Sunt mai multe programe prin care se pot crea pagini web, chiar fara a cunoaste limbjul HTML, cum sunt Microsoft FrontPage sau Macromedia Dreamweaver.  
Editoarele de text simple sunt programele de baza, si cele mai folosite, pentru editarea paginii web. Avantajul folosirii lor este simplitatea, pentru creare paginii web sunt necesare câteva din codurile invizibile ale limbajului HTML, astfel se creaza documente rapid si usor, in plus ocupa foarte putin spatiu si resurse de memorie, acestea insa necesita cunoasterea limbajului HTML.  
Dintre editoarele de text cunoscute cel mai folosit este **NotePad** (sau NotePad++), care este folosit si pentru acest curs, dar poate fi utilizat orice editor de text. Pentru începatori si pentru usurinta cu care se lucreaza, eu recomand folosirea aplicatie Notepad++.

**1. Crearea bazei de început a unui document**

HTML contine elemente sigure, generale, care sunt necesare pentru crearea unui document HTML.  
Pentru început deschideti aplicatia NotePad si scrieti structura de baza a unei pagini web. Aceasta este:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title> Titlul </title>

</head>

<body>

<h1>Titlu afisat in pagina</h1>

Continut

</body>

</html>

Incercati codul

Acum pagina dv. are HEAD si BODY in interiorul bazei <HTML>.  
In interiorul elementului HEAD are elementul TITLE, pe care ar trebui sa-l completati cu un text reprezentativ ca titlu al documentului dv.; si in BODY titlul care va fi afisat in pagina (in tag <h1>) si un text "Continut".  
Ceea ce scrieti la TITLE va apare in linia cea mai de sus a browseru-lui (deasupra meniurilor). La TITLE puteti pune orice text, dar este bine sa scrieti ceva care sa descrie cat mai bine obiectul si continutul paginii deoarece este ceea ce cauta si indexeaza multe portaluri de cautare de pe internet, si indicat, sa nu depaseasca 70 caractere.  
Ceea ce adaugati intre tag-urile <body> </body> reprezinta continutul paginii, care va fi afisat in browser.  
Mai jos gasiti un exemplu cum ar putea fi completat tag-ul TITLE si un mic continut in pagina:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>MarPlo.net - Cursuri, Jocuri si Anime</title>

</head>

<body>

<h1>Pagina HTML</h1>

Lectii, exemple si explicatii.

</body>

</html>

Incercati codul

- <h1> </h1> este o eticheta HTML pentru afisare de text mare (ca un titlu) in pagina.  
- Ca sa vedeti rezultatul, copiati acest cod intr-o pagina noua deschisa cu Notepad si apoi salvati fisierul cu extensia .html. Daca nu stiti deja, pt. a-l salva alegeti la "*Save as type*" - All Files, apoi la "*File name*" ii scrieti numele si extensia (ex.: "pagina.html"). Dupa ce a fost salvat fisierul, deschideti-l cu un browser (trebuie sa mearga cu dublu-click pe el).

**Setarea stilului paginii**

- Proprietatile de stil ale elementelor din pagina pot fi controlate in atributul **style**, de exemplu cum ar fi culorile pentru fondul paginii si pentru text.  
Culorile sunt setate folosind culorile de baza: rosu, verde si albastru; expresia folosita RGB (Red, Green, Blue), acestea sunt reprezentate ca valori hexadecimale si sunt scrise intre ghilimele (" "), la inceput trebuie adaugat caracterul '**#**'. Fiecare 2 unitati ale codului reprezinta una din culorile RGB.  
De exemplu: **#00aa11**  reprezinta o culoare care nu are Rosu (00), are Verde (aa) si Albastru mai putin (11).  
  
**Elementul BODY**

* - Acestui element ii puteti adauga informatii care sa defineasca culoarea sau imaginea din fondul paginii, textul si culoarea link-urilor.
* - Daca elementul BODY nu este completat cu alte atribute atunci browser-ul va prezenta culorile standard, de obicei fondul este alb.
* - Pentru a seta culoare fondului paginii adaugati in eticheta <BODY> atributul **style** si proprietatea ***background-color*** cu valoarea culorii.
* - Urmatorul exemplu va prezenta un document a carui fond este de culoare albastra:

<body style="background-color:#0000ff;">Continut</body>

* **Culoarea textului**
  + - Proprietatea **color** din "style" controleaza culoarea textului.
  + - Acesta va afecta tot textul din document care nu este colorat de alte elemente.
  + - Culoarea standard pentru text este Negru.
  + - Iata un exemplu in care culoarea fondului va fi albastru si culoarea textului va fi rosu:

<body style="background-color:#0000fe; color:#fe0000;">Continut</body>

* **Folosirea unei imagini ca fond pentru pagina (background)**
  + - La fondul paginii se poate adauga si o imagine, cu proprietatea ***background-image:url('bgimage.jpg')***.  
    Daca imaginea este mai mica decât dimensiunile paginii atunci imaginea va fi multiplicata pana va acoperi întreg cadru documentului. Este indicat ca imaginea sa fie in format \*.gif sau \*.jpg. Folosirea unei imagini va da un aspect placut documentului. Pentru a vedea cum arata un document al carui fond este o imagine [**click aici**](https://marplo.net/addons/html/imagefond.htm).
  + - Un exemplu de cod HTML cu imagine pentru background este urmatorul:

<body style="background-image:url('bgimage.jpg');">Continut</body>

In acest exemplu fondul pagini va fi dat de imaginea din fisierul "bgimage.jpg", care sa fie in acelasi director.

**Salvare pagina html**

Dupa ce a-ti creat baza de început a unui document si a-ti setat proprietatile, trebuie sa salvati fisierul. Salvarea trebuie facuta intr-un format pe care browser-ul îl poate recunoaste. Extensia standard pentru un fisier care reprezinta o pagina web este "**.htm**" sau "**.html**". De obicei se foloseste ".html".  
- Pentru a salva documentul ca sa arate ca o pagina web, in **NotePad** alegeti din meniul **File** comanda **Save** si salvati fisierul cu orice nume doriti, dar cu extensia **html** (sau "htm") - (*La File name: scrieti si numele si extensia ".html", exemplu: index.html*). Daca nu scrieti extensia, NotePad va salva documentul in format "*txt*".  
- Pentru a vedea documentul ca o pagina web, duceti-va in directorul in care a-ti salvat fisierul si deschideti-l pur si simplu (cu Enter sau dublu-click la mouse), acesta va fi deschis automat de browser-ul pe care-l folositi (Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera). Sau deschide-ti browser-ul si din comanda Open deschideti documentul pe care l-ati salvat.  
- Pentru a continua lucrarea, a face modificari paginii sau pentru a adauga altceva in documentul HTML, deschideti documentul cu NotePad. Una din metode este sa deschideti aplicatia NotePad si din meniul File alegeti Open apoi gasiti fisierul pe care vreti sa-l modificati si dati clic pe butonul Open. Dupa ce terminati modificarile salvati, astfel daca redeschideti documentul ca o pagina web acesta va fi deschis cu noul format.

**Titluri <Hx> ... </Hx>**

* - Pentru titluri din continutul documentului HTML este indicat folosirea etichetelor <Hx>, (*headings*) unde 'x' este un numar intre 1 si 6.
* - In cadrul elementului BODY, elementele Headings sunt folosite ca titluri sau pentru o mai buna impartire a continutului paginii.
* - Mărimea textului înconjurat de elementul Heading variază de la foarte mare, in **<H1>** pana la foarte mic in **<H6>**.

Exemplu:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlu documentului</title>

</head>

<body>

<h1>Heading 1</h1>

<h2>Heading 2</h2>

<h3>Heading 3</h3>

<h4>Heading 4</h4>

<h5>Heading 5</h5>

<h6>Heading 6</h6>

</body>

</html>

Incercati codul

**Paragraf <p> ... </p>**

* - Paragrafele permit sa adaugi text in document astfel incat lungimea de afisare a textului va fi ajustata de marimea deschiderii browser-ului si fiecare paragraf va incepe un nou rând.
* - Distanta dintre doua paragrafe succesive este mare deoarece browser-ul le afiseaza cu un rând gol intre ele.

Mai jos puteti vedea exemplu:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlu documentului</title>

</head>

<body>

<p>Paragraf 1</p>

<p>Paragraf 2</p>

<p>Paragraf 3</p>

<p>Paragraf 4</p>

</body>

</html>

Incercati codul

**Un nou rand <br>**

* - Tag-ul **<br>** permite sa decizi unde textul va incepe un nou rând, astfel se forteaza începerea unui nou rând.
* - **<br>** este un Element Gol dar poate sa conţina atribut. **<br>** nu are si nu cere element de închidere, **nu se foloseste *</br>***

Mai jos puteti vedea exemplu:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlu documentului</title>

</head>

<body>

<h1>Heading 1</h1>

<p>Paragraf 1<br>

Linie 2<br>

Linie 3<br>

... </p>

<p>Paragraf 2</p>

</body>

</html>

- Elementul **<br>** poate avea atribute, precum: "style", "class".

**Linie orizontala <hr>**

* - Acest element afiseaza o linie orizontala in document
* - Acest element nu foloseşte element de închidere [***</hr>***]
* - Elementul **<hr>** poate folosi atribute: "style", "class", "id".  
  Culoarea linie se defineste cu proprietatea css: ***background***, iar grosimea cu proprietatea css: ***height***.

Mai jos puteti vedea exemplu:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlu documentului</title>

</head>

<body>

<h1>Heading 1</h1>

<p>Paragraf 1<br>

Linie 2<br>

Linie 3<br>

... </p>

<hr>

<hr style="background:#1111fe; height:3px; width:50%;">

<p>Paragraf 2</p>

</body>

</html>

HTML contine mai multe elemente, tag-uri si atribute, pentru afisarea textului in mai multe formate cu aspecte grafice diferite.

**Aliniere text**

Alinierea textului se poate face cu proprietatea css **text-align:valoare;** in **style**, unde "valoare" poate fi: left (stanga), center (centru) sau right (dreapta). Modul implicit e "left".

**<div style="*text-align:center;*"> Continutul de aici va fi aliniat pe centru Div-ului. </div>**

**Marimea, fontul si culoarea textului**

In atributul **style** se pot adauga proprietati CSS prin care puteti modifica aspectul textului, cum sunt tipul fontului folosit, marimea si culoarea textului.

* - Marimea textului poate fi modificata cu proprietatea css **font-size:valoare;**, unde "valoare" poate fi in pixeli (px), procente (%) sau "em".
* Exemplu :

<div style='font-size:20px;'>Text cu marimea 20px.</div>

* - Tipul fontului poate fi modificat cu proprietatea css **font-family:'tip\_font';**, unde 'tip\_font' e tipul fontului (Arial, Calibri, Verdona, etc.).
* Exemplu :

<div style="font-family:'Arial Black';">Text cu font Arial Black.</div>

* - Culoarea textului poate fi modificata cu proprietatea css **color:culoarea;**.
* Exemplu :

<div style='color:#00c000; font-size:20px;'>Text cu marimea 20px si culoare verde.</div>

**Bold, Italic, Underline si alte elemente**

Elemente des folosite pentru formatul textului sunt:

* - Bold (ingrosat) **<b> ... </b>**
* - Italic (inclinat) **<i> ... </i>**
* - Underline (subliniat) **<u> ... </u>**

Exemple:

**<b> Bold </b>**  
<i> *Italic* </i>  
<u> Underline </u>

Alte elemente folosite pentru formatul textului sunt:

* - **<pre>**Performated**</pre>** - Textul incadrat de elementul PRE este prezentat intr-un singur font, oricare ar fi atributul FACE. Spatiile mai lungi si liniile necesare sunt prezentate aşa cum sunt scrise in NotePad, ne mai fiind nevoie de alte elemente adiţionale, cum ar fi <**br**> pentru o noua linie si **&nbsp; &nbsp;** pentru mai mult spaţiu intre cuvinte.
* - **<em>** *Accentuare (Emphasis)* **</em>** - Browser-ul de obicei arata acest element ca italic
* - **<strong> Strong </strong>** - Browser-ul de obicei arata acest element ca bold.
* - **<cite>** *Citatie* **</cite>** - Reprezinta o citatie din document.

Mai jos puteti vedea câteva exemple de coduri si modul lor de afisare in browser.

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>titlu documentului</title>

</head>

<body>

<div>

<span style="font-size:19px;">Font 19px.</span> - normal - <span style="font-size:12px;">Marime font 12px.</span><br>

<b>Bold</b>- <i> Italic </i> - <u> Subliniat </u> -

<span style="color:#fb0000"> Colorat </span><br>

<em>Accentut em</em> - <strong> Strong </strong><br>

<cite> Citatie </cite>

</div>

</body>

</html>

Incercati codul

**Alte tag-uri HTML pentru formatul textului**

* - **<del>** Text taiat **</del>**
* - **<small>** Prezinta textul intr-un font mic **</small>**
* - **<sub>** Afisaza textul in pozitia subscript **</sub>**
* - **<sup>** Aseaza textul in pozitia superscript **</sup>**

In continuare puteti vedea un exemplu cu aceste coduri de mai sus si felul cum sunt afisate de browser.

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlu documentului</title>

</head>

<body>

<p>

<del> Text taiat </del><br>

<small> Prezinta textul intr-un font mic </small><br>

<sub> Aseaza textul in pozitia subscript </sub> normal

<sup> Aseaza textul in pozitia superscript </sup><br>

</p>

</body>

</html>

Urmatoarele elemente pentru format sunt folosite mai rar si sunt pentru documente cu aplicatii tehnice

* - **<dfn>** Defineste exemplu de termen inchis **</dfn>**
* - **<code>** Folosit pentru text de cod **</code>**
* - **<samp>** Folosit pentru simple productii de programe, scripturi , etc. **</samp>**
* - **<kbd>** Folosit pentru text care va fi scris de utilizator **</kbd>**
* - **<var>** Pentru indicare variabile de program **</var>**

In continuare puteti vedea un exemplu cu aceste coduri de mai sus si felul cum sunt afisate de browser.

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlu documentului</title>

</head>

<body>

<p>

<dfn>dfk - exemplu de termen inchis </dfn><br>

<code>code - Folosit pentru cod de program </code><br>

<samp>samp - simple productii de programe, scripturi , etc. </samp><br>

<kbd>kbd - pentru text care va fi scris de utilizator </kbd><br>

<var>var - variabile de program </var><br>

</p>

</body>

</html>

Incercati codul

- Alte elemente pentru formatul textului:

* - **<q> ... </q>** - Folosit pentru citate scurte.
* - **<blockquote> ... </blockquote>** - Folosit pentru incadrarea de citate mai lungi, creaza spatiu pentru text. Pentru a crea mai mult spatiu puteti adauga de mai multe ori acest element.
* - **<address> ... </address>** - Cu acest element se specifica informatii cum ar fi autorul documentului si detalii pentru contact.

In continuare puteti vedea un exemplu cu aceste coduri de mai sus si felul cum sunt afisate de browser.

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlu documentului</title>

</head>

<body>

<q>Daca vrei si crezi, orice este posibil.</q>

<blockquote>

Bucuriile neimpartasite pot aduce tristete iar suferinta impartasita poate sa aduca bucurie. <br>

Aceasta este prima zi din restul vietii tale.

</blockquote>

<div style="text-align:center;">

<address>180 Attwell Dr. Suite 130 <br> Toronto, ON <br> M9W 6A9</address>

</div>

</body>

</html>

* [Liste ordonate - OL](https://marplo.net/html/liste-html-ul-ol#hshol)

HTML contine cateva tag-uri utile pentru asezarea continutului sub forma de liste. Prin acestea textul este mai usor de citit si evidentiat.

## Liste neordonate - UL

Un element des folosit in formarea listelor (neordonate) este **<ul>**.

* - **<ul>** este elementul de început si dupa scrierea listei se incheie cu **</ul>**.
* - Majoritatea elementelor pentru marcatori si numerotare sunt compuse din unu sau mai multe elemente **<li> ... </li>** (list element). In mod implicvit, acestea prezintă un marcaj ca un bullet.

Mai jos puteti vedea exemplu.

<h4>Exemplu liste UL</h4>

<ul>

<li>List item 1 ...</li>

<li>List item 2 ...</li>

<li>List item 3 ...</li>

</ul>

Incercati codul

- Sunt 3 tipuri de marcatori: **disc, circle** (*cerc*) si **square** (*patrat*)  
- Tipul care se doreste folosit se introduce cu proprietatea CSS: **list-style-type** in **style**.  
- Exemplu:

<h4>Exemplu liste UL square</h4>

<ul style='list-style-type: square;'>

<li>List item 1 ...</li>

<li>List item 2 ...</li>

<li>List item 3 ...</li>

</ul>

Incercati codul

### Liste ordonate - OL

Un alt element folosit pentru formarea listelor este **<ol>**. Acesta afiseaza listele ordonate numeric.

<h4>Exemplu liste OL</h4>

<ol>

<li>List item 1 ...</li>

<li>List item 2 ...</li>

<li>List item 3 ...</li>

</ol>

Incercati codul

#### Tipuri de liste OL

Sunt mai multe tipuri de numerotare care pot fi folosite. Acestea pot fi controlate cu atributul **type** care se adauga in tag-ul **<ol>**.

* **type='1'** - stil: **1, 2, 3, ...**
* **type='a'** - stil: **a, b, c, ...**
* **type='i'** - stil: **i, ii, iii, ...**
* **type='I'** - stil: **I, II, III, ...**

- Exemplu:

<h4>Exemplu liste OL cu type</h4>

<ol type='a'>

<li>List item 1 ...</li>

<li>List item 2 ...</li>

<li>List item 3 ...</li>

</ol><br>

- Alta lista, type='I':

<ol type='I'>

<li>List item 1 ...</li>

<li>List item 2 ...</li>

<li>List item 3 ...</li>

</ol>

#### Atributul start si reversed

Se poate specifica numarul de inceput al numerotarii printr-o valoare data atributului: **start**.  
Numerotarea se poate inversa aplicand atributul: **reversed**

- Exemplu:

<h4>Exemplu liste OL cu start si reversed</h4>

OL cu start='3'

<ol start='3'>

<li>List item 1 ...</li>

<li>List item 2 ...</li>

<li>List item 3 ...</li>

</ol><br>

- Alta lista: type='i', start='3' si reversed:

<ol type='i' start='3' reversed>

<li>List item 1 ...</li>

<li>List item 2 ...</li>

<li>List item 3 ...</li>

</ol>

Incercati codul

• Elementele <li> sunt de tip bloc, in ele se pot adauga alte tag-uri de tip bloc (<p>, </div>, <pre>, etc.) sau chiar alte liste <ul> sau </ol>.  
- Exemplu cu paragraf si liste imbricate.

<h4>Exemplu liste imbricate</h4>

<ol>

<li><p>Acesta e un paragraph<br>

O noua linie...</p></li>

<li>Tutorial HTML:

<ul type='square'>

<li>Lista UL imbricata.</li>

<li>Alta lista imbricata.</li>

</ul>

</li>

<li>Rabdare cu Iubire, si invers.</li>

</ol>

* [DETAILS - Liste tip acordeon](https://marplo.net/html/liste-html-dl-details#hshds)

Elemente HTML <dl> si <details> ajuta la crearea de liste cu aspect ordonat si placut, cu o separare mai buna a continutului.

**Liste de definitii - DL**

Elementul HTML **<dl> ... </dl>** este folosit impreuna cu <dt> si <dd> pentru definirea si incadrarea unei liste de definitii.  
- Tag-ul **<dt> ... </dt>** defineste elementul din lista care va avea definitii. Acesta va fi precedad de unul sau mai multe elemente **<dd> ... </dd>**, folosite pentru descrierea elementului definit.

In urmatorul exemplu puteti vedea cum se folosesc aceste elemente:

<h4>Exemplu cu DL</h4>

<dl>

<dt>HTML</dt>

<dd> - Hyper Text Markup Language</dd>

<dd> - Limbaj pentru pagini web</dd>

<dt>Dog</dt>

<dd>dog = caine</dd>

<dd>animal de casa</dd>

</dl>

Incercati codul

**DETAILS - Liste tip acordeon**

Tag-ul HTML **<details>** specifica un cadru cu detalii pe care utilizatorul il poate deschide si inchide dupa cum vrea.  
Acest element poate fi folosit pentru a crea liste interactive pe care utilizatorul le poate deschide si inchide (ca un efect tip acordeon).  
Tag-ul <details> e un element de tip bloc, poate sa contina orice tip de continut si tag-uri HTML.

- Examplu:

<h4>Exemplu cu tag-ul details</h4>

<details>

<p>Acesta e un paragraf adaugat in tag-ul details.</p>

<img src='javascript/imgs/smile\_gift.png' width='125' height='110' alt='Smile'/>

</details>

Incercati codul

In tag-ul **<details>** se poatea adauga un tag **<summary>** care specifica partea vizibila pe care se poate da clic ca sa se deschida si inchida 'details'.

<h4>Exemplu cu details si summary</h4>

<details>

<summary>Clic pentru a vedea detaliile</summary>

<blockquote>

Daruieste Pace si Bucurie, vei primi Fericire.<br>

Iarta(-te), multumeste si iubeste, primesti ce si cum daruiesti.

</blockquote>

<img src='javascript/imgs/smile\_gift.png' width='125' height='110' alt='Smile'/>

</details>

Incercati codul

Tag-ul <details> poate sa contina atributele standard (id, class, style) si atributul **open**.  
Cand atributul **open** e adaugat, face elementul ***details*** vizibil (deschis).

