

Link-Arten - Kurzfassung

Inhalt (mit Sprüngen zu jedem Teilpunkt):

1. Vergleich Kurzfassung hier mit SELFHTML ausführlich
2. Links grundsätzlich mit a-Tag
3. Email-Verweis (Aufgabe 5a)
4. externe Webseiten (Aufgabe 5b)
5. eigene Webseiten (Aufgabe 5c)
6. Sprungmarken (Anker) innerhalb einer html-Datei (Aufgabe 5d)

1. Vergleich Kurzfassung - SELFHTML

1. Hypertext2. das **a**-Element

- href
- target

3. Referenzieren in HTML

- Mit vollständigen URIs referenzieren
- Mit relativen Pfadangaben referenzieren

4. Seiteninterne Verweise

- Sprungmarken zum Seitenanfang
- unsichtbare Anker

5. Gestaltung mit CSS

- Wie sieht ein guter Verweis aus?
- :hover und :focus
- Text-Links mit CSS gestalten
- externe Links kennzeichnen

6. Verweise auf Mailadressen

7. klickbare Telefonnummern

8. Tastaturkürzel als Verweise

wiki.selfhtml.org/wiki/HTML/Tutorials/Links

- Bild = Selfhtml
- Pfeile mit Nr. =
meine Nummerierung auf dieser Seite

2. Aufbau von Links mit a-Tag

Verweis
definieren

```
<a href="URI">Verweistext</a>
```

Für **URI** eine Web-Adresse oder ein Ziel mit oder ohne Pfad der Datei oder
URI kann sein:

Anker in der gleichen Datei (z.B. `#Ankername`)

Andere Datei (z.B. `datei.htm`)

Andere Datei in anderem Verzeichnis (z.B. `../verzeichnis/datei.htm`)

Anker in der anderen Datei (z.B. `datei.htm#Ankername`)

WWW-Adresse (`http://...`)

- der Link-Text steht zwischen den a-Tags
- die href-Eigenschaft gibt das Ziel an ...
- ... mit ganz verschiedenen möglichen Werten

3. Email-Verweise (Aufgabe 5a)

E-Mail-Verweise

```
<a href="mailto:beispiel@example.org">Verweistext</a>
```

(p) 2021
(c) Info 10

Farbdesign by Vincent

Email an Hr. Bonitz
Email an mich



Email an Hr. Bonitz
mailto:marc.bonitz@schullogin.de

- `mailto:`
- wenn die Maus über den Link fährt erscheint die Email-Adresse unten links in der Statusleiste
- Aufgabe 5a - Datei aufgaben.html: einfach übertragen des Mail-Links zu Hr. Bonitz auf den Text "Email an mich"

4. externe Webseiten

Protokoll `http://` muss davor stehen:

```
href="http://www.google.de">Google</a>
```

fremde Inhalte dürfen nicht einfach im eigenen Webauftritt verlinkt werden !

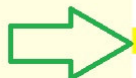
```
<a target="Text" href="http://www.google.de">Google</a>
```

Fehlermeldung



Dieser Inhalt kann nicht in einem Frame angezeigt werden.

```
target="Zielfenster" richtig wählen
```



Für **Zielfenster** den Namen eines definierten Frame-Fensters angeben.
_blank = Verweis in neuem Fenster öffnen,
_self = Verweis im gleichen Fenster öffnen,
_parent = aktuelles Frameset beim Ausführen des Verweises sprengen,
_top = alle Framesets beim Ausführen des Verweises sprengen.

- Aufgabe 5b (wieder in Datei aufgaben.html)
Link zu SELFHTML funktioniert richtig, das Prinzip für "Google" übertragen

5. eigene Webseiten

Beispiele für interne Links zu eigenen Webseiten aus der Datei aufgaben.html :

```
<a target="Text" href="schrittfolge.html">Schrittfolge</a><br>  
<a target="Text" href="vier_frames.html">4 Frames</a><br>  
<a target="Text" href="listen.html">Listen</a><br>
```

Die target-Angabe bezieht sich bei uns auf das rechte Fenster des 4-geteilten Bildschirms.

Hier ist keine Pfad-Angabe für die Dateien nötig, weil alle unsere html-Dateien im gleichen Ordner stehen.

Da alle unsere Bilder im extra Unterordner "bilder" sind, geben wir dort beim img-Tag den Unterordner mit an:

```
<img src="bilder/externe_links.jpg"
```

Das geht natürlich auch bei Links zu html-Dateien.
Mehr dazu nachlesbar bei relative / absolute Adressierung (selfhtml).

- Aufgabe 5c in 2 Schritten:
- 1) Deine 2 Dateien in den Ordner mit allen html-Seiten kopieren (außerhalb von phase5)
- 2) Die Links hinzufügen für die Anzeige rechts =
siehe alle bereits funktionierenden Links (natürlich wieder in der Datei aufgaben.html)

6. Sprungmarken (Anker) innerhalb einer html-Datei

Sprungmarken und Anker

Innerhalb eines HTML-Dokuments können Links eingefügt werden, die einen anderen Abschnitt zu dem gesprungen werden soll. Dazu muss eine **Sprungmarke** oder **Anker** definiert werden, zu dem gesprungen werden soll. Dann wird die Zieldatei geladen, und der Browser springt an die entsprechende Stelle in der Datei.

Dieses Sprungziel innerhalb der Seite wird mit einem Hash **#** referenziert. **Verweise auf Anker** innerhalb eines Dokuments erlaubt und mit den anderen Referenzierungsarten kombinierbar.

- um seitenintern zu springen, braucht es 2 Schritte:
- 1. Sprungziel als "Anker" definieren
- 2. beim Sprung in href-Eigenschaft mit # kennzeichnen

Diese gesamte Datei ist voller seiteninterner Sprünge:

- vom "Inhaltsverzeichnis" oben zu jedem Punkt und
- auch von jeder Tabellenüberschrift zurück nach oben