelor electronice |  |
| <A TITLE = text... | Precizeaz&#259; textul care apare atunci c&icirc;nd mouse- ul este plasat asupra leg&#259;turii |  |
| <IMG SRC = " URL " > | Insereaz&#259; o imagine „inline” | URL este numele fi&#351;ieru- lui-imagine &#351;i calea p&icirc;n&#259; la el |
| <IMG SRC = URL ALIGN = TOP /BOTTOM / MIDDLE / LEFT / RIGHT> | Aliniaz&#259; imaginea |  |
| <IMG SRC = URL ALT - " text" > | Stabile&#351;te textul explicativ care va ap&#259;rea &icirc;n locul imaginii | &icirc;n cazul &icirc;n care browser- ul nu &icirc;ncarc&#259; imaginea |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| <IMG SRC = "URL"  WIDTH = n HEIGTH =  n > | Specific&#259; m&#259;rimea (&icirc;n pixeli) a imaginii |  |
| <IMG 5RC = URL BORDER = n> | &icirc;ncadreaz&#259; imaginea &icirc;n chenar | n este grosimea &icirc;n pixeli a chenarului |
| <IMG SRC = URL  HSPACE = n VSPACE = n > | Precizeaz&#259; distan&#355;a &icirc;n pixeli pe orizontal&#259;, respectiv pe vertical&#259;, dintre imagine &#351;i restul elementelor din pagin&#259; |  |

**Etichete pentru definirea separatorilor**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etichetele | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| <P> </P> | Paragraf |  |
| <P ALIGN = LEFT / CENTER / RIGHT> </P> | Paragraf aliniat |  |
| <BR> </BR> | Trecerea la o linie nou&#259; |  |
| <HR> | Linie orizontal&#259; |  |
| <HR ALIGN= LEFT / CENTER / RIGHT > | Linie orizontal&#259; aliniat&#259; |  |
| <HR SIZE = "n"> | Linie orizontal&#259; de &icirc;n&#259;l&#355;i­me (grosime) n | 11 se d&#259; &icirc;n pixeli |
| <HR WIDTH = "n"> | Linie orizontal&#259; de l&#259;&#355;ime (grosime) n | n se d&#259; &icirc;n pixeli |
| <HR WIDTH = "n%"> | Linie orizontal&#259; de l&#259;&#355;ime  (grosime) n % din l&#259;&#355;imea ferestrei browser-ului | n se d&#259; &icirc;n procente (< 100) |
| <HR NOSHADE> | Linie f&#259;r&#259; nici o eviden&#355;iere |  |

<uu><

</UL>

<UL Ti' CIRCLE

<lito

CIRCLE

<OL> <1 </OL>

<OLTil

<OL> <LI TYP1 </OL>

<OL ST,

<LI VAI

<DL> <1 </DL>

<MEXU.

</MENT

<MENU

CIRCLE

<L1>

</MENU

ytnexd

**Etichete pentru crearea listelor**

in pixeli a

rii

e (< 100)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etichetele | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| <UL> <LI> </UL> | List&#259; neordonat&#259; (f&#259;r&#259; numerotarea elementelor) | Eticheta <LI> se scrie &icirc;n fa&#355;a fiec&#259;rui element |
| <UL TYPE = DISC / CIRCLE / SQUARE> | List&#259; neordonat&#259; cu specificarea marcajului care precede fiecare element al listei |  |
| <LI TYPE = DISC / CIRCLE / SQUARE> | List&#259; neordonat&#259; cu specificarea marcajului care precede un element al listei |  |
| <OL> <LI> </OL> | List&#259; ordonat&#259; (cu numerotarea elementelor) | Eticheta <LI> se scrie &icirc;n fa&#355;a fiec&#259;rui element |
| <OLTYPE = A/a/I/i/l> | List&#259; ordonat&#259; cu speci­ficarea marcajului care precede fiecare element al listei |  |
| <OL>  <LI TYPE = A/a/I/i/l > </OL> | List&#259; ordonat&#259; cu speci­ficarea marcajului care precede un element al listei |  |
| <OL START = n> | &icirc;nceputul numerot&#259;rii | n este num&#259;rul cu care &icirc;ncepe numerotarea |
| <LI VALUE = n> | &icirc;nceputul numerot&#259;rii | n este num&#259;rul cu care &icirc;ncepe numerotarea |
| <DL> <DT> <DD> </DL> | List&#259; de defini&#355;ii | Eticheta <DT> se scrie &icirc;n fa&#355;a fiec&#259;rui termen al listei, iar eticheta <DD> - &icirc;n fa&#355;a descrierii lui |
| <MENU> <LI> </MENU> | Meniu | Eticheta <LI> se scrie &icirc;n fa&#355;a fiec&#259;rui element de meniu |
| <MENU TYPE = DISC / CIRCLE / SQUARE > <LI>  </MENU> | Meniu cu specificarea marcajului care precede fiecare element al meniului |  |