- Exemplu cu doua <details>, primul are atributul ***open***.

<h4>Exemplu cu details open</h4>

<details open>

<summary>Astazi este</summary>

<blockquote>

Mereu, o zi minunata.<br>

Prima zi din restul vietii tale.

</blockquote>

</details>

<details>

<summary>Cerinte Sistem</summary>

<p>O minte linistita, inima curata, suflet iubitor.</p>

<img src='javascript/imgs/smile\_gift.png' width='125' height='110' alt='Smile'/>

</details>

**Adaugare imagini in pagina**

HTML contine si elemente pentru adaugarea de imagini in pagina web.

**Formatul imaginilor care pot fi folosite**

Cele mai folosite formate pentru imaginile adaugate intr-o pagina HTML sun **GIF** si **JPEG** (JPG ; JPE), avantajul acestora este ca imaginile care au aceste extensii au o marime mica (in bytes), avand maximum 256 de culori.  
Alte tipuri de formate (folosite mai rar) sunt: **PNG, BMP, TIFF, PCX**

**Adaugarea unei imagini intr-o pagina web**

Pentru a introduce o imagine intr-un format HTML se foloseşte elementul **<img>** impreuna cu urmatoarele atribute:

* **src**   - Contine locatia /adresa fisierului cu imaginea.
* **alt**   - La acest atribut se scrie textul care va aparea daca imaginea nu poate fi afisata.
* **width**   - Valoarea acestui atribut reprezinta lungimea imaginii, in pixeli. Daca nu este scris imaginea va fi prezentata cu lungimea originala.
* **height**   - Valoarea acestui atribut reprezinta inaltimea (latimea) imaginii, in pixeli. Daca nu este scris imaginea va fi prezentata cu inaltimea originala.

In exemplu de mai jos puteti vedea modul de introducere a unei imagini pe o pagina web si cum pot fi folosite atributele:

<h4>Exemplu adaugare imagine</h4>

<img src='../imgs/smile\_gift.png' alt='Zambeste' width='150' height='132'/>

Incercati codul

- In tagul **<img>** se poate adauga atributul ***style*** cu proprietati CSS pentru setare pozitiei imaginii, bordura, margine exterioara.  
Exemplu:

<h4>Exemplu magine cu style</h4>

<img src='../imgs/smile\_gift.png' alt='Zambeste' width='150' height='132' style='border:2px solid #0000ee; margin:5px 25px;'/>

Incercati codul

**Creare link-uri**

* [Link-uri Externe](https://marplo.net/html/linkuri.html#hshel)
* [Link-uri Interne](https://marplo.net/html/linkuri.html#hshil)
* [Atributul target](https://marplo.net/html/linkuri.html#hshta)

Link-urile (links) sunt elemente HTML cu ajutorul carora putem deschide alte pagini, sari de la un document la altul sau la alt site.  
Link-urile pot fi create cu tagul **<a>**.  
Sintaxa:

**<a href='url' title='Titlu link'>Text link</a>**

- **href** este atributul in care se adauga adresa link-ului.  
- **url** este adresa link-ului (a paginii care va fi deschisa). De exemplu (*https://marplo.net/* ).  
- **Titlu link** este un text ascuns care apare cand este pozitionat mouse-ul deasupra link-ului.  
- **Text link** este textul care va aparea in browser si pe care trebuie dat click cu mouse-ul.  
  
Exemplu:

<h4>Exemplu link</h4>

<p>Acesta este un simplu link.</p>

<a href='/html' title='Curs HTML'>Curs HTML</a>

Incercati codul

• Culoarea link-urilor din pagina poate fi schimbata cu proprietatea CSS **color**.  
In css:

**<style>**

**/\*culoarea link-urilor \*/**

**a {**

**color: #0000fe;**

**}**

**/\*culoarea link-urilor cand mouse-ul e deasupra lor \*/**

**a:hover {**

**color: #00d000;**

**}**

**/\*culoarea link-urilor cand pagina respectiva a fost / este vizitata \*/**

**a:visited {**

**color: #fe0000;**

**}**

**</style>**

- Exemplu:

<style>

a { color: #f00000; }

a:visited { color: #00d000; }

a:hover { color: #0000e0; }

</style>

<h4>Exemplu link colorat</h4>

<p>Acesta este un link cu o culoare definita in CSS.</p>

<a href='/html' title='Curs HTML'>Curs HTML</a>

Incercati codul

• In loc de textul link-ului se poate folosi si o imagine:

<h4>Exemplu link cu imagine</h4>

<p>Clic pe imagine.</p>

<a href='/blog/' title='Spiritualitate'><img src='../imgs/smile\_gift.png' alt='Smile' width='150' height='132'/></a>

Incercati codul

#### Link-urile pot fi de doua feluri:

1. Link-uri externe - deschid alte pagini din site, sau alt site.  
2. Link-uri interne - fac salt la o zona din aceeasi pagina.

### Link-uri Externe

Aceste link-uri deschid documente externe; pot fi de doua feluri:

  1) Link-uri catre pagini ale aceluiasi site. Adresa URL de la '***href***' poate fi: Absoluta (Completa, include si domeniul site-ului [*protocolul http:/https: poate fi omis*]), sau Relativa (doar calea catre pagina din site, fara numele domeniului).  
Exemplu:

<!-- Link cu adresa URL absoluta /intreaga -->

<a href='//marplo.net/html/linkuri.html' title='Creare link-uri'>Creare link-uri</a>

<!-- Pagina index.php este in acelasi director -->

<a href='index.php' title='Free courses'>Home</a>

<!-- page.html se afla intr-un director anterior celui in care e pagina curenta -->

<a href='../page.html' title='Free courses'>Text</a>

<!-- page.html e intr-un subirector din cel in care e pagina curenta -->

<a href='folder/page.html' title='Free courses'>Text</a>

  2) Link-uri externe catre alte site-uri. Aici, adresa URL din link trebuie sa contina si domeniul (numele site-ului) paginii tinta (protocolul 'http' sau 'https' poate fi omis).  
- Exemplu:

<a href='//gamv.eu/jocuri' title='Jocuri'>Jocuri Flash</a>

### Link-uri Interne

Acestea fac salt la zone din aceeasi pagina (ca un 'scroll' direct). Se folosesc cand pagina respectiva este lunga si e nevoie sa se sara spre anumite texte din pagina.  
- Pentru creare de link-uri interne se urmeaza acesti pasi:

1. Se scrie urmatorul cod in locatia unde se va face saltul si se afla in aceeasi pagina cu link-ul:

**<a id='indice'></a>**

- atributul '**id**' indica tinta pentru link, e un fel de semn care indica locatia.  
- '**indice**' poate fi orice cuvant, trebuie sa fie unic pentru fiecare link.

1. In locul unde vrem sa fie link-ul (acolo unde o sa dam click pentru a face saltul), se scrie urmatorul cod:

**<a href='#indice'>Text link</a>**

- aici '**indice**' este acelasi text scris la pasul 1.

Exemplu:

<h4>Exemplu link intern</h4>

<a href='#next1'>Urmatoara sectiune</a>

<p style='height:990px;'>Mute paragrafe si continut...<br>

...</p>

<a id='next1'> </a>

<p>Aici e umatoarea sectiune.</p>

<p>Toate-s bune si frumoase cand le vezi asa cum sunt cu adevarat.</p><br>

Incercati codul

*Pentru link-ul intern se poate folosi ca indice in 'href' ID-ul oricarui element din pagina (****href='#id\_div'****).*

• Link-urile interne si externe pot fi combinate. Astfel putem face saltul la un anumit loc aflat intr-o alta pagina. In pagina respectiva (externa) se scrie codul de la pasul 1 (in locul unde se va face saltul), iar in pagina in care va fi link-ul se scrie:

**<a href='adresa\_pagina#indice'>Nume</a>**

### Atributul target

Tag-ul **<a>** poate avea si un atribut **target**, care specifica unde va fi deschisa pagina.  
Atributul 'target' poate avea 4 valori:

* **target='\_top'** - incarca pagina in toata fereastra browser-ului.
* **target='\_blank'** - incarca pagina intr-o fereastra noua, ramane astfel si fereastra cu link-ul.
* **target='\_self'** - pagina se va incarca in aceeasi fereastra (sau frame daca e intr-un <iframe>).
* **target='\_parent'** - pagina se va incarca in fereastra parinte, daca e intr-un <iframe>.

Urmatorul exemplu va deschide o pagina intr-un tab nou in browser:

<h4>Exemplu link cu target</h4>

<p>Urmatorul link are target='\_blank', va deschide pagina intr-un tab nou.</p>

<a href='//gamv.eu/' target='\_blank' title='Flash Games'>Flash Games</a>

Incercati codul

**Harti de imagine**

Hartile de imagini sunt parti din aceeasi imagine care este "impartita" in mai multe zone, apoi in functie de zona pe care se executa click, browserul poate afisea o alta pagina.  
De exemplu, pe un site dedicat turismului am putea avea pe pagina principala o imagine care reprezinta harta tarii (in care definim zonele dupa conturul judetelor); in cazul unui click pe zona Brasov se incarca o pagina care descrie diverse obiective turistice din judetul Brasov, iar un click pe o alta zona de judet ar duce la alta pagina care descrie obiectivele turistice din acel judet.  
O harta de imagini ar putea fi folosita si pentru navigarea in cadrul unui site: daca avem mai multe butoane de navigare grupate, se poate folosi o imagine care reprezinta toate acele butoane - mai multe imagini se incarca mai incet decat o imagine cu dimensiunea egala cu suma celorlalte (in kb) deoarece comunicarea cu serverul (cand se cere imaginea) se face o singura data.  
Pana aici am prezentat numai avantaje; dezavantajul major este ca un vizitator care are browserul setat sa nu incarce imagini pentru a naviga mai repede nu va vedea imaginea si nu va intelege mai nimic (putem totusi folosi marcajul "alt" de specificare a textului alternativ pentru imagini). Totusi acest lucru este foarte rar.

**Crearea hartii de imagini**

Pentru formarea unei harti de imagini, se adauga in interiorul tag-ului "**<img>**" atributul "**usemap**" a carui valoare reprezinta numele hartii, apoi se incepe formarea hartii prin elementul:

* **<map name="nume\_harta"> </map>**

- *unde pt. "nume\_harta" a atributului "name" se foloseste acelasi cuvant adaugat la "usemap"*  
- in cadrul acestuia se adauga elemente

* **<area *atribute*>**

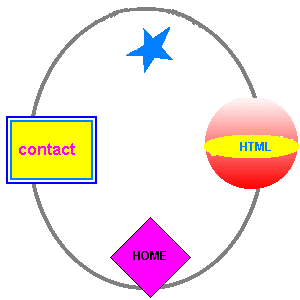
- acestea definesc zonele hartii imaginii si forma acestora (*prin valorile atributelor*),  
- numarul de elemente "AREA" reprezinta numarul de suprafete (cu link-uri specifice) in care este "impartita" imaginea.  
  
In urmatorul exemplu puteti vedea forma generala a creari unei "harti de imagini" (cu 2 cadre), URL poate fi orice adresa de site sau pagina a site-ului curent:

* **<img src="poza.jpg" usemap="#map1">  
  <map name="map1">  
    <area shape="rect" coords="9, 120, 56, 149" href="url">  
    <area shape="rect" coords="100, 200, 156, 249" href="url">  
  </map>**

In tabelul de mai jos puteti vedea atributele care se folosesc si descrierea acestora:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Instructiune** | **Atribute** | **Descriere** |
| <img *atribute* > | - | marcaj de includere a imaginilor |
| ismap | specifica faptul ca este o harta de imagine pe server (se foloseste mai rar; de obicei folosim harti de imagine la client) |
| usemap="*nume\_harta*" | specifica harta de imagine la client |
| lowscr = "*url*" | imaginea de rezolutie scazuta care se incarca prima (doar pentru Netscape) |
| <map *atribute* > < / map > | - | specifica regiunile unei harti de imagine la client |
| name = "*nume\_harta*" | numele hartii de imagine (corespunzator atributului USEMAP al marcajului <IMG>) |
| <area *atribute* > | - | defineste o regiune a unei harti de imagine |
| shape="*forma*" | forma regiunii: rect sau rectangle (dreptunghi), circle sau circ (cerc), point (punct), poly sau polygon (poligon) |
| coords="*coordonate*" | coordonatele unei regiuni (in pixeli); se calculeaza in functie de coltul din stanga sus al imaginii (care are coordonatele (0, 0), adica x = 0, y = 0); variaza in functie de SHAPE = forma regiunii: - pentru rect (dreptunghi) se dau coordonatele celor 4 colturi sau a celor din stg. sus si dr. jos ale regiunii - pentru circ (cerc) se dau coordonatele centrului cercului si raza - pentru point (punct) se dau coordonatele punctului - pentru poly (poligon) se dau coordonatele colturilor poligonului |
| href="*url*" | URL - ul asociat regiunii specificate din cadrul imaginii; in cazul unui clic pe acea regiune se incarca pagina specificata prin URL |
| alt="*text*" | textul asociat regiunii specificate din cadrul imaginii; apare plasand mouse-ul deasupra regiunii respective sau celor cu browserul setat sa nu incarce imagini |

Iata un exemplu practic, avem imaginea de mai jos.  
In aceasta imagine avem trei zone distincte: dreptunghi, cerc si romb (poligon); pe care, prin codurile HTML de creare a hartii de imagini, le-am definit sa fie tratate ca zone diferite, separate, si cand dam click pe ele, fiecare deschide cate o pagina diferita (*sugerata de numele din zona respectiva*).



- Observati ca mouse-ul isi schimba forma numai cand este deasupra zonelor care au fost definite ca sa fie suprafete a hartii de imagini. Aceasta definire nu este facuta prin desen, ci prin coordonatele folosite in atributul "coords", coordonate care au fost alese pentru a se potrivi cu desenul. Reperul cel mai important este lungimea in pixeli din coltul stanga-sus pana in punctele care formeaza zona dorita.  
  
Codul HTML pentru acest exemplu este urmatorul (*studiati cu atentie atributele folosite si coordonatele scrise; revizuiti si tabelul de mai sus*):

<div align="center">  
<img src="image\_map.gif" alt="Harta de imagini" border="0" width="300" height="300" **usemap="#map1"**>  
  
<map **name="map1"**>  
  <area  
      href="dir/contact" alt="Date de contact" title="Date de contact"  
      **shape="rect" coords="6,116,97,184"**>  
  <area  
      href="curs.html" alt="Curs HTML" title="Curs HTML"  
      **shape="circle" coords="251,143,47"**>  
  <area  
      href="../" alt="Pagina principala" title="Pagina principala"  
      **shape="poly" coords="150,217, 190,257, 150,297,110,257"**>  
</map>  
  
</div>

**Creare tabele HTML**

Tabelele sunt elemente foarte utile pentru prezentarea de continut asezat pe raduri si coloane.

## Creare tabele

Pentru a crea tabele in paginile web se foloseste elementul **<table> ... </table>** , acesta incadreaza alte patru sub-elemente, care alcatuiesc structura tabelului.

* - Linia (randul) Tabelului **<tr> ... </tr>**
* - Titlul Tabelului **<th> ... </th>**
* - Celulele tabelului (formeaza coloanele) **<td> ... </td>**
* - Sub-titlu tabelului **<caption> ... </caption>**

Randurile tabelului contin titlurile tabelului si elemente pentru coloanele tabelului.  
Datele /continutul din tabel se adauga in cadrul <td>.  
In cadrul elementelor <th> si <td> se pot adauga si alte elemente HTML, cum ar fi cele pentru formatul textului, paragrafe, link-uri sau imagini.  
  
- In HTML5 se folosesc proprietati CSS pentru designul tabelului; vedeti tutorialul: [**Stilizare tabele HTML cu CSS**](https://marplo.net/html/stil-tabel-css).  
  
Mai jos puteti vedea un exemplu de cod HTML pentru crearea unui tabel (Tag-ul <style> se adauga in zona <head> din pagina):

<style>

table, th, td {

border: 1px solid #000;

}

</style>

<table>

<tr>

<th>titlu 1</th>

<th>titlu 2</th>

</tr>

<tr>

<td>linia 2- coloana 1</td>

<td>linia 2- coloana 2</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 3- coloana 1</td>

<td>linia 3- coloana 2</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 4- coloana 1</td>

<td>linia 4- coloana 2</td>

</tr>

</table>

Incercati codul

### Sub-titlu tabelului

- Sub-titlu tabelului "**caption**" permite specificarea unei linii de text care va aparea deasupra sau sub tabel. Pozitioonarea se face cu proprietatea CSS "**caption-side**" care se aplica la tabel si se folosesc valorile: **top** (deasupra) **bottom** (jos)  
Exemplu:

<table style='border:1px solid #000;caption-side:bottom;'>

<caption>Acesta este subtitlu caption.</caption>

<tr>

<th>titlu 1</th>

<th>titlu 2</th>

</tr>

<tr>

<td>linia 2- coloana 1</td>

<td>linia 2- coloana 2</td>

</tr>

</table>

Incercati codul

### Unire celule

Cu urmatoarele proprietati se poate face ca o celula sa ocupe mai multe raduri si coloane.

* - **colspan** - cat de multe coloane ale tabelului aceasta celula va inlocui
* - **rowspan** - cat de multe randuri ale tabelului aceasta celula va inlocui

- In HTML5 designul randurilor si celulei tabelului se face cu proprietati CSS.  
  
in urmatorul exemplu puteti vedea rezultatul folosirii atributelor: "colspan" "rowspan" si CSS pentru background-ul unei celule.

<style>

table, th, td {

border: 1px solid #000;

}

</style>

<table>

<tr>

<th>titlu 1</th>

<th>titlu 2</th>

</tr>

<tr>

<td colspan="2">linia 2- coloana 1 si 2</td>

</tr>

<tr>

<td rowspan="2">linia 3 si 4 - coloana 1</td>

<td style="background:#adadff">linia 3- coloana 2 - colorat</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 4- coloana 2</td>

</tr>

</table>

Incercati codul

**Stlizare html cu CCS**

In HTML5 stilul, aspectul si pozitionarea tabelelor httml se face cu CSS.  
- Modul de creare a tabelelor in html e prezentat in tutorialul: [**Creare tabele HTML**](https://marplo.net/html/tabele.html).

*Tag-ul <style> din exemplele prezentate aici se adauga in zona <head> din pagina.*

### Adaugare bordura la tabel

Bordura tabelului se adauga cu proprietatea css: border.  
- Exemplu, bordura neagra la elementele <table>, <th> si <td>:

<style>

table, th, td {

border: 1px solid #000;

}

</style>

<table>

<tr>

<th>titlu 1</th>

<th>titlu 2</th>

</tr>

<tr>

<td>linia 2- coloana 1</td>

<td>linia 2- coloana 2</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 3- coloana 1</td>

<td>linia 3- coloana 2</td>

</tr>

</table>

Incercati codul

Veti observa ca in exemplu de sus tabelul are borduri duble deoarece elementele <table>, <th>, si <td> au borduri separate. Pentru a le uni intr-o singura bordura se aplica proprietatea: border-collapse: collapse; la tabel.  
- Acelasi exemplu cu "border-collapse":

<style>

table {

border-collapse: collapse;

}

table, th, td {

border: 1px solid #000;

}

</style>

<table>

<tr>

<th>titlu 1</th>

<th>titlu 2</th>

</tr>

<tr>

<td>linia 2- coloana 1</td>

<td>linia 2- coloana 2</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 3- coloana 1</td>

<td>linia 3- coloana 2</td>

</tr>

</table>

Incercati codul

Pentru bordura doar in jurul tabelului se aplica "border" doar la <table>.

### Lungimea si Latimea tabelului

Lungimea si Latimea tabelului se defineste cu proprietatile css: width respectiv height.  
- Exemplu: Tabel cu lungimea 95% si inaltimea <th> de 40px:

<style>

table {

border-collapse: collapse;

width: 95%;

}

th {

height: 40px;

}

table, th, td {

border: 1px solid #000;

}

</style>

<table>

<tr>

<th>titlu 1</th>

<th>titlu 2</th>

</tr>

<tr>

<td>linia 2- coloana 1</td>

<td>linia 2- coloana 2</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 3- coloana 1</td>

<td>linia 3- coloana 2</td>

</tr>

</table>

Incercati codul

### Alinierea in tabel

Alinierea pe orizontala a elementelor din tabel se face cu proprietatea text-align (poate lua valorile: ***left, right, center***).  
- In mod implicit, continutul din <th> este centrat.  
Alinierea pe verticala in celulele din tabel se face cu proprietatea vertical-align (poate lua valorile: ***top, bottom, middle***).

*Pozitionarea tabelului pe mijloc se face aplicand valoarea "auto" la marginile stanga si dreapta la tabel:****margin:5px auto;***

- Exemplu: Tabel centrat, cu textul din <th> orizontal stanga (left) si continutul din <td> aliniat vertical jos (bottom):

<style>

table {

border-collapse: collapse;

margin:5px auto;

width: 70%;

}

table, th, td {

border: 1px solid #000;

}

th {

text-align: left;

}

td {

height: 45px;

vertical-align: bottom;

}

</style>

<table>

<tr>

<th>titlu 1</th>

<th>titlu 2</th>

</tr>

<tr>

<td>linia 2- coloana 1</td>

<td>linia 2- coloana 2</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 3- coloana 1</td>

<td>linia 3- coloana 2</td>

</tr>

</table>

Incercati codul

### Spatiu la celulele tabelului

Spatiu dintre celulele tabelului poate fi definit cu proprietatea border-spacing aplicata la tabel.  
Spatiu dintre bordura si continutul din <td> poate fi modificat cu proprietatea padding aplicata la <th> si <td>.  
  
- Exemplu: Spatiu dintre celule de 10px si padding 8px;

<style>

table {

border-spacing:10px;

margin:5px auto;

width: 80%;

}

table, th, td {

border: 1px solid #000;

}

th, td {

padding: 8px;

}

</style>

<table>

<tr>

<th>titlu 1</th>

<th>titlu 2</th>

</tr>

<tr>

<td>linia 2- coloana 1</td>

<td>linia 2- coloana 2</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 3- coloana 1</td>

<td>linia 3- coloana 2</td>

</tr>

</table>

Incercati codul

### Culoarea tabelului

Culoarea /fundalul la elementele din tabel se face cu proprietatea background. Aceasta poate fi aplicata la <table>, <tr>, <th> si <td>.  
- Exemplu: background aplicat la <table>, <th> si <td>.

<style>

table {

background: #a8a9e0;

margin:5px auto;

width: 290px;

}

table, th, td {

border: 1px solid #000;

}

th {

background: #4bac40;

color: #fff;

}

td {

background: #fff;

}

</style>

<table>

<tr>

<th>titlu 1</th>

<th>titlu 2</th>

</tr>

<tr>

<td>linia 2- coloana 1</td>

<td>linia 2- coloana 2</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 3- coloana 1</td>

<td>linia 3- coloana 2</td>

</tr>

</table>

Incercati codul

### Culoare la randurile de tabel

Ca sa alternati culoarea randurilor, se aplica "background" la selectorul css nth-child() la <tr>.  
Daca vreti ca randul pe care este mouse-ul sa fie evidentiat, se aplica selectorul **hover**.  
  
- Exemplu:

<style>

table {

border-collapse: collapse;

margin:5px auto;

width: 290px;

}

table, th, td {

border: 1px solid #000;

}

tr:nth-child(even){

background: #efefef;

}

tr:hover {

background: #b8d8b8;

}

th {

background: #bbbbf0;

}

</style>

<table>

<tr>

<th>titlu 1</th>

<th>titlu 2</th>

</tr>

<tr>

<td>linia 2- coloana 1</td>

<td>linia 2- coloana 2</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 3- coloana 1</td>

<td>linia 3- coloana 2</td>

</tr>

<tr>

<td>linia 4- coloana 1</td>

<td>linia 4- coloana 2</td>

</tr>

</table>

Incercati codul

**Creare formulare**

De cele mai multe ori formularele HTML sunt create pentru a fi folosite impreuna cu alte programe si scripturi web, cum sunt PHP, JavaScript si altele.

**Tag-ul FORM**

Pentru a crea un formular in HTTML se foloseşte elementul **<form> ... </form>**, in cadrul acestuia se vor adauga celelalte elemente specifice.  
Elementul **<form> ... </form>** nu contine atribute pentru format, foloseste insa urmatoarele atribute:

* **action** - aici se scrie adresa URL a unui script de pe server (de obicei PHP sau CGI), program care trebuie sa accepte datele din FORM , le proceseaza si trimite înapoi raspunsul la browser.
* **method** - aici putem scrie **get** , sau **post**. Aceste valori specifica ce metoda HTTP va fi folosita pentru a trimite continutul formularului la server.
* **enctye** - determina mecanismul folosit pentru a codifica continutul transmis din formular.
* **name** - Este numele formularului, folosit de scripturi VB (Visula Basic) sau JavaSript.
* **target** - Este tinta cadrului (frame) unde pagina va fi vizualizata, dupa transmiterea datelor din form.

**Elementele de formular**

In continuare sunt prezentate restul elementelor de formular care sunt folosite pentru a crea diferite campuri, casete, butoane in pagina web, necesare pentru a aduna datele care vor fi trimise la aplicatie pe server.  
Cele mai multe se creaza prin atributul **type** al elementului **<input> ... </input>**

Proprietatile elementului **<input> ... </input>**

* **type** - tipul de FORM folosit (caseta text, buton si altele ...)
* **name** - numele elementului respectiv de formular, folosit de scripturile la care sunt trimise datele
* **value** - datele (valoarea) asociate acelui element de formular si care sunt trimise, impreuna cu numele, catre scripturi (PHP, CGI, JavaScript)
* **size** - specifica numarul de caractere care dau lungimea zonei de text
* **maxlength** - numarul maxim de caractere acceptate
* **checked** - specifica daca un buton sau alta forma va fi initial selectata (bifata).
* **readonly** - folosit pentru campuri de tip text, impedica modificarea valorii (textului) din acel camp
* **disabled** - impedica folosirea campului care are aceasta proprietate. Va fi vizibil dar nu va putea fi folosit, datele acestuia nu vor fi trimise din formular la vreun script.

**Casete de text**

* - este folosit pentru a crea in pagina un camp pentru text (cu o singura linie).
* - Codul este **<input type="text"></input>**

Top of Form

In browser va apare:   

Bottom of Form

* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **type** - text
  + **name** - numele casutei de text, folosit de scriptul la care sunt trimise datele
  + **value** - va reprezenta propriul context ca valoare aleasa. Un sir de text care apare in casuta de text
  + **size** - specifica numarul de caractere care dau lungimea casutei de text (default 20)
  + **maxlength** - numarul maxim de caractere acceptate sa fie adaugate de utilizator

**Camp textarea**

* - "*textarea*" este un element ce creaza un camp in pagina, in care utilizatorul poate adauga mai multe linii de text.
* - Codul este **<textarea></textarea>**

Top of Form

In browser va apare:  

Bottom of Form

* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **name** - numele campului de text, folosit de scriptul la care sunt trimise datele
  + **rows** - numarul de linii a zonei de text
  + **cols** - numarul de coloane a zonei de text
  + **wrap** - standard este OFF. Dar poate avea valorile : "VIRTUAL" sau "PHYSICAL", astfel ca textul wraps in browser sa fie prezentat exact cum este scris de utilizator.

**Casete pentru parole**

* - "*password*" este folosit pentru a permite adaugarea de parole. Caracterele adaugate in aceasta caseta nu sunt afisate cu valoarea lor reala, pentru a nu se vedea parola scrisa.
* - Codul este **<input type="password"></input>**

Top of Form

In browser va apare:   

Bottom of Form

* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **type** - password
  + **name** - numele casutei pentru parole, folosit de scriptul la care sunt trimise datele
  + **value** - de obicei nu este adaugat. Daca este scris, va reprezenta parola default din acea caseta.
  + **size** - specifica numarul de caractere care dau lungimea casutei pt. adaugarea parolei (default 20)
  + **maxlength** - numarul maxim de caractere acceptate sa fie adaugate de utilizator

**Casete de formular ascunse**

* - "*hidden*" este folosit pentru a adauga in formular date care sa nu fie vizibile in browser si care sunt trimise la scripturi impreuna cu celelalte date din formular.
* - Codul este **<input type="hidden"></input>**
* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **type** - hidden
  + **name** - numele casutei ascunse, folosit de scriptul la care sunt trimise datele
  + **value** - valoarea care se doreste sa fie transmisa prin acea caseta ascunsa.

**Check box**

* - este folosit pentru adaugarea mai multor optiuni pe care utilizatorul le poate alege (oricate din ele) prin bifarea lor
* - Codul este **<input type="checkbox"></input>**

Top of Form

In browser va apare:   

Bottom of Form

* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **type** - checkbox
  + **name** - numele casutei checkbox, folosit de scriptul la care sunt trimise datele
  + **value** - valoarea casetei checkbox respective, care poate fi selectata (bifata)
  + **checked** - daca este adaugat acest atribut, caseta checkbox respectiva este selectata (bifata).

**Radio button**

* - este folosit pentru adaugarea mai multor optiuni dintre care utilizatorul poate alege una singura
* - Codul este **<input type="radio"></input>**

Top of Form

In browser va apare:   

Bottom of Form

* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **type** - radio
  + **name** - numele casutei radio, folosit de scriptul la care sunt trimise datele
  + **value** - valoarea casetei radio respective, care poate fi selectata (bifata)
  + **checked** - daca este adaugat acest atribut, caseta radio respectiva este selectata (bifata).

**Casete pentru upload**

* - "*file upload*" este folosit pentru a permite utilizatorului sa incarce alte documente pe serverul web. Aceasta caseta este insotita de un buton "Browse" prin care se alege documentul care va fi transferat pe server. (upload-ul se face tot prin intermediul unui script (PHP, CGI)
* - Codul este **<input type="file"></input>**

Top of Form

In browser va apare:

Bottom of Form

* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **type** - file
  + **name** - numele casutei upload, folosit de scriptul la care sunt trimise datele
  + **size** - specifica numarul de caractere care dau lungimea casutei upload.

**Buton simplu**

* - acesta este folosit cu JavaScript sau VBScript pentru a efectua o actiune când este apasat
* - Codul este **<input type="button" value="Buton"></input>**

Top of Form

In browser va apare:

Bottom of Form

* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **type** - button
  + **name** - numele butonului, necesar pentru a fi folosit de script
  + **value** - textul care apare pe buton.

**Buton Submit**

* - acest element face ca prin apasarea lui browser-ul sa trimita numele si valoarea tuturor celorlalte elemente din formular la scriptul de pe server
* - Codul este **<input type="submit" value="Trimite"></input>**

Top of Form

In browser va apare:   

Bottom of Form

* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **type** - submit
  + **name** - numele butonului, poate fi folosit de scriptul la care se trimit datele
  + **value** - textul care apare pe buton.

**Imagine pentru buton Submit**

* - permite aplicarea unei imagine in locul butonului Submit standard
* - Codul este **<input type="image" src="locatie\_imagine"></input>**
* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **type** - image
  + **name** - numele butonului, poate fi folosit de scriptul la care se trimit datele
  + **src** - locatia imaginii folosite.

In browser va apare:   

**Buton Reset**

* - permite utilizatorului sa stearga toate datele pe care le-a scris in celelalte elemente din formular
* - Codul este **<input type="reset" value="Sterge"></input>**

Top of Form

In browser va apare:   

Bottom of Form

* - Acest element foloseste urmatoarele atribute:
  + **type** - reset
  + **value** - textul care apare pe buton.

**Elemente select**

* - pentru acest element se foloseste tag-ul "**<select></select>**", care formeaza o lista, un meniu, cu date ce pot fi selectate.
* - Atributete elementului "<select>" sunt:
  + **name** - numele acestui element, necesar pentru a fi folosit de scriptul la care sunt trimise datele
  + **size** - seteaza inaltimea elementului Select, care reprezinta si numarul de optiuni din lista care vor fi vizibile initial
  + **multiple** - prezenta acestui atribut specifica faptul ca utilizatorul poate selecta mai multe optiuni.
* - "**<select></select>**" este folosit impreuna cu elemente "**<option> </option>**" care reprezinta lista elementelor ce sunt adaugate si afisate in lista de selectare.
* - **<option> </option>** foloseste doua atribute:
  + **selected** - cand acesta este adaugat, optiunea respectiva este selectata când pagina web este initial incarcat. Cand sunt adaugate mai multe optiuni, este indicat folosirea acestui atribut doar cu una singura.
  + **value** - specifica valoarea variabilei numita in optiunea respectiva (necesara pt. scriptul care va primi datele).
* - sunt doua tipuri de elemente Select, unde diferenta o face folosirea atributului SIZE
* - Cele doua tipuri de elemente Select sunt:
* **1. Drop Down List** (*Lista de derulare*)
  + - Codul este:

**<select name="select">  
    <option>Optiune 1</option>  
    <option>Optiune 2</option>  
</select>**

* + - unde "name" este atributul care defineste numele acestui tag SELECT, iar "<option>" impreuna cu "*Optiune 1*" (si 2) reprezinta elementele din lista de selectare.

Top of Form

In browser va apare:   

Bottom of Form

* **2. List Box**
  + - Codul este:

**<select name="select" size="4">     <option>Optiune 1</option>  
    <option>Optiune 2</option>  
</select>**

* + - unde "name" este atributul care defineste numele acestui tag SELECT, atributul "size" determina inaltimea elementului select care determina si numarul de optiuni vizibile initial, iar "<option>" impreuna cu "*Optiune 1*" (si 2) reprezinta elementele din lista de selectare.

Top of Form

In browser va apare:   

Bottom of Form

**- *Toate aceste elemente trebuie incadrate in tag-ul "<form> ... </form>"*!**

**Lucruri cu stiluri CCS**

Cu HTML 4.0 au aparut specificatiile pentru modele de stiluri, cunoscute ca Modele de Stiluri in Cascada (Cascading Style Sheets - CSS). Acestea ajuta la afisarea grafica si incadrarea continutului in pagina.  
Modelele de stiluri pot fi aplicate aproape oricarui element HTML, folosind proprietati si valori specifice codului CSS, unele din ele sunt prezentate in tabelul de jos al paginii.  
Modelele de stiluri pot fi aplicate in mai multe moduri:

#### 1. Intern - direct in eticheta HTML

* - Pentru adaugarea unui STYLE intern la un element se foloseste atributul **style** urmat de proprietati si valori, folosind urmatoarea sintaxa:
  + **<element style="proprietate:valoare; proprietate:valoare;"></element>**
* - Exemplu:
* <h4 style="color:#ff1111;">Exemplu h4</h4>

Incercati codul

#### 2. In antetul (header-ul) fisierului

* - In acest caz se adauga in sectiunea HEAD a documentului HTML urmatoarea sintaxa **<style type="text/css"> ... </style>**. Aceasta spune browser-ului ca sunt adaugate elemente de stil CSS.
* - Aceasta metoda este utila cand se doreste folosirea acelorasi stiluri pentru mai multe elemente din pagina astfel sunt scrise o singura data si nu la fiecare element.
* - Proprietatile si valorile de sti CSS se introdul in acest element STYLE, dupa cum puteti vedea in exemplul urmator:
* <!DOCTYPE html>
* <html>
* <head>
* <title>titlu</title>
* <style>
* h2 {
* color:blue;
* text-decoration:underline;
* }
* </style>
* </head>
* <body>
* <h2>Sunt o persoana buna</h2>
* - Fericire.
* <h2>Toata lumea e la fel</h2>
* </body>

</html>

Incercati codul

* - Conform acestui cod, toate textele "h2" din pagina vor avea culoarea albastra si vor fi subliniate.

#### 3. Extern

* - Aici proprietatile si valorile pentru diverse stiluri sunt specificate intr-un fisier extern special, de obicei cu extensia "css" (pe care il putem construi cu un editor de simplu texte gen Notepad).
* - Avantajul folosirii fisierelor externe CSS este faptul ca aceleasi coduri de stil pot fi folosite de mai multe pagini din site, chiar tot site-ul, fiind scrise o singura data. In plus ajuta la micsorarea ca marime (in bytes) a documentului HTML care astfel se incarca mai repede.
* - In fisierul extern CSS se scriu direct elementele cu proprietatile si valorile dorite, NU se mai adauga eticheta "*style*".
* Exemplu de model pentru creare unui fisier ".css" :
* Se scrie intr-o pagina noua, deschisa cu NotePad, urmatoarele, si se salveaza fisierul cu extensia ".css"
* a:link {
* color:#0000ff;
* text-decoration:none;
* font-weight:normal;
* font-size:15px;
* font-family: Arial;
* }
* a:visited {
* color:#008080;
* }
* a:active {
* color:#b54090;
* text-decoration:underline;
* }
* a:hover {
* color:#b54090;
* text-decoration:underline;
* }
* p {
* font-size: 16pt;
* line-height: 120%;
* text-indent: 20px;
* font-family: Calibry;
* }
* Pentru a adauga acest stil CSS intr-o pagina web, adaugati in sectiunea HEAD a documentului HTML care va folosi acel fisier cu stiluri, (*intre <head> ... </head>*) urmatoarea comanda:

**<link href="fisier.css" rel="stylesheet" type="text/css">**

* - unde la "href" se scrie calea si numele fisierului css folosit.

Se poate face chiar ca un anumit stil sa poata fi aplicat numai unei singure etichete HTML, iar altul sa poata fi aplicat mai multor etichete HTML de tipuri diferite. Pentru aceasta se foloseste atributul **id** sau **class** in interiorul etichetelor HTML la care vrem sa aplicam un anumit stil.  
Diferenta dintre **id** si **class** este faptul ca se poate folosi acelasi atribut "class" pentru mai multe elemente HTML, pe cand acelasi "id" se foloseste numai pentru un singur element HTML.  
Exemplu pentru "class":

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlul</title>

<style>

.cuvant {

color:#1111fe;

dext-decoration:underline;

}

</style>

</head>

<body>

<h2 class="cuvant">Text ...</h2>

<h3 class="cuvant">Alt text ... </h3>

</body>

</html>

Incercati codul

- In exemplu de sus, stilul creat poate fi folosit doar de elementele unde vom adauga comanda **class="cuvant"**, celelalte elemente nefiind afectate.

* **Important: selectorul pt. "class" (aici "cuvant") in STYLE trebuie sa inceapa cu punct (.)**

Exemplu pentru "id":

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlul</title>

<style>

#idh {

color:#fe1111;

ext-decoration:overline;

text-align:center;

}

</style>

</head>

<body>

<h2 id="idh">Text ...</h2>

Am o viata fericita.

<h2>Alt text ...</h2>

</body>

</html>

Incercati codul

- In acest exemplu, stilul creat pentru "idh" va fi folosit doar pentru primul element "h2" care contine '*id="idh"*'

* **Important: Pentru stilurile definite de ID, selectorul (aici "idh") trebuie sa inceapa cu #.**

*Incercati singuri aceste exemple pentru a vedea rezultatul*.  
  
In tabelul de mai jos sunt cateva atribute (sau proprietati) care pot fi modificate cu STYLE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Atribut** | **Descriere** | **Valori** |
| background | imagini sau culori de fundal | URL-ul (imaginii) sau culori date prin nume sau valoare RGB |
| Color | culoarea textului | nume sau valoare RGB |
| font-family | tipul fontului | Numele fontului sau al familiei de fonturi |
| font-size | dimensiunea fontului | data in puncte(pt), inch(in), centimetri(cm), pixeli(px) |
| font-style | text cursiv | normal, italic |
| font-weight | grosimea fontului | extra-light, light, demi-light, medium, demi-bold, bold, extra-bold |
| line-height | distanta dintre liniile de baza ale randurilor | data in puncte(pt), inch(in), centimetri(cm), pixeli(px), procent(%) |
| margin-left | distanta fata de marginea din stanga a paginii | data in puncte(pt), inch(in), centimetri(cm), pixeli(px) |
| margin-right | distanta fata de marginea din dreapta a paginii | data in puncte(pt), inch(in), centimetri(cm), pixeli(px) |
| margin-top | distanta fata de textul precedent sau fata de marginea de sus a paginii | data in puncte(pt), inch(in), centimetri(cm), pixeli(px) |
| text-align | alinierea textului | left(stanga), center(centru), right(dreapta), justify |
| text-decoration | evidentierea textului | none(nimic), underline(subliniat), italic(cursiv), line-through(taiat) |
| text-indent | distanta primului rand fata de marginea din stanga | data in puncte(pt), inch(in), centimetri(cm), pixeli(px) |
| border-style | tipul chenarului | none, groove, dotted, dashed, solid, double, ridge, inset, outset |
| border-width | grosimea chenarului | data in puncte(pt), inch(in), centimetri(cm), pixeli(px) |
| border-color | culoarea chenarului | nume sau valoare RGB |
| 72 pt=1 inch = 25,4 mm; un font de dimensiunea 13pt inseamna ca sunt 13 puncte intre partea superioara a literei N sau h si partea inferioara a literei y sau j | | |

- Pentru aplicarea unui stil css asupra unei portiuni dintr-un text, se foloseste eticheta **<span> </span>**, ca in exemplu urmator:

O fraza **<span class="cls"> cu orice text</span>** si voie buna.

- in acest exemplu se pot aplica elemente de stil css clasei (.cls) care vor afecta doar portiunea de text inclusa intre tag-ul "<span>".

Taguile DIV si SPAN

Tag-urile **<div></div>** si **<span></span>** nu au efecte importante daca sunt folosite singure.  
  
- Tag-ul DIV creaza sectiuni de blocuri in pagina, al caror forma si grafica de continut pot fi manipulate pentru fiecare separat. Nu are un atribut special; sec folosesc atributele generale (id, class, style) prin care se face referire la Div in CSS si scripturi.  
  
- Tag-ul SPAN creaza posibilitatea modificarii separate a unei portiunii dintr-un context, putand fi folosit si ca o "classa" cu CSS. Singur nu are nici un efect vizual poropriu si nu foloseste nici un atribut HTML special.  
  
Daca sunt folosite simplu, DIV si SPAN nu au nici un efect major, dar in combinatie cu CSS pot crea aspecte grafice importante. Pentru aceasta, ambele pot folosi atributul **style** (cu proprietati CSS) ori atributele **id** sau **class** ca identificator pentru stiluri CSS.