*?4ne)c&#259;*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| <DIR> <LI> </DIR> | Catalog | Eticheta <LI> se scrie &icirc;n fa&#355;a fiec&#259;rui element al catalogului |
| <DIR TYPE = DISC / CIRCLE/SQUARE> <LI>  </DIR> | Catalog cu specificarea marcajului care precede fiecare element al catalogului |  |

<TA

<TA

</T.-

**Simbolurile speciale**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| &-conse-  cutivitatea | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| &# ii | Simbol special | n este codul simbolului. De exemplu, codurile  &#258, &#259, &Acirc, &acirc, &Icirc, &icirc, &#350, &#351, &#354 &#355 corespund literelor &#259;, â, Â, â, &icirc;, &icirc;, &#351;, &#351;, &#355;, &#355; |
| &lt; | < |  |
| &gt; | > |  |
| &amp; | & |  |
| &quot; |  |  |
| &reg; |  |  |
| &copy; | © |  |
| &nbsp; | Spa&#355;iu fix |  |
| &sect | § |  |
| &plusmn | ± |  |
| c&times | X |  |
| &brvbar | 1 |  |
| &fracl2 | 1/2 |  |
| &fracl4 | 1/4 |  |
| &frac34 | 3/4 |  |
| &deg | O |  |

<TA

**right**

*<n?*

<TA

</r^

<TA

CEL

<TA

CELI

<TAI

n%>

<TA1

*n%>*

<CA] </C A

<CA1

TOP

</CA

<TR

RIGfc

MIDI

<TR>

<TR

RIGH

</TR:

<TR

MIDI!

</TR:

**108**

**Etichete pentru tabele**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etichetele | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| <TABLE> </TABLE> | Define&#351;te un tabel |  |
| <TABLE BORDER = n> </TABLE> | Adaug&#259; un chenar tabelului | n este grosimea &icirc;n pixeli a chenarului (valoarea I este prestabilit&#259;, iar valoarea 0 semnific&#259; absen&#355;a chenarului) |
| <TABLE ALIGN = left / right / center > </TABLE> | Stabile&#351;te modul de aliniere a tabelului &icirc;n document |  |
| <TABLE BGCOLOR > </TABLE> | Specific&#259; culoarea de fond pentru tot tabelul |  |
| <TABLE  CELLSPACING = n> | Stabile&#351;te distan&#355;a &icirc;n pixeli dintre dou&#259; celule vecine ale tabelului | Valoarea 2 este prestabilit&#259; |
| <TABLE  CELLPADDIN G = n> | Stabile&#351;te distan&#355;a &icirc;n pixeli dintre marginea celulei &#351;i con&#355;inutul ei | Valoarea 1 este prestabilit&#259; |
| <TABLE WIDTH = n /  n%> | Specific&#259; l&#259;&#355;imea tabelului | n este num&#259;r natural (num&#259;r de pixeli);  n % specific&#259; frac&#355;iuni din l&#259;&#355;imea &#351;i &icirc;n&#259;l&#355;imea paginii |
| cTABLE HEIGHT = n i  n%> | Specific&#259; &icirc;n&#259;l&#355;imea tabelului |
| <CAPITON>  </CAPITON> | Definesc titlul tabelului |  |
| <CAPITON ALIGN = TOP / BOTTOM> </CAPITON> | Definesc un titlu aliniat |  |
| <TR ALIGN = LEFT / RIGHT / CENTER / MIDDLE / BOTTOM> | Stabile&#351;te pozi&#355;ia titlului fa&#355;&#259; de tabel |  |
| <TR> </TR> | Specific&#259; un r&icirc;nd &icirc;n tabel |  |
| <TR ALIGN = LEFT / RIGHT / CENTER > </TR> | Stabile&#351;te modul de aliniere orizontal&#259; a con&#355;inutului r&icirc;ndului |  |
| <TR VALIGN = TOP/ MIDDLE / BOTTOM > </TR> | Stabile&#351;te modul de aliniere vertical&#259; a con&#355;inutului r&icirc;ndului |  |