**Tag-ul DIV**

Tag-ul **<div></div>** este unul din cele mai folosite elemente HTML, aceasta deoarece in combinatie cu proprietati CSS poate crea efecte grafice deosebite, iar in interiorul lui pot fi incluse oricare elemente HTML: tabele, formulare, marcatori, linii sau alte DIV-uri. Cadrul in care acestea sunt adaugate poate avea propriul fundal (background), lungime, inaltime si margini cu diferite linii.  
  
- Iata un exemplu in care avem 2 div-uri, unul contine un formular iar celalalt o lista "<ul></ul>", fiecare DIV cu proria culoare de fundal, dimensiuni stabilite si margini diferite.

<div style="width:250px; background:#aaee88; border:1px solid blue;">

<form action="" method="post">

Nume: <input type="text"></input><br>

E-mail:<input type="text"></input><br>

<input type="submit" value="Trimite"></input>

</form>

</div>

Alt DIV

<div style="width:180px; background:#88aafe; border:5px outset #888888;">

<ul>

<li>Linie 1</li>

<li>Linie 2</li>

<li>Linie 3</li>

</ul>

</div>

Incercati codul

- In atributul "*style*" sunt specificate proprietatile CSS care stabilesc aspectul grafic al fiecarui DIV (lungime in pixeli, fundal si bordura).  
  
Un alt aspect important este si faptul ca putem pozitiona continutul din interiorul tag-ului **<div> </div>** oriunde in pagina, folosind proprietati CSS precum:

* **position** - care poate lua valorile: **static, relative, fixed** sau **absolute** (*pt. mai multe detalii vezi*[*Pozitionare CSS*](https://marplo.net/css/pozitionare)).
* **margin** - care stabileste distanta dintre marginea cadrului sectiunii (blocul) DIV si elementele din jurul lui (*pt. mai multe detalii vezi*[*Margini si chenare CSS*](https://marplo.net/css/chenare_elemente)).  
  - Cu proprietatea css "margin" se poate face alinierea DIV-ului pe orizontala. Pentru a centra un <div> se aplica valoarea "***auto***" la marginile stanga si dreapta.  
  Exemplu:
* <div style="background:#abcdef; margin:1px auto; padding:2px; width:200px;">Div centrat:<br />
* margin:1px auto;</div>
* <div style="background:#efcdab; margin-left:1px; margin-right:auto; padding:2px; width:250px;">Div aliniat stanga:<br />
* margin-left:1px; margin-right:auto;</div>
* <div style="background:#abefcd; margin-left:auto; margin-right:1px; padding:2px; width:250px;">Div aliniat dreapta:<br />
* margin-left:auto; margin-right:1px;</div>

Incercati codul

*- Pentru a folosi tag-urile DIV eficient si cu rezultate deosebite este necesar sa cunoasteti proprietatile CSS de baza (pentru fonturi, pozitionare, margini, borduri, background) pe care le puteti invata la Cursul CSS din acest site.*

**Tag-ul SPAN**

Cu tag-ul **<span></span>** puteti adauga stiluri grafice unei anumite portiuni dintr-un context. Pentru aceasta trebuie folosit impreuna cu proprietati CSS care pot fi adaugate printr-un atribut "**style**" in interiorul etichetei "**<span>**" (sau in stil css).  
Pentru a intelege mai bine, iata un exemplu in care se scoate in evidenta anumite cuvinte dintr-un text. Pentru aceasta incadram cuvintele respective intr-un tag SPAN caruia ii adaugam proprietatile dorite, ca in exemplul urmator.

Aceasta este o lectie din <span style="background:#88fe88; font-weight:bold;">Cursul HTML</span> de pe MarPlo.net.

Incercati codul

- Am adaugat portiunea din context (*aici textul "Curs HTML"*) intr-un tag SPAN pentru a-i putea aplica proprietatile grafice dorite si care nu afecteaza restul continutului.  
- Astfel, prin proprietatile adaugate in "style" (*background:#88fe88;* si *font-weight:bold;* se defines anumite stiluri acelei portiuni de text.  
  
Tag-ul SPAN poate fi folosit si ca un selector in CSS. Astfel, proprietatile adaugate elementului "**span**" intr-o foaie de stil vor fi transferate tuturor elementelor din pagina care sunt incadrate in tag-uri "<span></span>".  
Iata un exemplu:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlul</title>

<style>

span {

border:2px solid red;

padding:1px;

color:#1111fe;

}

</style>

</head>

<body>

<h4>Exemplu de <span>text cu element SPAN</span> in interiorul frazei.</h4>

<ul>

<li>Linia 1</li>

<li><span> Linie 2, in span </span></li>

<li>Linia 3</li>

<li><span> Linie 4, in span </span></li>

<li>Linia 5</li>

</ul>

</body>

</html><

Incercati codul

- Observati cum a fost adaugat elementul "span" in tag-ul "<style> </style>" din sectiunea HEAD a codului HTML. Acest element face referire la toate tag-urile "<span></span>" din pagina si le transmite acele proprietati.

**Diferenta dintre DIV si SPAN**

- Diferenta dintre DIV si SPAN este faptul ca DIV incadreaza o sectiune din document sub forma unui bloc iar SPAN incadreaza o portiune din context sub forma de linii.  
Iata un exemplu din care se poate intelege mai bine, atribuim aceeasi proprietate grafica (bordura rosie) unui tag DIV si unui tag SPAN.'

<div style="border:1px solid #fe1111;">

Fraza pe mai multe linii, <br>

continua cu linia a doua, <br>

se termina cu linia a treia.

</div>

<br>

- Acum cu SPAN:<br><br>

<span style="border:1px solid #fe1111;">

Fraza pe mai multe linii, <br>

continua cu linia a doua, <br>

se termina cu linia a treia.

</span>

Incercati codul

- Veti observa diferenta, modul in care este afisata bordura. Pentru DIV aceasta incadreaza exteriorul sectiunii (blocul) div-ului, iar pentru SPAN bordura este afisata pe fiecare linie.

*Este indicata folosirea tag-ului "<span></span>" pentru continut din interiorul unei linii.*

- Cand aveti mai multe elemente **<div></div>** si **<span></span>** in pagina, este indicat folosirea atributului "**id**" sau "**class**". Acestora le acordati proprietati CSS o singura data in sectiunea HEAD sau intr-un fisier CSS extern. Este mai eficient decat sa scrieti in fiecare "<div>" si "<span>" cate un atribut "style".

Pentru mai multe detalii despre "ID" si "CLASS" folosite cu CSS, puteti studia prima lectie de la Cursul CSS, [Scriere cod CSS](https://marplo.net/css/cod_css).

Tutorial HTML 5

Noile caracteristici adaugate in **HTML5** sunt bazate pe HTML, CSS, DOM, si JavaScript; si reduc necesitatea plugin-urilor externe (precum Flash).

### Despre sintaxa HTML5

Sintaxa HTML5 este compatibila cu HTML4 si XHTML.  
- Puteti inchide elementele ce au un singur tag (META, BR, HR, INPUT, IMG) cu slash, <tag />, precum in XHTML; sau puteti sa le lasati fara sa le adaugati slash, <tag>.  
- Puteti folosi litere mici, sau /si litere mari, pentru numele tag-urilor si atribute.  
Astfel, toate variantele urmatoare sunt valide HTML5:

<meta charset="utf-8">

Sau, inchis cu slash:

<meta charset="utf-8" />

<img src="image.jpg" alt="Text oarecare">

Sau:

<img src="image.jpg" alt="Text oarecare" />

Sau, cu litere mari:

<IMG src="image.jpg" ALT="Text oarecare">

<br>

Sau:

<BR>

Sau:

<br />

- In HTML5 puteti alege sa specificati sau nu atributul **type** in elementele <script>, and <style>, acesta a devenit optional:

<script type="text/javascript">

// Cod JavaScript

</script>

Sau:

<script>

// Cod JavaScript

</script>

<style type="text/css">

/\* Cod CSS \*/

</style>

Sau:

<style>

/\* Cod CSS \*/

</style>

• Toate aceste variante sunt valide in HTML5, dar, ca o buna practica, este indicat sa folositi sintaxa XHTML; adica sa folositi litere mici, sa adaugati slash-ul de inchidere, si sa specificati atributul "type" in tag-urile <script>, si <style>.

### Structura HTML5

Doctype in HTML5 e mai simplu:

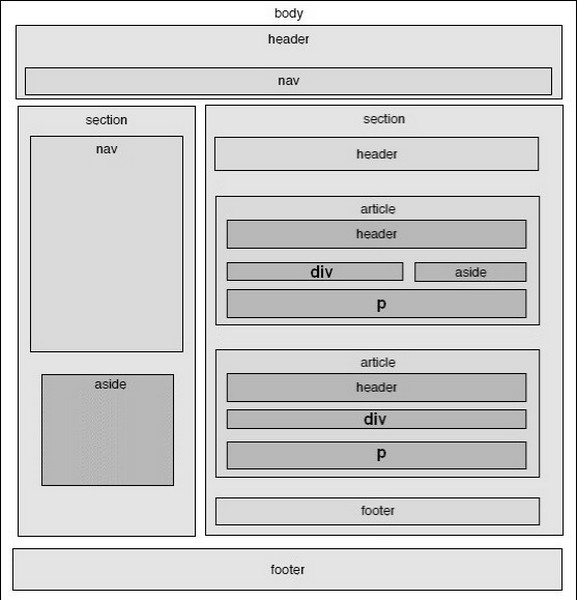
<!doctype html>

Tag-ul Meta charset e mai simplu:

<meta charset="utf-8">

Div-urile sunt acum folosite petru stil si design, nu mai sunt necesare pentru structura; HTML5 include mai multe elemente noi pentru structurare, care ajuta la definirea si organizarea diferitelor parti in document.  
Acestea sunt principalele elemente de structura care sunt folosite mai des in HTML5:

* **<header>** - e folosit pentru a defini titluri (si sub-titluri), sau meniu de navigare in site. Poate fi adaugat direct in BODY, sau in <article>, ori <section>.  
  *- De obicei in acest element se adauga tag-uri H1, H2, Hx, sau <nav> cu principalele link-uri.*
* **<footer>** - reprezinta subsolul paginii sau a unui <section>, ori <article>; poate contine informatii despre autor, copyright, etc.
* **<section>** - representa o sectiune distincta a documentului sau aplicatiei. Se foloseste pentru a grupa logic structura documentului.  
  Poate contine header, articles, meniu de navigare si footer.
* **<nav>** - in acest tag se adauga meniul de navigare in paginile site-ului. Acest element ar trebui folosit doar pentru link-uri grupate intr-un meniu.  
  Daca aveti un <footer> cu link-uri de navigare in site, nu mai e necesar sa le adaugati si in <nav>, deoarece <footer> e suficient.
* **<article>** - se foloseste pentru a defini un element independent in pagina (sau in <section>), si poate contine articole de stiri, postari de blog, comentarii, sau alt continut cu text si imagini.
* **<aside>** - poate fi folosit ca sa defineasca o zona laterala, sau alt continut care e considerat intr-un fel separat de continutul din jurul lui. Un exemplu ar fi, banner sau publicitate.
* **<hgroup>** - se foloseste pentru a grupa un set de doua sau mai multe elemente H1, H2, H3, ..., cand avem de exemplu un titlu si subtitluri

HTML5 vine si cu alte elemente interesante, precum <video> si <audio>, plus alte tag-uri si atribute noi si modificate, dar acest tutorial este o descriere scurta care prezinta principalele elemente de baza, ca sa intelegeti noua structura in HTML5, si sa treceti rapid de la HTML4 sau XHTML la HTML5.  
  
Iata o structura comuna a unei pagin cu HTML5, ce contine un header in partea de sus a paginii (cu u meniu in el), o sectiune in partea stanga (cu un meniu de navigare "aside" pt. banner), o alta sectiune (cu Header, 2 articole si footer), si un footer in subsolul paginii (*click pe imagine*):  
  
Puteti folosi tag-urile pentru structurare cu atributele "id" si "class", precum si <div>, <span>, <p>, si alte tag-uri HTML pentru design si organizare /aranjare continut in documentul HTML.  
Mai jos sunt codurile HTML5 si CSS pentru a crea o pagina web bazata pe structura din imaginea de mai sus:

#### Document HTML5

<!doctype html>

<html>

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title>Web Development Cursuri si Tutoriale</title>

<meta name="description" content="Examplu document in HTML5, template, cursuri si tutoriale" />

<meta name="keywords" content="html5, tutoriale html5, cursuri" />

<!--[if IE]><script src="http://html5shiv.googlecode.com/svn/trunk/html5.js"></script><![endif]-->

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css" />

</head>

<body>

<header id="page\_header">

<h1>Web Development Cursuri si Tutoriale</h1>

<nav>

<ul>

<li><a href="https://marplo.net/" title="Home">Home</a></li>

<li><a href="http://www.coursesweb.net/" title="Cursuri Web">Cursuri Web</a></li>

<li><a href="https://marplo.net/forum/">Forum</a></li>

<li><a href="../../coment/contact.php" title="Contact">Contact</a></li>

</ul>

</nav>

</header>

<section id="posts">

<header id="posts\_header">

<h2>Tutoriale HTML5</h2>

</header>

<article class="post">

<header>

<h3>Invata rapid HTML5</h3>

</header>

<div class="ctext">

Invata despre noile caracteristici din HTML5.<br />

Tag-uri noi, si elemente pentru structura.

</div>

<aside class="post\_baner">Aici poate fi un banner</aside>

<p>

Noile caracteristici din <b>HTML5</b> sunt bazate pe HTML, CSS, DOM, si JavaScript; si reduc necesitatea plugin-urilor externe (precum Flash).<br />

Multe alte noi caracteristici HTML5 sunt centrate pe crearea unei mai bune platforme pentru aplicatiile web, <a href="http://marplonet.net/html/tutorial-html5.html" title="Tutorial HTML5">Cititi mai mult</a> ...

</p>

</article>

<article class="post">

<header>

<h3>Elemente si attribute noi pentru formular in HTML5</h3>

</header>

<div class="ctext">

Formularele HTML sunt folosite in general ca sa transfere date adaugate de utilizator la un script de pe server sau JavaScript, ca sa fie procesate de un limbaj de programare.

</div>

<p>

HTML5 adauga mai multe tipuri de casute input noi, pentru formular (datetime, datetime-local, date, month, week, time, number, range, email, url, search, and color), <a href="http://marplonet.net/html/html5-formular-input-atribute.html" title="Elemente de formular noi">Cititi mai mult</a> ...

</p>

</article>

<footer id="post\_footer">

<p>Mai multe lectii si tutoriale HTML: <a href="https://marplo.net/html" title="Curs HTML">Curs HTML</a>.</p>

</footer>

</section>

<section id="sidebar">

<nav>

<ul>

<li><a href="https://marplo.net/html" title="Curs HTML">Curs HTML</a></li>

<li><a href="https://marplo.net/css" title="Curs CSS">Curs CSS</a></li>

<li><a href="https://marplo.net/javascript" title="JavaScript">JavaScript</a></li>

<li><a href="https://marplo.net/php-mysql" title="PHP-MySQL">PHP-MySQL</a></li>

<li><a href="https://marplo.net/flash" title="Flash-ActionScript 3">Flash-ActionScript 3</a></li>

<li><a href="https://marplo.net/jocuri" title="Jocuri Flash">Jocuri Flash</a></li>

</ul>

</nav>

<aside class="sidebar\_baner">Banner in sidebar</aside>

</section>

<footer id="page\_footer">

<p>De la: <a href="https://marplo.net/" title="Cursuri gratuite, Jocuri, Anime">marplo.net</a></p>

</footer>

</body>

</html>

#### Cod CSS, in fisierul style.css

body {

width: 99%;

margin: 2px auto;

font-family: Arial, "MS Trebuchet", sans-serif;

text-align: center;

}

header, footer, section, aside, nav, article { display: block; }

header#page\_header {

width: 100%;

margin: 4px auto;

border: 2px solid blue;

}

header#page\_header nav ul {

list-style: none;

margin: 0;

padding: 0;

}

#page\_header nav ul li {

display:inline;

margin: 0 20px 0 0;

padding: 1px;

}

section#posts {

float: right;

width: 79%;

background-color: #f1f2fe;

border: 1px solid yellow;

}

section#posts header#posts\_header {

background-color: #abcdef;

border: 1px solid green;

}

article.post {

margin:10px;

background-color: yellow;

text-align: left;

}

article.post aside {

float: right;

margin-top: -58px;

width: 250px;

height: 120px;

background-color: #fefefe;

}

article.post p { clear: right;}

section#sidebar {

float: left;

width: 18%;

background-color: #d7d8fe;

border: 1px solid green;

padding:5px;

}

section#sidebar nav ul {

margin: 3px auto;

text-align: left;

padding: 0 0 0 15;

}

section#sidebar aside {

width: 160px;

height: 250px;

margin: 10px auto;

background-color: #fefefe;

}

footer#page\_footer {

clear: both;

width: 100%;

margin: 4px auto;

border: 2px solid blue;

}

Aceste reguli CSS sunt salvate intr-un fisier extern, denumit "style.css", si este inclus in pagina HTML cu urmatorul cod adaugat in sectiunea HEAD.

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css" />

Pentru a crea pagini web cu HTML5, ar trebui sa cunoasteti si CSS.  
  
- Click pe [Examplu structura HTML5](https://marplo.net/addons/html/structura-html5.htm), ca sa vedeti cum apare pagina web creata cu exemplu prezentat mai sus.

n acest tutorial sunt prezentate cateva din noile **tag-uri HTML5** suportate in principalele navigatoare web, cu o scurta descriere si exemple de cod.

**HTML5 audio tag**

Tag-ul **<audio>** se foloseste pt. a adauga sunet, muzica in pagina web.  
Poate folosi aceste atribute:

* **autoplay** (*autoplay='autoplay'*) - Sunetul, muzica va incepe automat.
* **controls** (*controls='controls'*) - Controalele audio (play / pauza, etc.) vor fi afisate.
* **loop** (*loop='loop'*) - Muzica va incepe din nou dupa ce se termina.
* **preload** (*preload='auto|metadata|none'*) - Specifica daca si cum va fi incarcat fisierul audio cand pagina se incarca. Atributul 'preload' este ignorat daca se adauga 'autoplay'.  
  ('auto' - incarca tot fisierul audio cand pagina se incarca; 'metadata' - incarca numai metadata cand pagina se incarca; 'none' - browser-ul nu ar trebui sa incarce fisierul audio cand se incarca pagina).
* **src** (*src='url'*) - Adresa URL a fisierului audio.

Elementul **<audio>** foloseste tag-ul **<source>** ca sa specifice sursa fisierului audio si fisiere alternative pentru diferentele dintre navigatoarele web, bazate pe tipul de codec recunoscut.  
IE9 si Safari folosesc fisiere MP3; Firefox, Chrome si Opera folosesc tipul OGG (sau OGV).

- Exemplu:

<h4>Exemplu HTML audio tag</h4>

<audio controls='controls'>

<source src='html/html5\_audio\_file.ogg' type='audio/ogg' />

<source src='html/html5\_audio\_file.mp3' type='audio/mp3' />

Browser-ul dv. nu recunoste tag-ul audio, dar puteti <a href='html/html5\_audio\_file.mp3'>Descarca fisierul</a>.

</audio>

Incercati codul

**HTML5 video tag**

Tag-ul **<video>** este un element multimedia folosit pt. a adauga in pagina web video clipuri si alt continut video.  
Tag-ul HTML5 <video> poate folosi aceste atribute:

* **autoplay** (*autoplay='autoplay'*) - Filmul /videoclip-ul va incepe automat.
* **controls** (*controls='controls'*) - Butoanele de control (play / pauza, etc.) vor fi afisate.
* **height** (*height='pixeli'*) - Inaltimea player-ului, in pixeli.
* **width** (*width='pixeli'*) - Lungimea player-ului, in pixeli.
* **muted** (*muted='muted'*) - Sunetul din film va fi pe mut, nu e redat.
* **poster** (*poster='URL'*) - Specifica o imagine care sa fie afisata in timp ce filmul se incarca, sau pana cand e apasat butonul play. Daca acest atribut nu e adaugat, va fi afisat primul cadru din film.
* **loop** (*loop='loop'*) - Filmul va porni de la inceput dupa ce se termina.
* **preload** (*preload='auto|metadata|none'*) - Specifica daca si cum va fi incarcat filmul cand pagina se incarca. Atributul 'preload' este ignorat daca se adauga 'autoplay'.  
  ('auto' - incarca tot fisierul video cand pagina se incarca; 'metadata' - incarca numai metadata cand pagina se incarca; 'none' - browser-ul nu ar trebui sa incarce filmul cand se incarca pagina).
* **src** (*src='url'*) - Adresa URL a fisierului video.

Elementul <video> foloseste tag-ul **<source>** ca sa specifice sursa fisierului video si fisiere alternative pentru diferentele dintre navigatoarele web, bazate pe tipul de codec recunoscut.  
IE9 si Safari folosesc fisiere MP4; Firefox, Chrome si Opera folosesc tipul OGG (sau OGV).

- Exemplu:

<h4>Exemplu HTML video tag</h4>

<video controls='controls'width='200' height='150'>

<source src='html/html5\_video\_ex.mp4' type='video/mp4' />

<source src='html/html5\_video\_ex.ogg' type='video/ogg' />

Browser-ul dv. nu recunoste tag-ul video, dar puteti <a href='html/html5\_video\_ex.mp4'>Descarca filmul</a>.

</video>

Incercati codul

*Textul dintre <video> si </video> va fi afisat in navigatoarele web care nu recunosc tag-ul video. In exemplu de mai sus, daca browser-ul nu recunoste tag-ul <video>, va fi afisat in acel loc un link de download.*

**HTML5 embed tag**

Tag-ul **<embed>** se foloseste pentru a adauga in pagina aplicatii cu continut interactiv, cum sunt prezentarile flash SWF, plug-inuri, sau fisiere cu imagini.  
Poate sa foloseasca aceste atribute:

* **height** (*height='pixeli'*) - Inaltimea cadrului in care e afisat continutul, in pixeli.
* **width** (*width='pixeli'*) - Lungimea cadrului in care e afisat continutul, in pixeli.
* **type** (*type='MIME\_type'*) - Tipul MIME al continutului.
* **src** (*src='url'*) - Adresa URL a fisierului.

Exemplu, adaugare joc din fisier SWF in pagina:

<h4>Exemplu HTML embed tag</h4>

<embed src='html/cubilus.swf' width='380' height='320' />

Incercati codul

**Tag-ul canvas**

Elementul <canvas> poate fi utilizat ca sa adauge in pagina desene grafice folosind script-uri (de obicei JavaScript), sau compozitii foto si animatii simple.  
Atribute:

* **height** (*height='pixeli'*) - Lungimea cadrului canvas, in pixeli.
* **width** (*width='pixeli'*) - Inaltimea cadrului canvas, in pixeli.

- Exemplu (creaza un patrat albastru):

<h4>Exemplu HTML canvas tag</h4>

<canvas id='cvs1' width='100' height='100'>

Acest text e afisat daca browser-ul nu recunoste elementul HTML5 Canvas.

</canvas>

<script>

var canvas=document.getElementById('cvs1');

var ctx=canvas.getContext('2d');

ctx.fillStyle='#0102fe';

ctx.fillRect(0,0,80,80);

</script>

Incercati codul

**HTML5 figure tag**

Tag-ul **<figure>** se foloseste pentru a adauga in pagina un grup de elemente care au un contint de sine statator, cum ar fi diagrame, poze, cod, etc. Continutul din elementul **<figure>** e atasat la derularea paginii, dar pozitia lui este independenta. Dace e sters nu ar trebui sa afecteze cursul paginii.  
Tag-ul <figure> poate sa contina elementul **<figcaption>** ca sa adauge o scurta descriere la ceea ce e adaugat in **<figure>**.

- Exemplu:

<h4>Exemplu HTML figure tag</h4>

<figure>

<img src='html/html\_course.jpg' alt='Curs HTML' width='200' height='100' />

<figcaption>Curs HTML: marplo.net/html</figcaption>

</figure>

Incercati codul

**HTML5 hgroup tag**

Tag-ul **<hgroup>** se foloseste pentru a grupa mai multe tag-uri H1 - H6.  
- Exemplu:

<h4>Exemplu HTML hgroup tag</h4>

<hgroup>

<h2>Bine ai venit pe marplo.net/</h2>

<h3>Cursuri gratuite, Forum, Spiritualitate</h3>

</hgroup>

<p>Restul continutului...</p>

Incercati codul

**HTML5 mark tag**

Tag-ul **<mark>** defineste un text marcat, se foloseste cand doriti sa scoateti in evidenta parti din text,  
- Exemplu:

<h4>Exemplu HTML mark tag</h4>

<p>Cursuri gratuite si tutoriale: <mark>marplo.net</mark> pt. Web Development.</p>

Incercati codul

**Tag-ul progress**

Elementul **<progress>** adauga in pagina o bara de progres. De obicei e folosit impreuna cu script-uri JavaScript.  
Poate folosi aceste atribute:

* **max** (*max='nr'*) - Specifica totalul de unitati din bara de progres.
* **value** (*value='nr'*) - Specifica numarul de unitati completate din bara de progres.

- Exemplu:

<h4>Exemplu HTML progress tag</h4>

<progress value='33' max='100'></progress>

Incercati codul

**Tag-ul ruby**

Elementul **<ruby>** specifica o adnotare rubin. Adnotarile Ruby sunt folosite in scrierile din Asia de Est, pentru a arata pronuntia caracterelor est-asiatice.  
Acest tag se foloseste impreuna cu tag-urile **<rt>** si **<rp>**.  
- **<rt>** - defineste o explicatie sau pronuntia caracterelor dintr-o adnotare rubin.  
- **<rp>** - defineste ce sa afiseze daca navigatorul web nu recunoaste elementul <ruby>.

Exemplu:

<h4>Exemplu HTML ruby tag</h4>

<ruby>

漢 <rt><rp>(</rp>ㄏㄢˋ<rp>)</rp></rt>

</ruby>

Incercati codul

**Tag-ul WBR**

Elementul **<wbr>** (*Word Break Opportunity*) specifica unde in text ar putea fi adaugat rand nou, indica: '*Browser-ul poate adauga aici un rand nou daca e necesar*'. Daca browser-ul nu considera ca trebuie adaugat un nou rand, nu afecteaza cu nimic.  
De exemplu, se poate folosi <wbr> ca sa adauge oportunitatea de rand nou la un cuvant prea lung, sau ca sa evitati adaugarea de catre browser a unui rand nou intr-un loc nepotrivit.

Exemplu:

<h4>Exemplu HTML wbr tag</h4>

<p>Pentru a crea Pagini<wbr>Web profesionale, un Web<wbr>Master ar trebui sa stie HTML si CSS.</p>

Incercati codul

# HTML5 - Elemente si atribute noi in formular

## Curs Html

[**Home**](https://marplo.net/)[**Engleza**](https://marplo.net/engleza)[**Spaniola**](https://marplo.net/spaniola)[**CSS**](https://marplo.net/css)[**JavaScript**](https://marplo.net/javascript)[**PHP-MySQL**](https://marplo.net/php-mysql)[**Ajax**](https://marplo.net/ajax)[**Blog**](https://marplo.net/blog)[**Forum**](https://marplo.net/forum/)[**Games**](https://gamv.eu/)

Top of Form



Bottom of Form

### Noile tipuri de casete input in HTML5

HTML5 adauga mai multe tipuri de casute input pentru formular (*datetime, datetime-local, date, month, week, time, number, range, email, url, search*, si *color*), care sunt prezentate mai jos:  
  
    **type="date"** - Creaza o caseta de control pentru specificarea datei (an, luna, zi), precum un calendar. Valoarea initiala (adaugata in atributul "value") trebuie sa fie furnizata in format data ISO.

<input type="date" name="set\_date" value="2011-10-15" />



    **type="datetime"** - Creaza o caseta input pentru data si ora, care poate fi adaugat in format ISO date/time, si e trimisa ca fiind in fusul orar UTC.

<input type="datetime" name="dt" value="2011-06-14T01:26:32:00Z" />



    **type="datetime-local"** - Creaza o caseta input pentru data si ora, care poate fi adaugat in format ISO date/time, la fel ca "datetime", dar presupunand ca timpul este cel din fusul orar local.

<input type="datetime-local" name="dtl" value="2011-06-14T01:26:32:00">

    **type="month"** - Creaza o caseta input in care se poate specifica anul si luna.

<input type="month" value="2012-09" name="mnt" />



    **type="week"** - o caseta input pentru anul si numarul unei anumite saptamani din an (AN-Wnr , nr e numarul saptamanii).

<input type="week" name="weeks" value="2011-W34" />



    **type="time"** - creaza o casuta de formular pentru ora (ora, minute, secunde).

<input type="time" name="currenttime" value="18:12:00" />

Time

    **type="tel"** - o caseta input pentru numar de telefon.

<input type="tel" name="hometel" value="123-888-2012" />

Top of Form



Bottom of Form

    **type="url"** - e folosit pentru campuri de formular care trebuie sa contina doar adresa URL. Valoarea din acest input e automat validata cand datele din formular sunt trimise (daca nu are un format URL valid, returneaza un mesaj de eroare).

<input type="url" name="site" size="25" value="https://marplo.net" />

Top of Form



Bottom of Form

    **type="number"** - creaza casete de formular care sa contina doar numere. Se poate restrictiona numerele acceptate, cu atributele "**min**", "**max**" si "**step**".

<input type="number" name="points" min="5" max="80" />

Number

    **type="range"** - Creeaza o zona cu un cursor de control care indica o valoare dintr-o serie de numere. Numerele acceptate incep de la valoarea specificata in atributul "min" (0 default), pana la numarul specificat in atributul "max" (100 default).

<input type="range" name="val" min="1" max="10" />

Range

    **type="email"** - e folosit pentru campuri de formular care trebuie sa contina doar adresa de e-mail. Valoarea din acest input e automat validata cand datele din formular sunt trimise.

<input type="email" name="email" />

Top of Form



Bottom of Form

    **type="search"** - Creaza un camp de text special folosit pentru cautare (de ex. cautare in site, cu un script).

<input type="search" name="srch" size="25" value="Cautare" />

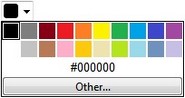
Top of Form



Bottom of Form

    **type="color"** - Creaza un camp de formular special pentru selectarea unei culori.

<input type="color" name="get\_color" />



### Atribute noi pentru <form> adaugate in HTML5

* **autocomplete="*on | off*"** - Permite browser-ului sa completeze automat datele in formular (on), sau de fiecare data utilizatorul trebuie sa introduca el insusi datele (off).  
  - Functioneaza cu <form>, si urmatoarele tipuri <input>: *text, search, url, tel, email, password, date-pickers, range, color*.
* <form action="script.php" method="post" autocomplete="on" id="idf">
* Name:<input type="text" name="fname" />
* <input type="submit" value="Send" />

</form>

* **novalidate** - (novalidate="*novalidate*" in XHTML) - Seteaza ca formularul, sau campul input unde e adaugat, sa nu valideze automat datele cand sunt trimise.  
  - Se poate adauga in <form> si in urmatoarele casete <input>: *text, search, url, tel, email, password, date-pickers, range, color*.
* <form action="script.php" id="idf" novalidate="novalidate">
* E-mail: <input type="email" name="email" />
* <input type="submit" value="Send"/>

</form>

### Atribute noi pentru input

**autofocus** - (autofocus="*autofocus*" in XHTML) - specifica faptul ca un camp de formular sa primeasca automat focus cand pagina e afisata. Functioneaza in toate casetele <input>.

Name: <input type="text" name="name1" autofocus="autofocus" />

    **form="*form\_id*"** - Asociaza campul input cu formularul care are *id="form\_id"*. Cu aceasta metoda, caseta de text nu trebuie adaugata special intr-un element form. Functioneaza in toate tipurile <input>.

<form action="script.php" method="post" id="idf">

Name:<input type="text" name="fname" />

<input type="submit" value="Send" />

</form>

E-mail: <input type="email" name="email" form="idf" />

    **formaction="*url*"** - Rescrie valoarea atributului "action" din <form>, trimitand datele la adresa specificata la "url".  
    **formenctype="*content\_type*"** - Rescrie valoarea atributului "enctype" din <form>.  
    **formmethod="*get | post | put | delete*"** - Rescrie valoarea atributului "method" din <form>. Valorile "put" si "delete" sunt noi in HTML5.  
    **formnovalidate** - (formnovalidate="*formnovalidate*" in XHTML) - Rescrie valoarea atributului "novalidate" din <form>.  
    **formtarget="*target*"** - Rescrie valoarea atributului "target" din formular.  
    - Aceste atribute de recriere sunt folosite doar in buton submit (type "submit" sau "image").

<form action="script.php" method="post" id="idf">

E-mail: <input type="email" name="email" /><br />

<input type="submit" value="Trimite" /><br />

<input type="submit" formaction="script\_2.php" value="Trimite la script\_2" /><br />

<input type="submit" formnovalidate="formnovalidate" value="Trimite fara validare" />

</form>

    **height="*pixels*"** - Specifica inaltimea butonului imagine, cand type="image".  
    **width="*pixels*"** - Specifica lungimea butonului imagine, cand type="image".  
    - Aceste atribute sunt folosite doar in butoane cu *type="image"*:

<input type="image" src="img\_submit.gif" width="80" height="23" />

    **list="*id\_datalist*"** - Indica faptul ca exista o list predefinita de optiuni pentru utilizator, care sunt furnizate de un element datalist. Valoarea atributului list ("id\_datalist") este ID-ul adaugat in <datalist>.  
- Poate fi utilizat cu urmatoarele tipuri de <input>: *text, search, url, tel, email, datepickers, number, range, color*.

Website: <input type="url" list="sites" name="link" />

<datalist id="sites">

<option label="CoursesWeb" value="http://www.coursesweb.net" />

<option label="MarPlo" value="https://marplo.net" />

<option label="W3Schools" value="http://www.w3schools.com" />

</datalist>

    **max="*number*"** - specifica valoarea maxima pentru numere, aceasta trebuie sa fie mai mare (sau egala) decat valoarea adaugata in atributul "min".  
    **min="*number*"** - specifica o valoarea minima pentru numere.  
    **step="*any/number*"** - specifica intervalul de numere care poate fi folosit (daca step="3", numerele acceptate sunt: -3,0,3,6, etc).  
    - Atributele "min", "max", si "step" pot fi utilizate in urmatoarele casete <input> types: *date-pickers, number, range*.  
Urmatorul cod defineste o caseta care accepta numere de la 1 la 10, cu step 3 (numere ce pot fi adaugate: 3, 6 sau 9):

<input type="number" name="num" min="1" max="10" step="3" />

    **multiple** - (multiple="*multiple*" in XHTML) - Indica faptul ca utilizatorul poate specifica mai mult de o valoare.  
- Poate fi utilizat in urmatoarele casete <input>: *email, file*.

<input type="file" name="img" multiple="multiple" />

    **pattern="*regexp*"** - specifica o expresie regulata folosita la validarea datelor din caseta input. Puteti adauga un atribut "title" care sa indice pe scurt formatul datelor ce trebuie adaugate.  
- Poate fi utilizat in urmatoarele casete <input>: *text, search, url, tel, email, password*.  
Codul urmator defineste un camp text in care pot fi adaugate maxim 5 caractere (doar litere si numere):

<input type="text" name="pass" pattern="[A-z0-9]{5}" title="Cinci caractere, litere si numere" />

    **placeholder="*text*"** - Furnizeaza un mic indiciu, sau exemplu care sa ajute utilizatorul sa adauge datele corecte (*pentru o descriere mai lunga, se foloseste atributul "title"*).  
Indiciul e afisat in caseta input cand e goala, si dispare cand cursorul e in acel camp.  
- Poate fi utilizat in urmatoarele casete <input>: *text, search, url, tel, email, password*.

<input type="search" name="src" placeholder="Search MarPlo" />

    **required** - (required="*required*" in XHTML) - indica faptul ca respectivul camp input trebuie sa fie completat inainte de a trimite datele.  
- Poate fi adaugat in urmatoarele casete <input>: *text, search, url, tel, email, password, date-pickers, number, checkbox, radio, file*.

<input type="text" name="name1" required="required" />

### Alte elemente de formular adaugate in HTML5

#### <datalist> ... </datalist> tag

Elementul datalist trebuie sa contina un "id" si tag-uri <option> ... </option>.  
Creaza un meniu cu optiuni (adaugate in elementul "option"), oferind o functie de "auto-completare" in timp ce utilizatorul tasteaza in caseta input care are un atribut "list" ce face referire la "id-ul" din datalist.  
Tag-ul <option> trebuie sa contina atributul "value".  
Exemplu:

Website: <input type="url" list="sites" name="link" />

<datalist id="sites">

<option label="CoursesWeb" value="http://www.coursesweb.net" />

<option label="MarPlo" value="https://marplo.net" />

<option label="W3Schools" value="http://www.w3schools.com" />

</datalist>

#### <keygen /> tag

Elementul keygen e folosit pentru a genera doua chei (una privata, si cealalta publica) care ofera un mod mai sigur de autentificare a utilizatorului.  
Cheia privata este salvata pe calculatorul client, iar cheia publica e trimisa la server.  
*Suportul navigatoarelor web pentru acest element nu e inca destul de bun pentru a fi utilizat ca un standard de securitate*.  
Exemplu:

<form action="script.php" id="idf" method="post">

Utilizator: <input type="text" name="user" />

Encriptare: <keygen name="security" />

<input type="submit" value="Submit" />

</form>

#### <output> </output> tag

E folosit pentru a afisa rezultatul unei operatiuni de calcul, cel mai probabil rezultatul returnat de un script.

Total: <output name="total" onformchange="calc()">0</output>

- Aici, "*calc()*" poate fi o functie dintr-un script JavaScript.

# HTM5 canvas

## Curs Html

[**Home**](https://marplo.net/)[**Engleza**](https://marplo.net/engleza)[**Spaniola**](https://marplo.net/spaniola)[**CSS**](https://marplo.net/css)[**JavaScript**](https://marplo.net/javascript)[**PHP-MySQL**](https://marplo.net/php-mysql)[**Ajax**](https://marplo.net/ajax)[**Blog**](https://marplo.net/blog)[**Forum**](https://marplo.net/forum/)[**Games**](https://gamv.eu/)

Top of Form



Bottom of Form

* [Desenare cu HTML5](https://marplo.net/html/html5-canvas.html#draw)
* [Adaugare transparenta](https://marplo.net/html/html5-canvas.html#trans)
* [Desenare linii](https://marplo.net/html/html5-canvas.html#linie)
* [Desenare arce si cercuri](https://marplo.net/html/html5-canvas.html#arc)
* [Canvas - Text](https://marplo.net/html/html5-canvas.html#text)
* [Canvas - Umbre](https://marplo.net/html/html5-canvas.html#umbra)
* [Canvas - Gradient](https://marplo.net/html/html5-canvas.html#gradient)
* [Adaugare imagini](https://marplo.net/html/html5-canvas.html#imagine)

**<canvas>** este unul din cele mai interesante elemente introduse in HTML5.  
Tag-ul <canvas> este destul de simplu, defineste lungimea, inaltimea si un ID unic. Dar se folosesc o serie de instructiuni JavaScript (denumite generic APIs) pentru a desena obiecte in canvas.  
Exemplu de mai jos arata structura de baza pentru implementare canvas intr-o pagina web:

<canvas id='id\_canvas' width='200' height='200'></canvas>

<script>

function draw() {

// preia intr-un obiect tag-ul <canvas>

var canvas = document.getElementById('id\_canvas');

// daca browser-ul recunoaste canvas

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

// Aplica instructiuni JavaScript (API canvas) pt. desenare

}

}

// apeleaza functia draw()

draw();

</script>

- Atributele **width** si **height** specifica dimensiunile zonei CANVAS in pagina web.  
- Important este ID-ul (aici '*id\_canvas*'), acesta se foloseste in JavaScript ca sa fie preluat tag-ul **<canvas>** intr-un obiect (cu *document.getElementById('ID')*), apoi se aplica functii si proprietati specifice pentru a crea desene care sunt afisate in tag-ul CANVAS.  
- Metoda **getContext('2d')** trebuie aplicata la elementul Canvas ca sa se obtina un obiect la care se aplica instructiuni API pentru crearea continutului din <canvas>.

*<canvas> este un element de tip****inline****, poate fi adaugat in oricare tag de tip bloc, precum <p>, <div>, sau in elementele noi de structura introduse in HTML5: <section>, <article>.*

### Desenare cu HTML5, canvas si JavaScript

Instructiunile JavaScript permit dezvoltatorilor de pagini web sa deseneze diferite forme, linii, sa aplice culori, transparenta si gradient, sa adauge text si imagini in Canvas; chiar sa creeze animatie.  
- Exemplu urmator deseneaza un patrat albastru.

<h4>Exemplu desenare patrat in canvas</h4>

<canvas width='200' height='200' id='cav1'></canvas>

<script>

function draw() {

var canvas = document.getElementById('cav1');

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

ctx.fillStyle = '#0101fe';

ctx.fillRect (50, 60, 100, 100);

}

}

draw(); // calls the draw() function

</script>

Incercati codul

- Sintaxa:

* **ctx.fillStyle = 'Culoare'** - reprezinta culoarea din interiorul formei. Se poate folosi orice metoda de definire a culorii utilizata in CSS (blue, #0000ff, #00f, sau rgb(0,0,255) ).  
  - *Daca nu se specifica o culoare, va fi aplicat negru.*
* **ctx.fillRect(X-stanga, Y-sus, lungime, inaltime)** - Deseneaza patrulaterul in canvas, folosind cloarea din 'fillStyle'.

#### Adaugare transparenta

Ca sa adaugati transparenta, definiti culoarea folosind formula: **rgba(Red, Green, Blue, Alpha)**. '*Alpha*' e o valoare intre 0 si 1 care reprezinta transparenta.  
In urmatorul exemplu adaugam un dreptunghi cu Alpha 0.5. In acest caz definim culoarea din **fillStyle** pentru dreptunghi folosind **rgba()** pentru a specifica valoarea de transparenta ( '*rgba(220, 223, 0, 0.5)*' ).

<h4>Canvas - culoare cu transparenta</h4>

<canvas width='200' height='200' id='cav1'></canvas>

<script>

function draw() {

var canvas = document.getElementById('cav1');

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

ctx.fillStyle = '#0101fe';

ctx.fillRect (50, 60, 100, 100);

ctx.fillStyle = 'rgba(220,223,0, 0.5)';

ctx.fillRect (90, 105, 100, 80);

}

}

draw(); // calls the draw() function

</script>

Incercati codul

### Desenare linii

Ca sa desenati linii se foloseste functia **lineTo()**.