***jAnex&#259;***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| <TH> </TH> | Definesc o celul&#259;-antet |  |
| <TH WIDTH = n / n%> </TH> | Specific&#259; l&#259;&#355;imea celulei | n este num&#259;r natural (num&#259;r de pixeli);  n % specific&#259; frac&#355;iuni din l&#259;&#355;imea &#351;i &icirc;n&#259;l&#355;imea paginii |
| <TH HEIGHT = n / n%> </TH> | Specific&#259; &icirc;n&#259;l&#355;imea celulei |
| <TH ALIGN = LEFT/ RIGHT/CENTER > </TH> | Stabile&#351;te modul de aliniere orizontal&#259; a con&#355;inutului celulei |  |
| <TH VALIGN = TOP / MIDDLE / BOTTOM > </TH> | Stabile&#351;te modul de aliniere vertical&#259; a con&#355;inutului celulei |  |
| <TH NOWRAP> | Interzice &icirc;ntreruperea liniei de text din celul&#259; | coloana care con&#355;ine celula poate deveni oric&icirc;t de mare |
| <TH COLSPAN = n> | Unific&#259; celula cu c&icirc;teva celule din dreapta ei | n este num&#259;rul total de celule care se unific&#259; |
| <TH ROWSPAN \* n > | Unific&#259; celula cu c&icirc;teva celule de desubtul ei |
| <TD> </TD> | Definesc o celul&#259; de date obi&#351;nuit&#259; |  |
| <TD WIDTH = n/n %> </TD> | Specific&#259; l&#259;&#355;imea celulei | n este num&#259;r natural (num&#259;r de pixeli); n % specific&#259; frac&#355;iuni din l&#259;&#355;imea &#351;i &icirc;n&#259;l&#355;imea paginii |
| <TD HEIGHT ~n / n %>  </TD> | Specific&#259; &icirc;n&#259;l&#355;imea celulei |  |
| <TD ALIGN = LEFT / RIGHT / CENTER > </TD> | Stabile&#351;te modul de aliniere orizontal&#259; a con&#355;inutului celulei |  |
| <TD VALIGN = TOP/ MIDDLE/BOTTOM >  </TD> | Stabile&#351;te modul de aliniere vertical&#259; a con&#355;inutului celulei |  |
| <TD NOWRAP> | Interzice &icirc;ntreruperea liniei de text din celul&#259; | coloana care con&#355;ine celula poate deveni oric&icirc;t de mare |
| <TD COLSPAN = n> | Unific&#259; celula cu c&icirc;teva celule din dreapta ei | n este num&#259;rul total de celule care se unific&#259; |
| <TD ROWSPAN = n> | Unific&#259; celula cu c&icirc;teva celule de desubtul ei |