**lineTo(x, y)**

Aceasta metoda traseaza o linie de la punctul curent pana la coordonatele (x, y).  
Pentru a seta sau muta punctul curent de inceput, se foloseste metoda **moveTo()**.

**moveTo(x, y)**

- Aceasta metoda creaza, sau muta, punctul de inceput al desenarii, la coordonatele specificate.  
  
Ca sa definiti culoarea liniei, se foloseste: **ctx.strokeStyle = 'culoare';**  
Pentru grosimea liniei (in pixeli), se foloseste: **ctx.lineWidth = valoare;**  
  
- Urmatorul exemplu creaza trei linii.

*Dupa ce a fost definita culoarea liniei (cu strokeStyle), si grosimea (cu lineWidth), am folosit metoda moveTo() pentru a seta punctul de inceput, apoi cu lineTo(100, 80) se creaza o linie de la acel punct curent pana la punctul dat de coordonatele (100, 80).  
Acum, ultimul punct devine punctul curent de inceput, pentru a-l muta, se foloseste iar meoda moveTo().*

<h4>Exemplu canvas desenare linii</h4>

<canvas width='200' height='200' id='cav1'></canvas>

<script>

function draw() {

var canvas = document.getElementById('cav1');

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

// define line color and width

ctx.strokeStyle = '#01da01';

ctx.lineWidth = 3;

// create the first line

ctx.moveTo(10, 10); // sets the start point

ctx.lineTo(100, 80); // define a line till these coordinates

// create the second line

ctx.moveTo(10, 10); // sets the start point

ctx.lineTo(120, 120); // define a line till these coordinates

// the third line

ctx.moveTo(10, 150); // moves start point

ctx.lineTo(140, 150);

ctx.stroke(); // draw the strokes

}

}

draw(); // calls the draw() function

</script>

Incercati codul

### Desenare arce si cercuri

Pentru a desena arce de cerc si cercuri, se foloseste functia **arc()**.

**arc(x, y, raza, startUnghi, endUnghi, anticlockwise)**

- Aceasta metoda deseneaza un arc de cerc intre *startUnghi* si *endUnghi*, in sens invers orelor de ceas daca argumentul *anticlockwise* e setat true, daca e false deseneaza in sensul orelor de ceas.  
• **Ca sa desenati un cerc, setati:   startUnghi=0, endUnghi=Math.pi\*2**  
  
Dupa ce ati definit arc-ul de cerc (sau cercul) cu metoda **arc()**, aplicati:  
    **ctx.stroke();**   - ca sa desenati linia de margine.  
    **ctx.fill();**   - ca sa adaugati culoarea de umplere.  
  
- Urmatorul cod deseneaza o fata zambitoare.

*Desenul incepe cu desenarea fetei, apoi se muta punctul de inceput pentru desenare gura, si traseaza alt arc de cerc, si tot asa pentru fiecare ochi. Functia moveTo() se ocupa de mutarea coordonatelor.*

<h4>Exemplu canvas - arce si cercuri</h4>

<canvas width='200' height='200' id='cav1'></canvas>

<script>

function draw() {

var canvas = document.getElementById('cav1');

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

ctx.arc(75,75,50,0,Math.PI\*2,true); // Face

ctx.moveTo(110,75);

ctx.arc(75,75,35,0,Math.PI,false); // Mouth

ctx.moveTo(65,65);

ctx.arc(60,65,4,0,Math.PI\*2,true); // Left eye

ctx.moveTo(95,65);

ctx.arc(90,65,4,0,Math.PI\*2,true); // Right eye

ctx.stroke();

}

}

draw();

</script>

Incercati codul

### Canvas - Text

Sunt doua metode pentru adaugare text in canvas:

* **fillText(text, x, y)** - adauga textul la pozitia specificata, avand culoarea din *fillStyle*.
* **strokeText(text, x, y)** - adauga textul la pozitia specificata, dar fara culoare de umplere, doar cu linia de margine a literelor, avand culoarea din *strokeStyle*.

Pentru text se pot folosi urmatoarele proprietati la obiectul context:

* **ctx.font = valoare** - Specifica fontul textului, la fel ca proprietatea font-family din CSS.
* **ctx.textAlign = valoare** - Specifica alinierea pe orizontala a textului, valori: *'start', 'end', 'left', 'right', 'center'* (default e 'start').
* **ctx.textBaseline = valoare** - Specifica alinierea pe verticala a textului, valori: *'top', 'hanging', 'middle', 'alphabetic', 'ideographic', 'bottom'* (default e 'alphabetic').

- Exemplu:

<h4>Exemplu text in canvas</h4>

<canvas width='200' height='200' id='cav1'></canvas>

<script>

function draw() {

var canvas = document.getElementById('cav1');

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

// create text with fill color

ctx.fillStyle = '#00f';

ctx.font = 'italic 30px sans-serif';

ctx.textBaseline = 'top';

ctx.fillText('Hy everyone', 2, 5);

// create text without fill color

ctx.font = 'bold 30px sans-serif';

ctx.strokeText('Hy everyone', 2, 50);

}

}

draw();

</script>

Incercati codul

### Canvas - Umbre

Instrctiunile JavaScript pentru umbre contin proprietati care se aplica la obiectul context:

* **ctx.shadowColor = valoare** - Seteaza culoarea umbrei.
* **ctx.shadowBlur = valoare** - Seteaza 'blur' la umbra, in pixels. Cu cat valoarea e mai mica, umbra e mai ascutita.
* **ctx.shadowOffsetX = valoare** - Specifica distanta X, in pixeli.
* **ctx.shadowOffsetY = valoare** - Specifica distanta Y, in pixeli.

- Urmatorul cod deseneaza o sfera albastra, cu o umbra galbuie avand transparenta 0.5:

<h4>Exemplu canvas - umbra</h4>

<canvas width='200' height='200' id='cav1'></canvas>

<script>

function draw() {

var canvas = document.getElementById('cav1');

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

// sets shadow properties

ctx.shadowOffsetX = 8;

ctx.shadowOffsetY = 8;

ctx.shadowBlur = 4;

ctx.shadowColor = 'rgba(200, 200, 1, 0.5)';

// define and add a circle

ctx.fillStyle = '#0000fe';

ctx.arc(75,75,50,0,Math.PI\*2,true);

ctx.fill();

}

}

draw();

</script>

Incercati codul

### Canvas - Gradient

Pentru a crea culoare gradient in Canvas, se aplica un obiect **CanvasGradient** la proprietatile **fillStyle** sau /si **strokeStyle**.  
Se pot crea doua tipuri de obiect **CanvasGradient**, utilizand una din urmatoarele metode:

* **gradient = context.createLinearGradient(x0, y0, x1, y1)** - Returneaza un obiect CanvasGradient ce reprezinta un gradient liniar, care incepe de la punctul (x0, y0) si se termina la punctul (x1, y1).
* **gradient = context.createRadialGradient(x0, y0, r0, x1, y1, r1)** - Returneaza un obiect CanvasGradient ce reprezinta un gradient radial, ca un con cu cercul mic dat de (x0, y0, re), iar cercul mare definit de (x1, y1, r1).

Dupa ce ati creat obiectul pentru gradient, puteti adauga culori in gradient, cu metoda **addColorStop()** aplicata acestui obiect. Urmatoarele doua coduri arata cum puteti crea si folosi gradient.  
  1) Exempu cu **createLinearGradient()**:

<h4>Exemplu canvas - Gradient</h4>

<canvas width='200' height='200' id='cav1'></canvas>

<script>

function draw() {

var canvas = document.getElementById('cav1');

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

// create a Linear CanvasGradient object

// provide the source, the start and end (x0, y0, x1, y1) coordinates

var gradient = ctx.createLinearGradient(0, 0, 150, 0);

// Now add colors in your gradient, the first argument tells the position for the color

// - accepted value range is from 0 (gradient start) to 1 (gradient end)

// The second argument tells the color you want, using the CSS color format

gradient.addColorStop(0, '#f00'); // red

gradient.addColorStop(0.4, '#ff0'); // yellow

gradient.addColorStop(0.8, '#0f0'); // green

gradient.addColorStop(1, '#00f'); // blue

// Apply the gradient to fillStyle property, and draw an rectangle

ctx.fillStyle = gradient;

ctx.fillRect(0, 0, 200, 125);

}

}

draw();

</script>

Incercati codul

  2) Exemplu cu **createRadialGradient()**:

<h4>Exemplu canvas - Gradient cu createRadialGradient()</h4>

<canvas width='200' height='200' id='cav1'></canvas>

<script>

function draw() {

var canvas = document.getElementById('cav1');

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

// create a Radial CanvasGradient object

// provide the source, the start, end and radius (x0, y0, r0, x1, y1, r1) of the circles

var gradient = ctx.createRadialGradient(70, 80, 10, 78, 75, 45);

// Adding colors to a radial gradient is the same as adding colors to linear

gradient.addColorStop(0, '#0f0');

gradient.addColorStop(0.5, '#fff');

gradient.addColorStop(1, '#00f');

// Apply the gradient to fillStyle property, and draw an circle

ctx.fillStyle = gradient;

ctx.arc(75,75,50,0,Math.PI\*2,true);

ctx.fill();

}

}

draw();

</script>

Incercati codul

### Adaugare imagini

Pentru a adauga o imagine in <canvas>, se foloseste metoda **drawImage()**. E o functie complexa, care foloseste trei, cinci, sau noua argumente.  
Iata sintaxa cu cinci argumente:

**drawImage(img\_element, dx, dy, dw, dh)**

- Primul argument, *img\_element* reprezinta o referinta la imagine (obiectul JavaScript cu ea), '**dx**' si '**dy**' specifica coordonatele de destinatie in contextul canvas, '**dw**' si '**dh**' specifca lungimea si inaltimea imaginii afisate in Canvas (in caz ca doriti sa o redimensionati).  
- Varianta cu noua argumente se foloseste cand doriti sa adaugati o portiune decupata din imagine. Contine inca patru argumente care definesc suprafata decupata (x0, y0, x1, y1).  
  
In urmatorul exemplu adaugam aceasta imagine:  intr-un <canvas> (redimensionand-o), si un text langa ea.

<h4>Exemplu canvas - imagine</h4>

<canvas width='280' height='200' id='cav1'></canvas>

<script>

function draw() {

var canvas = document.getElementById('cav1');

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

// create an object with the image, then adds it in canvas context (resizing it)

var img = new Image();

img.src ='html/html\_course.jpg';

ctx.drawImage(img, 0, 0, 95, 100);

// add a text without fill color

ctx.font = 'bold 25px sans-serif';

ctx.textBaseline = 'top';

ctx.strokeText('HTML Course', 100, 38);

}

}

draw();

</script>

Incercati codul

• Elementul <canvas> poate fi si interactiv, sa raspunda la actiunile utilizatorului, efectuate cu mouse-ul sau tastatura.  
- In urmatorul exemplu se folosesc evenimentele: 'mouseenter', 'mouseleave', si 'click' pentru a schimba culoarea unui dreptunghi in <canvas>.

*Proprietatea****fillStyle****foloseste o culoare preluata din parametru 'clr', astfel, cand functia e apelata cu o culoare diferita la argument, afiseaza un dreptunghi cu alta culoare.*

<h4>Exemplu canvas - evenimente</h4>

<p>Pozitionati mouse-ul deasupra dreptunghiului si apasati click pe el.</p>

<canvas width='125' height='85' id='cav1'></canvas>

<script>

var canvas = document.getElementById('cav1');

//receives the color

function draw(clr){

if (canvas.getContext) {

var ctx = canvas.getContext('2d');

// draw a rectangle, using a fill color defined in 'clr' parameter

ctx.fillStyle = clr;

ctx.fillRect (0, 0, 120, 80);

}

}

draw('#0102fe');

//register events that call draw() with desired color

canvas.addEventListener('mouseenter', (ev)=>{

draw('#fefe01');

});

canvas.addEventListener('mouseleave', (ev)=>{

draw('#01de02');

});

canvas.addEventListener('click', (ev)=>{

draw('#fe0708');

});

</script>

Incercati codul

# Coduri pt culori

## Curs Html

[**Home**](https://marplo.net/)[**Engleza**](https://marplo.net/engleza)[**Spaniola**](https://marplo.net/spaniola)[**CSS**](https://marplo.net/css)[**JavaScript**](https://marplo.net/javascript)[**PHP-MySQL**](https://marplo.net/php-mysql)[**Ajax**](https://marplo.net/ajax)[**Blog**](https://marplo.net/blog)[**Forum**](https://marplo.net/forum/)[**Games**](https://gamv.eu/)

Top of Form



Bottom of Form

* [Tabel Culori](https://marplo.net/html/coduri_culori.html#hshtc)

Aici gasiti un tabel cu mai multe culori ce pot fi utilizate in designul paginilor web, prin cod HTML si CSS, dar si in alte aplicatii cum ar fi editoare de imagini sau flash.  
Fiecare culoare are 3 reprezentari: **Denumirea** (*in engleza*), **Cod Hexazecimal** (*perechi de numere de la 0 la 9 si litere de la A la F*), **Cod Decimal** (*numere de la 0 la 255*).  
Astfel, puteti utiliza o culoare folosind oricare din cele 3 reprezentari. Daca nu stiti cum, studiati exemplele urmatoare:  
  
De exemplu, daca doriti sa folositi intr-un stil o nuanta de albastru deschis (luam DeepSkyBlue), puteti adauga intr-un cod CSS una din urmatoarele expresii, folosind denumirea culorii, codul hexa sau cel decimal (pentru hexadecimal se adauga in fata caracterul **#** iar pentru decimal se foloseste sintaxa **rgb(r, g, b);** )

color: DeepSkyBlue;  
  
color: #00BFFF;  
  
color: rgb(0, 191, 255);

In general asa se folosesc aceste coduri de culori, de exemplu, pentru cod HTML la 'color' din 'style' (*aici nu se foloseste decimal*):

<h4>Exemplu coduri culoare</h4>

<span style='**color: MediumPurple;**'>MediumPurple text.</span>

<br>

<span style='**color: #9370db;**'>Alt text MediumPurple: #9370db</span>

Incercati codul

Iata inca un exemplu pt. CSS, cu proprietatea 'background-color', de data asta o culoare spre verde (am ales SpringGreen)

background-color: SpringGreen;  
  
background-color: #00FF7F;  
  
background-color: rgb(0, 255, 127);

### Tabel Culori

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nume culoare (en.)** | **Cod Hexadecimal R   G   B** | **Cod Decimal R   G   B** |
| **Culori cu fond Rosu** | | |
| IndianRed | CD 5C 5C | 205 92 92 |
| LightCoral | F0 80 80 | 240 128 128 |
| Salmon | FA 80 72 | 250 128 114 |
| DarkSalmon | E9 96 7A | 233 150 122 |
| LightSalmon | FF A0 7A | 255 160 122 |
| Crimson | DC 14 3C | 220 20 60 |
| Red | FF 00 00 | 255 0 0 |
| FireBrick | B2 22 22 | 178 34 34 |
| DarkRed | 8B 00 00 | 139 0 0 |
| **Culori cu fond Roz** | | |
| Pink | FF C0 CB | 255 192 203 |
| LightPink | FF B6 C1 | 255 182 193 |
| HotPink | FF 69 B4 | 255 105 180 |
| DeepPink | FF 14 93 | 255 20 147 |
| MediumVioletRed | C7 15 85 | 199 21 133 |
| PaleVioletRed | DB 70 93 | 219 112 147 |
| **Culori cu fond Portocaliu** | | |
| LightSalmon | FF A0 7A | 255 160 122 |
| Coral | FF 7F 50 | 255 127 80 |
| Tomato | FF 63 47 | 255 99 71 |
| OrangeRed | FF 45 00 | 255 69 0 |
| DarkOrange | FF 8C 00 | 255 140 0 |
| Orange | FF A5 00 | 255 165 0 |
| **Culori cu fond Galben** | | |
| Gold | FF D7 00 | 255 215 0 |
| Yellow | FF FF 00 | 255 255 0 |
| LightYellow | FF FF E0 | 255 255 224 |
| LemonChiffon | FF FA CD | 255 250 205 |
| LightGoldenrodYellow | FA FA D2 | 250 250 210 |
| PapayaWhip | FF EF D5 | 255 239 213 |
| Moccasin | FF E4 B5 | 255 228 181 |
| PeachPuff | FF DA B9 | 255 218 185 |
| PaleGoldenrod | EE E8 AA | 238 232 170 |
| Khaki | F0 E6 8C | 240 230 140 |
| DarkKhaki | BD B7 6B | 189 183 107 |
| **Culori cu fond Purpuriu (mov)** | | |
| Lavender | E6 E6 FA | 230 230 250 |
| Thistle | D8 BF D8 | 216 191 216 |
| Plum | DD A0 DD | 221 160 221 |
| Violet | EE 82 EE | 238 130 238 |
| Orchid | DA 70 D6 | 218 112 214 |
| Fuchsia | FF 00 FF | 255 0 255 |
| Magenta | FF 00 FF | 255 0 255 |
| MediumOrchid | BA 55 D3 | 186 85 211 |
| MediumPurple | 93 70 DB | 147 112 219 |
| BlueViolet | 8A 2B E2 | 138 43 226 |
| DarkViolet | 94 00 D3 | 148 0 211 |
| DarkOrchid | 99 32 CC | 153 50 204 |
| DarkMagenta | 8B 00 8B | 139 0 139 |
| Purple | 80 00 80 | 128 0 128 |
| Indigo | 4B 00 82 | 75 0 130 |
| **Nume culoare (en.)** | **Cod Hexadecimal   RGB** | **Cod Decimal   RGB** |
| **Culori cu fond Verde** | | |
| GreenYellow | AD FF 2F | 173 255 47 |
| Chartreuse | 7F FF 00 | 127 255 0 |
| LawnGreen | 7C FC 00 | 124 252 0 |
| Lime | 00 FF 00 | 0 255 0 |
| LimeGreen | 32 CD 32 | 50 205 50 |
| PaleGreen | 98 FB 98 | 152 251 152 |
| LightGreen | 90 EE 90 | 144 238 144 |
| MediumSpringGreen | 00 FA 9A | 0 250 154 |
| SpringGreen | 00 FF 7F | 0 255 127 |
| MediumSeaGreen | 3C B3 71 | 60 179 113 |
| SeaGreen | 2E 8B 57 | 46 139 87 |
| ForestGreen | 22 8B 22 | 34 139 34 |
| Green | 00 80 00 | 0 128 0 |
| DarkGreen | 00 64 00 | 0 100 0 |
| YellowGreen | 9A CD 32 | 154 205 50 |
| OliveDrab | 6B 8E 23 | 107 142 35 |
| Olive | 80 80 00 | 128 128 0 |
| DarkOliveGreen | 55 6B 2F | 85 107 47 |
| Aquamarine | 7F FF D4 | 127 255 212 |
| MediumAquamarine | 66 CD AA | 102 205 170 |
| DarkSeaGreen | 8F BC 8F | 143 188 143 |
| LightSeaGreen | 20 B2 AA | 32 178 170 |
| DarkCyan | 00 8B 8B | 0 139 139 |
| Teal | 00 80 80 | 0 128 128 |
| **Culori cu fond Albastru** | | |
| Aqua | 00 FF FF | 0 255 255 |
| Cyan | 00 FF FF | 0 255 255 |
| LightCyan | E0 FF FF | 224 255 255 |
| PaleTurquoise | AF EE EE | 175 238 238 |
| Turquoise | 40 E0 D0 | 64 224 208 |
| MediumTurquoise | 48 D1 CC | 72 209 204 |
| DarkTurquoise | 00 CE D1 | 0 206 209 |
| CadetBlue | 5F 9E A0 | 95 158 160 |
| SteelBlue | 46 82 B4 | 70 130 180 |
| LightSteelBlue | B0 C4 DE | 176 196 222 |
| PowderBlue | B0 E0 E6 | 176 224 230 |
| LightBlue | AD D8 E6 | 173 216 230 |
| SkyBlue | 87 CE EB | 135 206 235 |
| LightSkyBlue | 87 CE FA | 135 206 250 |
| DeepSkyBlue | 00 BF FF | 0 191 255 |
| DodgerBlue | 1E 90 FF | 30 144 255 |
| CornflowerBlue | 64 95 ED | 100 149 237 |
| MediumSlateBlue | 7B 68 EE | 123 104 238 |
| RoyalBlue | 41 69 E1 | 65 105 225 |
| Blue | 00 00 FF | 0 0 255 |
| MediumBlue | 00 00 CD | 0 0 205 |
| DarkBlue | 00 00 8B | 0 0 139 |
| Navy | 00 00 80 | 0 0 128 |
| MidnightBlue | 19 19 70 | 25 25 112 |
| **Nume culoare (en.)** | **Cod Hexadecimal   RGB** | **Cod Decimal   RGB** |
| **Culori cu fond Maro** | | |
| Cornsilk | FF F8 DC | 255 248 220 |
| BlanchedAlmond | FF EB CD | 255 235 205 |
| Bisque | FF E4 C4 | 255 228 196 |
| NavajoWhite | FF DE AD | 255 222 173 |
| Wheat | F5 DE B3 | 245 222 179 |
| BurlyWood | DE B8 87 | 222 184 135 |
| Tan | D2 B4 8C | 210 180 140 |
| RosyBrown | BC 8F 8F | 188 143 143 |
| SandyBrown | F4 A4 60 | 244 164 96 |
| Goldenrod | DA A5 20 | 218 165 32 |
| DarkGoldenrod | B8 86 0B | 184 134 11 |
| Peru | CD 85 3F | 205 133 63 |
| Chocolate | D2 69 1E | 210 105 30 |
| SaddleBrown | 8B 45 13 | 139 69 19 |
| Sienna | A0 52 2D | 160 82 45 |
| Brown | A5 2A 2A | 165 42 42 |
| Maroon | 80 00 00 | 128 0 0 |
| **Culori cu fond Alb** | | |
| White | FF FF FF | 255 255 255 |
| Snow | FF FA FA | 255 250 250 |
| Honeydew | F0 FF F0 | 240 255 240 |
| MintCream | F5 FF FA | 245 255 250 |
| Azure | F0 FF FF | 240 255 255 |
| AliceBlue | F0 F8 FF | 240 248 255 |
| GhostWhite | F8 F8 FF | 248 248 255 |
| WhiteSmoke | F5 F5 F5 | 245 245 245 |
| Seashell | FF F5 EE | 255 245 238 |
| Beige | F5 F5 DC | 245 245 220 |
| OldLace | FD F5 E6 | 253 245 230 |
| FloralWhite | FF FA F0 | 255 250 240 |
| Ivory | FF FF F0 | 255 255 240 |
| AntiqueWhite | FA EB D7 | 250 235 215 |
| Linen | FA F0 E6 | 250 240 230 |
| LavenderBlush | FF F0 F5 | 255 240 245 |
| MistyRose | FF E4 E1 | 255 228 225 |
| **Culori cu fond Gri** | | |
| Gainsboro | DC DC DC | 220 220 220 |
| LightGrey | D3 D3 D3 | 211 211 211 |
| Silver | C0 C0 C0 | 192 192 192 |
| DarkGray | A9 A9 A9 | 169 169 169 |
| Gray | 80 80 80 | 128 128 128 |
| DimGray | 69 69 69 | 105 105 105 |
| LightSlateGray | 77 88 99 | 119 136 153 |
| SlateGray | 70 80 90 | 112 128 144 |
| DarkSlateGray | 2F 4F 4F | 47 79 79 |
| Black | 00 00 00 | 0 0 0 |