**110**

^4*nex&#259;*

ttjral

**K);**

•sc&#355;iuni din nea

tine

sni oric&icirc;t

«al de ifk&#259;

ni

rtni din a paginii

\*c

t oric&icirc;t

fl de

*a*

**Etichete pentru formulare**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etichetele | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| <FORM>  </FORM> | Define&#351;te un formular | &icirc;nceputul &#351;i sf&icirc;r&#351;itul formularului |
| <FORM ACTION = URL / "mailto: ADRESA" </FORM> | Stabile&#351;te ac&#355;iunea formularului | URL este adresa progra­mului pe server care pre­lucreaz&#259; datele transmise, iar ADRESA este o ad­res&#259; valid&#259; de e-mail c&#259;tre care se vor expedia datele |
| <FORM METHOD = GET / POST> </FORM> | Stabile&#351;te metoda utilizat&#259; de browser pentru transmiterea datelor | Valoarea get este implicit&#259;, semnific&icirc;nd c&#259; datele din formular vor fi ad&#259;ugate la adresa URL a atributului action. In acest caz browser-ul automat insereaz&#259; mai &icirc;nt&icirc;i simbolul ?, apoi datele conform sintaxei numele arapului = valoarea c&icirc;wpiÂui. Intre fiecare dou&#259; seturi de date se insereaz&#259; simbolul &. &icirc;n cazul valorii post datele s&icirc;nt transmise separat &#351;i pot fi mult mai mari. |
| <FORM NAME = "nume"  </FORM> | Stabile&#351;te numele formularului | Valoarea „nume” se utilizeaz&#259; ca identificator al formularului |
| <FORM TARGET = " numele cadrului" </FORM> | Stabile&#351;te numele cadrului &icirc;n care se va afi&#351;a r&#259;spunsul serverului &icirc;n urma primirii datelor expediate |  |
| <FORM DISABLED = "true" / "false" </FORM> | Dezactiveaz&#259; (pentru valoarea true) sau activeaz&#259; toate elementele unui formular |  |

*ylnex&#259;*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| cINPUT TYPE = "TEXT" / "SUBMIT" 1 "RESET" / "PASSWORD" / "CHECKBOX"/ "RADIO" / "FILE" / "BUTTON" | Descrierea unui element al formularului | TEXT specific&#259; o caset&#259; de text;  SUBMIT - un buton de expediere a datelor; RESET - un buton care atribuie tuturor elemen­telor formularului valorile prestabilite;  PASSWORD - o caset&#259; de text pentru organizarea parolelor;  CHECKBOX - o caset&#259; de validare;  RADIO - un buton radio; FILE - o caset&#259; de fi&#351;iere; BUTTON - un buton de comand&#259;. |
| cINPUT NAME = "nume"> | Stabile&#351;te identificatorul elementului |  |
| <INPUT VALUE = " valoare "> | Desemneaz&#259; valoarea ini&#355;ial&#259; a elementului |  |
| <INPUT DISABLED = "true" /"false"> | Dezactiveaz&#259; (pentru valoarea true) sau activeaz&#259; elementul unui formular |  |
| cINPUT SIZE = n> | Specific&#259; lungimea casetei | n este num&#259;rul de simbo­luri. Se folose&#351;te doar &icirc;n cazul casetelor de text |
| cINPUT READONLY> | Interzice modificarea con&#355;inutului casetei | Se folose&#351;te doar &icirc;n cazul casetelor de text |
| cINPUT MAXLENGTH  = n> | Stabile&#351;te num&#259;rul maxim de caractere care pot fi scrise &icirc;ntr-o caset&#259; de text | n este num&#259;rul de simbo­luri |
| cINPUT CHECKED> | ..Selecteaz&#259;” | Se folose&#351;te pentru o ca­set&#259; de validare sau pentru un buton radio selectat |
| cINPUT ENCTYPE = " multipart" / "form- data"> | Specific&#259; modul de criptare a fi&#351;ierului care urmeaz&#259; a fi expediat | Se folose&#351;te doar &icirc;n cazul casetelor de fi&#351;iere |
| cSELECT> c/SELECT> | Lista de selec&#355;ie |  |

**112**

^4 *nex&#259;*

caset&#259;