# Caractere speciale - Entitati HTML

## Curs Html

[**Home**](https://marplo.net/)[**Engleza**](https://marplo.net/engleza)[**Spaniola**](https://marplo.net/spaniola)[**CSS**](https://marplo.net/css)[**JavaScript**](https://marplo.net/javascript)[**PHP-MySQL**](https://marplo.net/php-mysql)[**Ajax**](https://marplo.net/ajax)[**Blog**](https://marplo.net/blog)[**Forum**](https://marplo.net/forum/)[**Games**](https://gamv.eu/)

Top of Form



Bottom of Form

• [Simboluri matematice](https://marplo.net/html/caractere-speciale-entitati-html.html#mathsymb)  
• [Caractere Latine cu accent](https://marplo.net/html/caractere-speciale-entitati-html.html#accsymb)  
• [Litere grecesti](https://marplo.net/html/caractere-speciale-entitati-html.html#greeksymb)  
• [Simboluri tipografice](https://marplo.net/html/caractere-speciale-entitati-html.html#dingsymb) (au doar cod Decimal si Hex)  
• [Simboluri muzicale](https://marplo.net/html/caractere-speciale-entitati-html.html#musicsymb) (au doar cod Decimal si Hex)  
• [Piese de sah](https://marplo.net/html/caractere-speciale-entitati-html.html#chessymb) (au doar cod Decimal si Hex)  
• [Sageti](https://marplo.net/html/caractere-speciale-entitati-html.html#arrsymb)  
• [Alte entitati HTML](https://marplo.net/html/caractere-speciale-entitati-html.html#othersymb)

In aceasta pagina sunt prezentate tabele cu diferite coduri pentru simboluri si caractere mai putin uzuale care pot fi adauate in pagini HTML (denumite si **Elemente de simbol HTML**), cum sunt: simboluri matematice, litere cu accent, sageti, si altele; cu prezentarea codului HTML, Decimal si Hex.  
Toate aceste caractere pot fi afisate in pagina web folosind un cod specific fiecarui simbol.  
  
• Ca sa afisati un simbol /caracter in documentul HTML folosind **Numarul Decimal** (Decimal Number), adaugati: **&#** in fata numarului decimal, apoi semnul punct-virgula ; la sfarsit.  
(∅ = &#8709; ).  
• Ca sa afisati un simbol /caracter in documentul HTML folosind **Codul Hex** (Hex Code), adaugati: **&#x** in fata codului Hex, si punct-virgula ; la sfarsit.  
(∅ = &#x2205; ).  
  
De exemmplu:  
  - Ca sa afisati "©" (*copyright*) in pagina web, puteti adauga acest cod: **&copy;** (sau cu numarul Decimal:   **&#169;** , ori cod Hex:   **&#xa9;** ).  
  - ca sa adaugati simbolul "&" in adrese din pagina web (folosit in adrese URL), se adauga acest cod: **&amp;** (sau cu numar Decimal:   **&#38;** , ori cod Hex:   **&#x26;** ).  
  - Ca sa adaugati un semn "<" astfel incat browser-ul sa nu-l interpreteze ca un caracter de inceput de tag HTML, puteti adauga codul:   **&lt;**

• **Codul Hex** poate fi folosit si in CSS, ca valoare la proprietatea "***content***".  
Urmatorull exemplu afisaza simbolul ( » ) ca marcator de liste in elemente <ul>:

<style>

ul { list-style: none; }

ul li:before {

content: '\00BB'; /\* Hex code notation \*/

padding-right: 8px;

}

</style>

<ul>

<li>Free Courses and Tutorials</li>

<li>HTML course</li>

</ul>

Incercati codul

## Simboluri matematice

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Character** | **Decimal Number** | **Hex Code** | **Entity Code** | **Description** |
| ∀ | 8704 | 2200 | &forall; | for all |
| ∂ | 8706 | 2202 | &part; | part |
| ∃ | 8707 | 2203 | &exist; | exists |
| ∅ | 8709 | 2205 | &empty; | empty |
| ∇ | 8711 | 2207 | &nabla; | nabla |
| ∈ | 8712 | 2208 | &isin; | isin |
| ∉ | 8713 | 2209 | &notin; | notin |
| ∋ | 8715 | 220b | &ni; | ni |
| ∏ | 8719 | 220f | &prod; | prod |
| ∑ | 8721 | 2211 | &sum; | sum |
| − | 8722 | 2212 | &minus; | minus |
| ∗ | 8727 | 2217 | &lowast; | lowast |
| √ | 8730 | 221a | &radic; | square root |
| ∝ | 8733 | 221d | &prop; | proportional to |
| ∞ | 8734 | 221e | &infin; | infinity |
| ∠ | 8736 | 2220 | &ang; | angle |
| ∧ | 8743 | 2227 | &and; | and |
| ∨ | 8744 | 2228 | &or; | or |
| ∩ | 8745 | 2229 | &cap; | cap |
| ∪ | 8746 | 222a | &cup; | cup |
| ∫ | 8747 | 222b | &int; | integral |
| ∴ | 8756 | 2234 | &there4; | therefore |
| ∼ | 8764 | 223c | &sim; | similar to |
| ≅ | 8773 | 2245 | &cong; | congruent to |
| ≈ | 8776 | 2248 | &asymp; | almost equal |
| ≠ | 8800 | 2260 | &ne; | not equal |
| ≡ | 8801 | 2261 | &equiv; | equivalent |
| < | 60 | 3c | &lt; | less than |
| > | 62 | 3e | &gt; | greater than |
| ≤ | 8804 | 2264 | &le; | less or equal |
| ≥ | 8805 | 2265 | &ge; | greater or equal |
| ⊂ | 8834 | 2282 | &sub; | subset of |
| ⊃ | 8835 | 2283 | &sup; | superset of |
| ⊄ | 8836 | 2284 | &nsub; | not subset of |
| ⊆ | 8838 | 2286 | &sube; | subset or equal |
| ⊇ | 8839 | 2287 | &supe; | superset or equal |
| ⊕ | 8853 | 2295 | &oplus; | circled plus |
| ⊗ | 8855 | 2297 | &otimes; | cirled times |
| ⊥ | 8869 | 22a5 | &perp; | perpendicular |
| ⋅ | 8901 | 22c5 | &sdot; | dot operator |
| ‰ | 8240 | 2030 | &permil; | per mille |
| ¹ | &sup1; | 185 | b9 | superscript one |
| ² | &sup2; | 178 | b2 | superscript two |
| ³ | &sup3; | 179 | b3 | superscript three |
| ¼ | &frac14; | 188 | bc | fraction one quarter |
| ½ | &frac12; | 189 | bd | fraction one half |
| ¾ | &frac34; | 190 | be | fraction three quarters |
| ± | &plusmn; | 177 | b1 | plus-minus sign |
| × | &times; | 215 | d7 | multiplication sign |
| ÷ | &divide; | 247 | f7 | division sign |

### Caractere Latine cu accent

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Character** | **Decimal Number** | **Hex Code** | **Entity Code** | **Description** |
| À | 192 | C0 | &Agrave; | A, accent grave |
| Á | 193 | C1 | &Aacute; | A, accent acute |
| Â | 194 | C2 | &Acirc; | A, circumflex |
| Ã | 195 | C3 | &Atilde; | A, tilde |
| Ä | 196 | C4 | &Auml; | A, umlaut or dieresis |
| Å | 197 | C5 | &Aring; | A, ring |
| Æ | 198 | C6 | &AElig; | A-E ligature |
| Ç | 199 | C7 | &Ccedil; | C, cedilla |
| È | 200 | C8 | &Egrave; | E, accent grave |
| É | 201 | C9 | &Eacute; | E, accent acute |
| Ê | 202 | CA | &Ecirc; | E, circumflex |
| Ë | 203 | CB | &Euml; | E, umlaut or dieresis |
| Ì | 204 | CC | &Igrave; | I, accent grave |
| Í | 205 | CD | &Iacute; | I, accent acute |
| Î | 206 | CE | &Icirc; | I, circumflex |
| Ï | 207 | CF | &Iuml; | I, umlaut or dieresis |
| Ð | 208 | D0 | &ETH; | Eth, capital (Icelandic) |
| Ñ | 209 | D1 | &Ntilde; | N, tilde |
| Ò | 210 | D2 | &Ograve; | O, accent grave |
| Ó | 211 | D3 | &Oacute; | O, accent acute |
| Ô | 212 | D4 | &Ocirc; | O, circumflex |
| Õ | 213 | D5 | &Otilde; | O, tilde |
| Ö | 214 | D6 | &Ouml; | O, umlaut or dieresis |
| Ø | 216 | D8 | &Oslash; | O, slash |
| Œ | 338 | 152 | &OElig; | O-E ligature |
| Š | 352 | 160 | &Scaron; | S, with caron |
| Ù | 217 | D9 | &Ugrave; | U, accent grave |
| Ú | 218 | DA | &Uacute; | U, accent acute |
| Û | 219 | DB | &Ucirc; | U, circumflex |
| Ü | 220 | DC | &Uuml; | U, umlaut or dieresis |
| Ý | 221 | DD | &Yacute; | Y, accent acute |
| Ÿ | 376 | 178 | — | Y, umlaut or dieresis |
| Ž | 381 | 17D | — | Z, with caron |
| Þ | 222 | DE | &THORN; | Thorn, capital (Icelandic) |
| ß | 223 | DF | &szlig; | Sharp s (German s-z ligature) |
| à | 224 | E0 | &agrave; | a, accent grave |
| á | 225 | E1 | &aacute; | a, accent acute |
| â | 226 | E2 | &acirc; | a, circumflex |
| ã | 227 | E3 | &atilde; | a, tilde |
| ä | 228 | E4 | &auml; | a, umlaut or dieresis |
| å | 229 | E5 | &aring; | a, ring |
| æ | 230 | E6 | &aelig; | a-e ligature |
| ç | 231 | E7 | &ccedil; | c, cedilla |
| è | 232 | E8 | &egrave; | e, accent grave |
| é | 233 | E9 | &eacute; | e, accent acute |
| ê | 234 | EA | &ecirc; | e, circumflex |
| ë | 235 | EB | &euml; | e, umlaut or dieresis |
| ì | 236 | EC | &igrave; | i, accent grave |
| í | 237 | ED | &iacute; | i, accent acute |
| î | 238 | EE | &icirc; | i, circumflex |
| ï | 239 | EF | &iuml; | i, umlaut or dieresis |
| ð | 240 | F0 | &eth; | eth, lower-case (Icelandic) |
| ñ | 241 | F1 | &ntilde; | n, tilde |
| ò | 242 | F2 | &ograve; | o, accent grave |
| ó | 243 | F3 | &oacute; | o, accent acute |
| ô | 244 | F4 | &ocirc; | o, circumflex |
| õ | 245 | F5 | &otilde; | o, tilde |
| ö | 246 | F6 | &ouml; | o, umlaut or dieresis |
| ø | 248 | F8 | &oslash; | o, slash |
| œ | 339 | 153 | &oelig; | o-e ligature |
| š | 353 | 161 | &scaron; | s, with caron |
| ù | 249 | F9 | &ugrave; | u, accent grave |
| ú | 250 | FA | &uacute; | u, accent acute |
| û | 251 | FB | &ucirc; | u, circumflex |
| ü | 252 | FC | &uuml; | u, umlaut or dieresis |
| ý | 253 | FD | &yacute; | y, accent acute |
| ÿ | 255 | FF | &yuml; | y, umlaut or dieresis |
| ž | 382 | 17E | — | z, with caron |
| þ | 254 | FE | &thorn; | thorn, lower-case (Icelandic) |

### Litere grecesti

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Character** | **Decimal Number** | **Hex Code** | **Entity Code** | **Description** |
| Α | 913 | 391 | &Alpha; | Alpha |
| Β | 914 | 392 | &Beta; | Beta |
| Γ | 915 | 393 | &Gamma; | Gamma |
| Δ | 916 | 394 | &Delta; | Delta |
| Ε | 917 | 395 | &Epsilon; | Epsilon |
| Ζ | 918 | 396 | &Zeta; | Zeta |
| Η | 919 | 397 | &Eta; | Eta |
| Θ | 920 | 398 | &Theta; | Theta |
| Ι | 921 | 399 | &Iota; | Iota |
| Κ | 922 | 39a | &Kappa; | Kappa |
| Λ | 923 | 39b | &Lambda; | Lambda |
| Μ | 924 | 39c | &Mu; | Mu |
| Ν | 925 | 39d | &Nu; | Nu |
| Ξ | 926 | 39e | &Xi; | Xi |
| Ο | 927 | 39f | &Omicron; | Omicron |
| Π | 928 | 3a0 | &Pi; | Pi |
| Ρ | 929 | 3a1 | &Rho; | Rho |
| Σ | 931 | 3a3 | &Sigma; | Sigma |
| Τ | 932 | 3a4 | &Tau; | Tau |
| Υ | 933 | 3a5 | &Upsilon; | Upsilon |
| Φ | 934 | 3a6 | &Phi; | Phi |
| Χ | 935 | 3a7 | &Chi; | Chi |
| Ψ | 936 | 3a8 | &Psi; | Psi |
| Ω | 937 | 3a9 | &Omega; | Omega |
| α | 945 | 3b1 | &alpha; | alpha |
| β | 946 | 3b2 | &beta; | beta |
| γ | 947 | 3b3 | &gamma; | gamma |
| δ | 948 | 3b4 | &delta; | delta |
| ε | 949 | 3b5 | &epsilon; | epsilon |
| ζ | 950 | 3b6 | &zeta; | zeta |
| η | 951 | 3b7 | &eta; | eta |
| θ | 952 | 3b8 | &theta; | theta |
| ι | 953 | 3b9 | &iota; | iota |
| κ | 954 | 3ba | &kappa; | kappa |
| λ | 955 | 3bb | &lambda; | lambda |
| μ | 956 | 3bc | &mu; | mu |
| ν | 957 | 3bd | &nu; | nu |
| ξ | 958 | 3be | &xi; | xi |
| ο | 959 | 3bf | &omicron; | omicron |
| π | 960 | 3c0 | &pi; | pi |
| ρ | 961 | 3c1 | &rho; | rho |
| ς | 962 | 3c2 | &sigmaf; | sigmaf |
| σ | 963 | 3c3 | &sigma; | sigma |
| τ | 964 | 3c4 | &tau; | tau |
| υ | 965 | 3c5 | &upsilon; | upsilon |
| φ | 966 | 3c6 | &phi; | phi |
| χ | 967 | 3c7 | &chi; | chi |
| ψ | 968 | 3c8 | &psi; | psi |
| ω | 969 | 3c9 | &omega; | omega |
| ϑ | 977 | 3d1 | &thetasym; | theta symbol |
| ϒ | 978 | 3d2 | &upsih; | upsilon symbol |
| ϖ | 982 | 3d6 | &piv; | pi symbol |

### Simboluri tipografice

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Character** | **Decimal Number** | **Hex Code** | **Description** |
| ✁ | 9985 | 2701 | Scissors |
| ✂ | 9986 | 2702 | Scissors |
| ✃ | 9987 | 2703 | Scissors |
| ✄ | 9988 | 2704 | Scissors |
| ✆ | 9990 | 2706 | Telephone sign |
| ✇ | 9991 | 2707 | Tape drive |
| ✈ | 9992 | 2708 | Airplane |
| ✉ | 9993 | 2709 | Envelope |
| ✌ | 9996 | 270C | Victory or peace sign |
| ✍ | 9997 | 270D | Writing hand |
| ✎ | 9998 | 270E | Pencil |
| ✏ | 9999 | 270F | Pencil |
| ✐ | 10000 | 2710 | Pencil |
| ✑ | 10001 | 2711 | White nib |
| ✒ | 10002 | 2712 | Black nib |
| ✓ | 10003 | 2713 | Check mark |
| ✔ | 10004 | 2714 | Heavy check mark |
| ✕ | 10005 | 2715 | Multiplication X |
| ✖ | 10006 | 2716 | Heavy multiplication X |
| ✗ | 10007 | 2717 | Ballot X |
| ✘ | 10008 | 2718 | Heavy ballot X |
| ✙ | 10009 | 2719 | Outlined Greek cross |
| ✚ | 10010 | 271A | Heavy Greek cross |
| ✛ | 10011 | 271B | Open center cross |
| ✜ | 10012 | 271C | Heavy open center cross |
| ✝ | 10013 | 271D | Latin cross |
| ✞ | 10014 | 271E | Shadowed white Latin cross |
| ✟ | 10015 | 271F | Outlined Latin cross |
| ✠ | 10016 | 2720 | Maltese cross (cross formé) |
| ✡ | 10017 | 2721 | Star of David |
| ✢ | 10018 | 2722 | Four teardrop-spoked asterisk |
| ✣ | 10019 | 2723 | Four balloon-spoked asterisk |
| ✤ | 10020 | 2724 | Heavy four balloon-spoked asterisk |
| ✥ | 10021 | 2725 | Four club-spoked asterisk |
| ✦ | 10022 | 2726 | Black four-pointed star |
| ✧ | 10023 | 2727 | White four-pointed star |
| ✩ | 10025 | 2729 | Stress outlined white star |
| ✪ | 10026 | 272A | Circled white star |
| ✫ | 10027 | 272B | Open center black star |
| ✬ | 10028 | 272C | Black center white star |
| ✭ | 10029 | 272D | Outlined black star |
| ✮ | 10030 | 272E | Heavy outlined black star |
| ✯ | 10031 | 272F | Pinwheel star |
| ✰ | 10032 | 2730 | Shadowed white star |
| ✱ | 10033 | 2731 | Heavy asterisk |
| ✲ | 10034 | 2732 | Open center asterisk |
| ✳ | 10035 | 2733 | Eight-spoked asterisk |
| ✴ | 10036 | 2734 | Eight-pointed black star |
| ✵ | 10037 | 2735 | Eight-pointed pinwheel star |
| ✶ | 10038 | 2736 | Six-pointed black star |
| ✷ | 10039 | 2737 | Eight-pointed rectilinear black star |
| ✸ | 10040 | 2738 | Heavy eight-pointed rectilinear black star |
| ✹ | 10041 | 2739 | Twelve-pointed black star |
| ✺ | 10042 | 273A | Sixteen-pointed asterisk |
| ✻ | 10043 | 273B | Teardrop-spoked asterisk |
| ✼ | 10044 | 273C | Open-center teardrop-spoked asterisk |
| ✽ | 10045 | 273D | Heavy teardrop-spoked asterisk |
| ✾ | 10046 | 273E | Six-petalled black-and-white florette |
| ✿ | 10047 | 273F | Black florette |
| ❀ | 10048 | 2740 | White florette |
| ❁ | 10049 | 2741 | Eight-petalled outlined black florette |
| ❂ | 10050 | 2742 | Circled open-center eight-pointed star |
| ❃ | 10051 | 2743 | Heavy teardrop-spoked pinwheel asterisk |
| ❄ | 10052 | 2744 | Snowflake |
| ❅ | 10053 | 2745 | Tight trifoliate snowflake |
| ❆ | 10054 | 2746 | Heavy chevron snowflake |
| ❇ | 10055 | 2747 | Sparkle |
| ❈ | 10056 | 2748 | Heavy sparkle |
| ❉ | 10057 | 2749 | Balloon-spoked asterisk |
| ❊ | 10058 | 274A | Eight teardrop-spoked propeller asterisk |
| ❋ | 10059 | 274B | Heavy eight teardrop-spoked propeller asterisk |
| ❍ | 10061 | 274D | Shadowed white circle |
| ❏ | 10063 | 274F | Lower-right drop-shadowed white square |
| ❐ | 10064 | 2750 | Upper-right drop-shadowed white square |
| ❑ | 10065 | 2751 | Lower-right shadowed white square |
| ❒ | 10066 | 2752 | Upper-right shadowed white square |
| ❖ | 10070 | 2756 | Black diamond minus white X |
| ❘ | 10072 | 2758 | Light vertical bar |
| ❙ | 10073 | 2759 | Medium vertical bar |
| ❚ | 10074 | 275A | Heavy vertical bar |
| ❛ | 10075 | 275B | Heavy single turned comma quotation mark ornament |
| ❜ | 10076 | 275C | Heavy single comma quotation mark ornament |
| ❝ | 10077 | 275D | Heavy double turned comma quotation mark ornament |
| ❞ | 10078 | 275E | Heavy double comma quotation mark ornament |
| ❡ | 10081 | 2761 | Curved stem paragraph sign ornament |
| ❢ | 10082 | 2762 | Heavy exclamation mark ornament |
| ❣ | 10083 | 2763 | Heavy heart exclamation mark ornament |
| ❤ | 10084 | 2764 | Heavy black heart |
| ❥ | 10085 | 2765 | Rotated heavy black heart bullet |
| ❦ | 10086 | 2766 | Floral heart |
| ❧ | 10087 | 2767 | Rotated floral heart bullet |
| ❶ | 10102 | 2776 | Dingbat negative circled digit one |
| ❷ | 10103 | 2777 | Dingbat negative circled digit two |
| ❸ | 10104 | 2778 | Dingbat negative circled digit three |
| ❹ | 10105 | 2779 | Dingbat negative circled digit four |
| ❺ | 10106 | 277A | Dingbat negative circled digit five |
| ❻ | 10107 | 277B | Dingbat negative circled digit six |
| ❼ | 10108 | 277C | Dingbat negative circled digit seven |
| ❽ | 10109 | 277D | Dingbat negative circled digit eight |
| ❾ | 10110 | 277E | Dingbat negative circled digit nine |
| ❿ | 10111 | 277F | Dingbat negative circled number 10 |
| ➀ | 10112 | 2780 | Dingbat circled sans-serif digit one |
| ➁ | 10113 | 2781 | Dingbat circled sans-serif digit two |
| ➂ | 10114 | 2782 | Dingbat circled sans-serif digit three |
| ➃ | 10115 | 2783 | Dingbat circled sans-serif digit four |
| ➄ | 10116 | 2784 | Dingbat circled sans-serif digit five |
| ➅ | 10117 | 2785 | Dingbat circled sans-serif digit six |
| ➆ | 10118 | 2786 | Dingbat circled sans-serif digit seven |
| ➇ | 10119 | 2787 | Dingbat circled sans-serif digit eight |
| ➈ | 10120 | 2788 | Dingbat circled sans-serif digit nine |
| ➉ | 10121 | 2789 | Dingbat circled sans-serif number ten |
| ➊ | 10122 | 278A | Dingbat negative circled sans-serif digit one |
| ➋ | 10123 | 278B | Dingbat negative circled sans-serif digit two |
| ➌ | 10124 | 278C | Dingbat negative circled sans-serif digit three |
| ➍ | 10125 | 278D | Dingbat negative circled sans-serif digit four |
| ➎ | 10126 | 278E | Dingbat negative circled sans-serif digit five |
| ➏ | 10127 | 278F | Dingbat negative circled sans-serif digit six |
| ➐ | 10128 | 2790 | Dingbat negative circled sans-serif digit seven |
| ➑ | 10129 | 2791 | Dingbat negative circled sans-serif digit eight |
| ➒ | 10130 | 2792 | Dingbat negative circled sans-serif digit nine |
| ➓ | 10131 | 2793 | Dingbat negative circled sans-serif number ten |