>n de

care

nen-

.alorile

aset&#259;

nizarea

aset&#259;

radio; fi&#351;iere; on de

:mbo- wr in cxl

I cazul

lti bo­

ci ca- pentru :tat

cazul

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| <SELECT NAME = "nume"> </SELECT> | Specific&#259; numele listei, utilizat ca identificator al listei |  |
| <SELECT SIZE = n> </SELECT> | Stabile&#351;te num&#259;rul de elemente vizibile din list&#259; | Valoarea 1 este prestabi­lit&#259; |
| <SELECT MULTIPLE> | Permite selectarea simultan&#259; a c&icirc;torva elemente din list&#259; |  |
| <OPTION> </OPTION> | Define&#351;te un element al listei |  |
| <OPTION>  value = "&#351;ir de caractere" | Precizeaz&#259; valoarea care va fi transmis&#259; serverului &icirc;n cazul &icirc;n care elementul va fi selectat | Datele se expediaz&#259; sub forma nume = value, unde name este numele listei, iar value - valoarea atri­butului cu acela&#351;i nume; dac&#259; atributul value lip­se&#351;te, atunci se va trans­mite &#351;irul de caractere care urmeaz&#259; dup&#259; eticheta <option> |
| cOPTION SELECTED> | Elementul devine selectat prestabilit |  |
| <TEXTAREA ROWS = n COLS = m> </TEXTAREA> | Creeaz&#259; o zon&#259; de editare | rt este num&#259;rul de caractere dintr-o linie, iar m - num&#259;rul de linii afi&#351;ate simultan |
| <TEXTAREA NAME = ''nume”> </TEXTAREA> | Specific&#259; numele zonei, utilizat ca identificator al zonei |  |
| <TEXTAREA WRAP = "off" / "hard" / "soft"> </TEXTAREA> | Stabile&#351;te dac&#259; textul va fi &icirc;ntrerupt automat (doar &icirc;n cazul valorilor hard &#351;i soft) sau nu (pentru valoa­rea off) la atingerea mar­ginii din dreapta a zonei &#351;i dac&#259; &icirc;n textul transmis serverului o dat&#259; cu for­mularul se va include (doar &icirc;n cazul valorilor off &#351;i hard) sau nu (pentru valoarea soft) caracterul de sf&icirc;r&#351;it de linie) |  |

**113**

**Etichete pentru cadre**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Etichetele | Semnifica&#355;ia | Comentarii |
| <FRAMESET>  </FRAMESET> | Document cu cadre | In locul etichetelor <BODY>, </BODY> se vor scrie etichetele <FRAMESET> </FRAMESET> |
| <FRAMESET ROWS = list&#259; de elemente > </FRAMESET> | Creeaz&#259; cadre de tip linie | Lista de elemente poate fi  format&#259; din:   * numere &icirc;ntregi care specific&#259; di­mensiunile &icirc;n pixeli ale cadrelor; * procente din dimensiunea ferestrei browser-ului; * simbolul \* care specific&#259; spa­&#355;iul r&#259;mas; * dou&#259; sau mai multe valori de forma n\* care specific&#259; n p&#259;r&#355;i din spa&#355;iul r&#259;mas.   Elementele listei se delimiteaz&#259;  prin virgule. |
| <FRAMESET COLS = list&#259; de elemente > </ERAMESET> | Creeaz&#259; cadre de tip coloan&#259; |
| <FRAMESET BORDERCOLOR =  "#ni njn-sn/pisns" > </FRAMESET>, unde «5«6 s&icirc;nt numere hexazecimale | Stabile&#351;te culoarea chenarelor tuturor cadrelor | Culoarea poate fi precizat&#259; &#351;i prin numele ei (red, blue, black, yellow, green, cyan, purple, white, gray etc.) |
| <FRAMESET BORDER = "n" </FRAMESET> | Stabile&#351;te grosimea chenarelor tuturor cadrelor |  |
| <FRAMESET FRAMEBORDER =  "yes" sau 1 / "no" sau 0 > </FRAMESET> | Afi&#351;eaz&#259; sau ascunde chenarele tuturor cadrelor |  |
| <FRAME SRC = URL> | Define&#351;te un cadru |  |
| <FRAME  FRAMEBORDER =  "yes" sau 1 / "no" sau 0 > </FRAMESET> | Afi&#351;eaz&#259; sau ascunde chenarul cadrului |  |
| <FRAME SCROLLING = "yes / no / auto"> | Afi&#351;eaz&#259; permanent, ascunde sau afi&#351;ea­z&#259; atunci c&icirc;nd este necesar bara de derulare a cadrului |  |
| <FRAME NORESIZE> | Inteizice posibilitatea prestabilit&#259; a utiliza­torului de a redimen- siona cadrul cu ajutorai mouse-ului |  |

yl rtexd

i

IODY>,

it etichetele s>lESET> t fi

&#351;erific&#259; di- t cadrelor; ■cea L

&icirc;fic&#259; spa-

alori de c&#259; n p&#259;r&#355;i

Smiteaz&#259;

tza&#259; &#351;i ■e. black, ■ple.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| <FRAME  MARGINHEIGHT =  n / n% > | Stabile&#351;te distan&#355;a de n pixeli sau de n% din l&#259;&#355;imea cadrului dintre con&#355;inutul cadrului &#351;i marginile verticale |  |
| <FRAME  MARGIN WIDTH =  n / n% > | Stabile&#351;te distan&#355;a de n pixeli sau de n% din &icirc;n&#259;l&#355;imea cadrului dintre con&#355;inutul cadrului &#351;i marginile orizontale |  |
| <FRAME NAME = " numele cadrului"  / \_blank / \_self / \_parent / \_top> |  | Numele cadrului se utilizeaz&#259; ca valoare a atributului target al etichetei <A> specific&icirc;nd astfel &icirc;n care cadru se va &icirc;nc&#259;rca fi&#351;ierul referit de leg&#259;tura specificat&#259; de <A>. Dac&#259; se dore&#351;te ca toate documentele referite de leg&#259;turile unui document HTML s&#259; fie &icirc;nc&#259;rcate &icirc;n acela&#351;i cadru, atunci &icirc;ntre etichetele <head>, </head> se va utiliza similar eticheta <BASE> cu atributul target. &icirc;n afar&#259; de numele cadrelor, atribu­tul target accept&#259; urm&#259;toarele va­lori prestabilite:   * "\_top" (fi&#351;ierul referit se va &icirc;nc&#259;rca &icirc;n fereastra browser-ului ce con&#355;ine cadrul curent); * "\_blank" (fi&#351;ierul referit se va &icirc;nc&#259;rca &icirc;ntr-o pagin&#259; nou&#259; anonim&#259;); * "\_self" ( fi&#351;ierul referit se va &icirc;nc&#259;rca &icirc;n cadrul curent); * "\_parent" ( fi&#351;ierul referit se va &icirc;nc&#259;rca &icirc;n cadrul p&#259;rinte al cadrului curent sau &icirc;n fereastra browser-ului curent, dac&#259; nu exist&#259; cadrul p&#259;rinte). |
| <NOFRAMES>  </NOFRAMES> | Bloc care se afi&#351;eaz&#259; &icirc;n cazul &icirc;n care browser-ul nu recunoa&#351;te cadre |  |

**Cuprins**

[Lec&#355;ia 1. Structura general&#259; a unui document HTML 5](#bookmark5)

Lec&#355;ia 2. Formatarea textului 8

Lec&#355;ia 3. Liste 17

Lec&#355;ia 4. Leg&#259;turi 23

Lec&#355;ia 5. Imagini - 29

Lec&#355;ia 6. Tabele 35

**Lec&#355;ia 7. Cadre 42**

Lec&#355;ia 8. Formulare 51

Lec&#355;ia 9. H&#259;r&#355;i-imagine - 61

[Lec&#355;ia 10. Stiluri. Clase. Pseudoclase. Modalit&#259;&#355;i de utilizare 70](#bookmark57)

[Lec&#355;ia 11. Atributele stilurilor (propriet&#259;&#355;i pentru formatare) 79](#bookmark67)

[Lec&#355;ia 12. Descrierea unui document html 91](#bookmark75)

Lec&#355;ia 13. Filtre grafice 93

[Anex&#259;. Etichete utilizate frecvent 102](#bookmark85)