### Simboluri muzicale

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Character** | **Decimal Number** | **Hex Code** | **Description** |
| ♩ | 9833 | 2669 | Quarter note |
| ♪ | 9834 | 266A | Eighth note |
| ♫ | 9835 | 266B | Beamed eighth notes |
| ♬ | 9836 | 266C | Beamed sixteenth notes |
| ♭ | 9837 | 266D | Flat sign |
| ♮ | 9838 | 266E | Natural sign |
| ♯ | 9839 | 266F | Sharp sign |

### Piese de sah

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Character** | **Decimal Number** | **Hex Code** | **Description** |
| ♔ | 9812 | 2654 | White king |
| ♕ | 9813 | 2655 | White queen |
| ♖ | 9814 | 2656 | White rook |
| ♗ | 9815 | 2657 | White bishop |
| ♘ | 9816 | 2658 | White knight |
| ♙ | 9817 | 2659 | White pawn |
| ♚ | 9818 | 265A | Black king |
| ♛ | 9819 | 265B | Black queen |
| ♜ | 9820 | 265C | Black rook |
| ♝ | 9821 | 265D | Black bishop |
| ♞ | 9822 | 265E | Black knight |
| ♟ | 9823 | 265F | Black pawn |

### Sageti

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Character** | **Decimal Number** | **Hex Code** | **Entity Code** | **Description** |
| ← | 8592 | 2190 | &larr; | Leftward arrow |
| → | 8594 | 2192 | &rarr; | Rightward arrow |
| ↑ | 8593 | 2191 | &uarr; | Upward arrow |
| ↓ | 8595 | 2193 | &darr; | Downward arrow |
| ↔ | 8596 | 2194 | &harr; | Left right arrow |
| ↵ | 8629 | 21b5 | &crarr; | carriage return arrow |
| ⇐ | 8656 | 21D0 | &lArr; | Leftward double arrow |
| ⇒ | 8658 | 21D2 | &rArr; | Rightward double arrow |
| ⇑ | 8657 | 21D1 | &uArr; | Upward double arrow |
| ⇓ | 8659 | 21D3 | &dArr; | Downward double arrow |
| ⇔ | 8660 | 21D4 | &hArr; | Left right double arrow |
| ➔ | 10132 | 2794 | — | Heavy wide-headed rightwards arrow |
| ➘ | 10136 | 2798 | — | Heavy southeast arrow |
| ➙ | 10137 | 2799 | — | Heavy rightwards arrow |
| ➚ | 10138 | 279A | — | Heavy northeast arrow |
| ➛ | 10139 | 279B | — | Drafting point rightwards arrow |
| ➜ | 10140 | 279C | — | Heavy round-tipped rightwards arrow |
| ➝ | 10141 | 279D | — | Triangle-headed rightwards arrow |
| ➞ | 10142 | 279E | — | Heavy triangle-headed rightwards arrow |
| ➟ | 10143 | 279F | — | Dashed triangle-headed rightwards arrow |
| ➠ | 10144 | 27A0 | — | Heavy dashed triangle-headed rightwards arrow |
| ➡ | 10145 | 27A1 | — | Black rightwards arrow |
| ➢ | 10146 | 27A2 | — | Three-D top-lighted rightwards arrowhead |
| ➣ | 10147 | 27A3 | — | Three-D bottom-lighted rightwards arrowhead |
| ➤ | 10148 | 27A4 | — | Black rightwards arrowhead |
| ➥ | 10149 | 27A5 | — | Heavy black curved downwards and rightwards arrow |
| ➦ | 10150 | 27A6 | — | Heavy black curved upwards and rightwards arrow |
| ➧ | 10151 | 27A7 | — | Square black rightwards arrow |
| ➨ | 10152 | 27A8 | — | Heavy concave-pointed black rightwards arrow |
| ➩ | 10153 | 27A9 | — | Right-shaded white rightwards arrow |
| ➪ | 10154 | 27AA | — | Left-shaded white rightwards arrow |
| ➫ | 10155 | 27AB | — | Back-tilted shadowed white rightwards arrow |
| ➬ | 10156 | 27AC | — | Front-tilted shadowed white rightwards arrow |
| ➭ | 10157 | 27AD | — | Heavy lower right-shadowed white rightwards arrow |
| ➮ | 10158 | 27AE | — | Heavy upper right-shadowed white rightwards arrow |
| ➯ | 10159 | 27AF | — | Notched lower right-shadowed white rightwards arrow |
| ➱ | 10161 | 27B1 | — | Notched upper right-shadowed white rightwards arrow |
| ➲ | 10162 | 27B2 | — | Circled heavy white rightwards arrow |
| ➳ | 10163 | 27B3 | — | White-feathered rightwards arrow |
| ➴ | 10164 | 27B4 | — | Black-feathered southeast arrow |
| ➵ | 10165 | 27B5 | — | Black-feathered rightwards arrow |
| ➶ | 10166 | 27B6 | — | Black-feathered northeast arrow |
| ➷ | 10167 | 27B7 | — | Black-feathered southeast arrow |
| ➸ | 10168 | 27B8 | — | Heavy black-feathered rightwards arrow |
| ➹ | 10169 | 27B9 | — | Heavy black-feathered northeast arrow |
| ➺ | 10170 | 27BA | — | Teardrop-barbed rightwards arrow |
| ➻ | 10171 | 27BB | — | Heavy teardrop-shanked rightwards arrow |
| ➼ | 10172 | 27BC | — | Wedge-tailed rightwards arrow |
| ➽ | 10173 | 27BD | — | Heavy wedge-tailed rightwards arrow |
| ➾ | 10174 | 27BE | — | Open-outlined rightwards arrow |

#### Alte entitati HTML

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Character** | **Decimal Number** | **Hex Code** | **Entity Code** | **Description** |
| ˇ | 161 | a1 | &iexcl; | inverted exclamation mark |
| ˘ | 162 | a2 | &cent; | cent sign |
| Ł | 163 | a3 | &pound; | pound sign |
| ¤ | 164 | a4 | &curren; | currency sign |
| ¥ | 165 | a5 | &yen; | yen sign |
| ¦ | 166 | a6 | &brvbar; | broken vertical bar |
| § | 167 | a7 | &sect; | section sign |
| ¨ | 168 | a8 | &uml; | diaeresis |
| © | 169 | a9 | &copy; | copyright sign |
| ª | 170 | aa | &ordf; | feminine ordinal indicator |
| « | 171 | ab | &laquo; | left-pointing double angle quotation mark |
| ¬ | 172 | ac | &not; | not sign |
| ® | 174 | ae | &reg; | registered trade mark sign |
| ¯ | 175 | af | &macr; | overline |
| ° | 176 | b0 | &deg; | degree sign |
| ´ | 180 | b4 | &acute; | acute accent |
| µ | 181 | b5 | &micro; | micro sign |
| ¶ | 182 | b6 | &para; | pilcrow sign |
| · | 183 | b7 | &middot; | middle dot |
| ¸ | 184 | b8 | &cedil; | cedilla |
| º | 186 | ba | &ordm; | masculine ordinal indicator |
| » | 187 | bb | &raquo; | right-pointing double angle quotation mark |
| ¿ | 191 | bf | &iquest; | turned question mark |
| Œ | 338 | 152 | &OElig; | capital ligature OE |
| œ | 339 | 153 | &oelig; | small ligature oe |
| Š | 352 | 160 | &Scaron; | capital S with caron |
| š | 353 | 161 | &scaron; | small S with caron |
| Ÿ | 376 | 178 | &Yuml; | capital Y with diaeres |
| ƒ | 402 | 192 | &fnof; | f with hook |
| ˆ | 710 | 2c6 | &circ; | modifier letter circumflex accent |
| ˜ | 732 | 2dc | &tilde; | small tilde |
| – | 8211 | 2013 | &ndash; | en dash |
| — | 8212 | 2014 | &mdash; | em dash |
| ‘ | 8216 | 2018 | &lsquo; | left single quotation mark |
| ’ | 8217 | 2019 | &rsquo; | right single quotation mark |
| ‚ | 8218 | 201a | &sbquo; | single low-9 quotation mark |
| “ | 8220 | 201c | &ldquo; | left double quotation mark |
| ” | 8221 | 201d | &rdquo; | right double quotation mark |
| „ | 8222 | 201e | &bdquo; | double low-9 quotation mark |
| † | 8224 | 2020 | &dagger; | dagger |
| ‡ | 8225 | 2021 | &Dagger; | double dagger |
| • | 8226 | 2022 | &bull; | bullet |
| … | 8230 | 2026 | &hellip; | horizontal ellipsis |
| ′ | 8242 | 2032 | &prime; | minutes |
| ″ | 8243 | 2033 | &Prime; | seconds |
| ‹ | 8249 | 2039 | &lsaquo; | single left angle quotation |
| › | 8250 | 203a | &rsaquo; | single right angle quotation |
| ‾ | 8254 | 203e | &oline; | overline |
| € | 8364 | 20ac | &euro; | euro |
| ™ | 8482 | 2122 | &trade; | trademark |
| ⌈ | 8968 | 2308 | &lceil; | left ceiling |
| ⌉ | 8969 | 2309 | &rceil; | right ceiling |
| ⌊ | 8970 | 230a | &lfloor; | left floor |
| ⌋ | 8971 | 230b | &rfloor; | right floor |
| ◊ | 9674 | 25ca | &loz; | lozenge |
| ♠ | 9824 | 2660 | &spades; | spade |
| ♣ | 9827 | 2663 | &clubs; | club |
| ♥ | 9829 | 2665 | &hearts; | heart |
| ♦ | 9830 | 2666 | &diams; | diamond |

# Tag-urile iframe si object

## Curs Html

[**Home**](https://marplo.net/)[**Engleza**](https://marplo.net/engleza)[**Spaniola**](https://marplo.net/spaniola)[**CSS**](https://marplo.net/css)[**JavaScript**](https://marplo.net/javascript)[**PHP-MySQL**](https://marplo.net/php-mysql)[**Ajax**](https://marplo.net/ajax)[**Blog**](https://marplo.net/blog)[**Forum**](https://marplo.net/forum/)[**Games**](https://gamv.eu/)

Top of Form



Bottom of Form

* [Elementul HTML object](https://marplo.net/html/iframe-object#hshot)

Cu tag-urile **<iframe>** si **<object>** se poate include si afisa in pagina web continutul din fisiere sau pagini externe.

### Tag-ul iframe

Tag-ul **<iframe>** se foloseste pentru a adauga in pagina curenta o alta pagina sau fisier html.  
- Exemplu:

<h4>Exemplu iframe</h4>

<p>Urmatorul continut e intr-un IFRAME.</p>

<iframe width='400' height='300' src='https://marplo.net/'></iframe>

Incercati codul

#### Atributele elementului <iframe>

In <iframe> se pot folosi urmatoarele atribute:

* **height** - inaltimea in pixeli a iframe-ului.
* **name** - numele iframe-ului (se foloseste la atributul '***target***' din link-uri (<a>))
* **sandbox** - Restabileste un set de restrictii pentru continutul din iframe.

**<iframe sandbox='value' src='https://gamv.eu/'></iframe>**

- Daca la 'value' nu se adauga vreo valoare, se aplica toate restrictiile.  
- Se pot adauga mai multe valori, din cele prezentate in continuare, separate prin spatiu: sandbox='val-1 val-2'.

* + ***allow-forms*** - permite trimiterea de formulare in iframe.
  + ***allow-pointer-lock*** - permite API-uri.
  + ***allow-popups*** - permite ferestre popup din iframe.
  + ***allow-same-origin*** - permite continutul sa fie tratat ca fiind din aceeasi origine (ca prin script-uri ajax sa aibe acces la continutul de pe server).
  + ***allow-scripts*** - se pot executa script-uri din iframe.
  + ***allow-top-navigation*** - continutul din iframe are acces la contextul din pagina in care este inclus.
* **src** - adresa paginii sau a documentului html afisat in iframe.
* **srcdoc** - specifica un continut html care sa fie afisat in iframe in locul documentului de la adresa 'src'.
* **width** - lungimea in pixeli a iframe-ului.

- Exemplu, <iframe> cu 'srcdoc'.

<h4>Exemplu iframe cu srcdoc</h4>

<p>Urmatorul continut e intr-un IFRAME cu atribut **srcdoc**, care inlocuieste continutul de la adresa 'src'.</p>

<iframe width='400' height='300' src='https://marplo.net/' srcdoc='<h3>Continut din srcdoc</h3>'></iframe>

Incercati codul

*Pozitionarea si stilul elementului <iframe> se face cu proprietati css, prin atribute 'id', 'class' sau 'style'.*

### Elementul HTML object

Elementul **<object>** se foloseste pentru a adauga in pagina curenta continut dintr-un fisier extern, cum ar fi continut multiedia: audio, video, flah (SWF), fisier PDF, sau continutul unei alte pagini web.  
  
- Exemplu, adauga un joc flash (SWF) in pagina:

<h4>Exemplu element HTML object</h4>

<p>In tag-ul OBJECT din acest document HTML e afisat un fisier SWF (un joc).</p>

<object width='550' height='400' data='html/cubilus.swf' type='application/x-shockwave-flash'></object>

Incercati codul

#### Atributele elementului <object>

In <object> se pot folosi urmatoarele atribute:

* **data** - adresa resursei adaugata in <object>.
* **height** - inaltimea in pixeli a object-ului.
* **name** - specifica un nume pentru <object>.
* **type** - specifica tipul media (MIME type) a continutului din object.
* **width** - lungimea in pixeli a object-ului.

- Exemplu, afiseaza un document PDF in pagina HTML:

<h4>Exemplu PDF in HTML object</h4>

<p>In tag-ul OBJECT din acest document HTML e adaugat un fisier PDF.</p>

<object type='application/pdf' data='blog/101\_zen\_stories.pdf' width='400' height='280'>PDF Document.</object>

# Aliniere DIV-uri pe aceeasi linie

## Curs Html

[**Home**](https://marplo.net/)[**Engleza**](https://marplo.net/engleza)[**Spaniola**](https://marplo.net/spaniola)[**CSS**](https://marplo.net/css)[**JavaScript**](https://marplo.net/javascript)[**PHP-MySQL**](https://marplo.net/php-mysql)[**Ajax**](https://marplo.net/ajax)[**Blog**](https://marplo.net/blog)[**Forum**](https://marplo.net/forum/)[**Games**](https://gamv.eu/)

Top of Form



Bottom of Form

Ca sa aliniati mai multe tag-uri <div> pe aceeasi linie in plan orizontal, puteti folosi aceste doua proprietati CSS: **display: inline-block;**, sau **float** (cu valoarea "left", sau "right").  
- Pentru un design responsiv, ca elementele <div> sa ramana aliniate si ajustate la lungimea ferestrei browser-ului, folositi valori in procente (%) la lungimea DIV-urilor si margini.

### Aliniere elemente Div cu inline-block

In urmatorul exemplu, elementele HTML <div> au proprietatea CSS: **display: inline-block;**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlul</title>

<style>

#left, #center, #right {

position: relative;

display: inline-block;

margin: 1em 0.1em 0.1em 0.8%;

padding: 0.1em;

background: #ebebfb;

border: 2px solid blue;

}

#left {

width: 22%;

height: 11em;

}

#center {

width: 52%;

height: 14em;

}

#right {

width: 16.2%;

height: 11em;

}

</style>

</head>

<body>

<div id="left">

<div>

<a href="https://coursesweb.net/" title="Web Courses">CoursesWeb.net</a><br/>

<a href="https://marplo.net/" title="MarPlo.net">MarPlo.net</a><br/>

<a href="https://gamv.eu/" title="Flash Games">Flash Games</a><br/>

</div>

</div>

<div id="center">

<p>Content in the center Div.<br/>

HTML Course and Tutorials - Align DIVs</p>

</div>

<div id="right">

Content in the Div from right side.

</div>

</body>

</html>

Incercati codul

### Exemplu Aliniere cu float

Daca folositi proprietatea CSS **float**, adaugati un element HTML cu proprietatea "**clear: both;**" dupa ultimul DIV care are aplicat "float"; astfel aceasta nu va afecta celelalte elemente din pagina care sunt dupa DIV-urile aliniate.

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Titlul</title>

<style>

#left, #center, #right {

position: relative;

float: left;

margin: 1em 0.1em 0.1em 0.8%;

padding: 0.1em;

background: #ebebfb;

border: 2px solid blue;

}

#left {

width: 22%;

height: 11em;

}

#center {

width: 52%;

height: 14em;

}

#right {

width: 16.2%;

height: 11em;

}

.clr { clear: both; } /\* to anulate the effect of the float \*/

#footer {

position:relative;

width: 99%;

height: 5em;

margin: 1em auto 0.2em auto;

background: #befbbe;

}

</style>

</head>

<body>

<div id="left">

<div>

<a href="https://coursesweb.net/" title="Web Courses">CoursesWeb.net</a><br/>

<a href="https://marplo.net/" title="MarPlo.net">MarPlo.net</a><br/>

<a href="https://gamv.eu/" title="Flash Games">Flash Games</a><br/>

</div>

</div>

<div id="center">

<p>Content in the center Div.<br/>

HTML Course and Tutorials - Align DIVs using float:left;</p>

</div>

<div id="right">

Content in the right side Div.

</div>

<br class="clr" />

<div id="footer">

Div under the DIVs aligned with "float: left", after the tag with "clear: both;".

</div>

</body>

</html>