

# Polecenia HTML

## Uwagi o zaliczaniu zadań

- Na nośniku informacji załóż folder HTML\_nazwisko\_ucznia np. HTML\_Kowalski. W nim załóż foldery np. do zadania 1 ZAD1\_nazwisko\_ucznia, czyli np. ZAD\_Kowalski. Do tego folderu wgraj plik z rozwiązaniem zadania.
- Każde zadanie musi mieć swój folder.
- Nie można zaliczyć zadania np. trzeciego bez zaliczenia wszystkich zadań poprzednich w odpowiedniej kolejności.

## Zadanie 1

[Przeczytaj](#) o praktyczny sposobie pisania, testowania strony WWW, nazw pliku startowego oraz stosowania dużych i małych liter w nazwach plików.

Wykonaj stronę zawierającą imię i nazwisko ucznia oraz sześć emotikonów (każdy w nowym wierszu) wraz z wytłumaczeniem .

W tym celu;

Przepisz w notatniku [podstawową strukturę dokumentu HTML](#) i w sekcji **body** wpisz swoje nazwisko nagraj pod nazwą index.html. Podczas nagrywania pliku wybierz opcję Wszystkie pliki

|                  |                 |   |
|------------------|-----------------|---|
| Nazwa pliku:     | index.html      | ▼ |
| Zapisz jako typ: | Wszystkie pliki | ▼ |

Uruchom stronę poprzez szybkie podwójne kliknięcie pliku index.html.

Gdy chcesz wykonać poprawki to wykonaj je w notatniku nagraj CTRL+S i teraz odśwież w przeglądarce F5

## Zadanie 2

Dokonaj modyfikacji strony z zadania poprzedniego.

Modyfikacja będzie polegać na dopisaniu pozostałych danych ucznia:

dane te to:

-adres ( kod pocztowy, miasto, ulica, numer domu, numer mieszkania)

-ulubiony aktor(aktorka)

-ulubiony zespół muzyczny

-pełna data urodzenia ( miesiąc słownie)

Dane te mogą być fałszywe, ale prawdopodobne.

Wszystkie dane w nowych liniach.

Uwzględnij:

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

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

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

- podkreślenie,  
<p align="right"> <u> 80-188 Gdańsk Jana z Kolana 101/34 </u> </p> <br>
- przekreślenie,
- kursywa,
- tekst pogrubiony,

- indeks górny i dolny poprzez napisanie tekstu:  $H_2SO_4$  oraz  $x^*x=x^2$ ,
- co najmniej trzy rodzaje czcionek,
- co najmniej trzy rodzaje wielkości liter, napisanego tekstu,
- co najmniej trzy rodzaje kolor napisanego tekstu,

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

size od 1 do 7

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

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

### Zadanie 3

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

Użyj:

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

```
<FIELDSET>
  <LEGEND> Nazwa dowcipu </LEGEND>
  treść całego dowcipu pierwszy wiersz<br>
  .....
  treść całego dowcipu ostatni wiersz<br>
</FIELDSET>
```
- trzy [nagłówki](#) ( napisany przed każdą ramką) różnej wielkości o trzech różnych wyśrodkowaniach (prawo, lewo, wyśrodkowanie) jako określenie rodzaju dowcipu np. Dowcipy o babie, napisane przed obramowaniem  
 np. <h1 ALIGN=right >Dowcipy o babie</h1>
- użyj [komentarzy](#) do zapisania nazwiska imienia autora, szkoły oraz klasy ( komentarze nie są widziane po wyświetleniu stron),
- [spacje nielamliwe](#) do wykonania tekstu,  

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| nazwisko ucznia | imię ucznia |
| Kowalski        | Jan         |

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

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

### Zadanie 4

Dokonaj modyfikacji strony z zadania poprzedniego.

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

Modyfikacja będzie polegać na dopisaniu:

- ```
<br><br><br>
<h1> tutaj będą trzy wyliczenia z różnymi znakami wyliczenia</h1>
  • Wyliczenia → trzy znaki wyliczenia (kwadrat, koło i okrąg)
<br><br><br>
<h2> tutaj będą trzy numerowania z różnymi rodzajami numerowania</h2>
  • Numerowania → trzy sposoby numeracji, zacznij w każdej numeracji od dziennika numeru w dzienniku
    lekcyjnym [ 1(1,2,3...), A(A,B,C...), a(a,b,c...), I(I,II,III...), i(i,ii,iii...) ],
<br><br><br>
<h3> tutaj będą trzy numerowania z różnymi rodzajami numerowania</h3>
  • Wyliczenia zagnieżdżonego → 3 poziomy
```

<br><br><br>

<h4> tutaj będą trzy numerowania z różnymi rodzajami numerowania</h4>

- [Numerowania zagnieżdżonego](#) → 2 poziomy

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

#### Zadanie 5

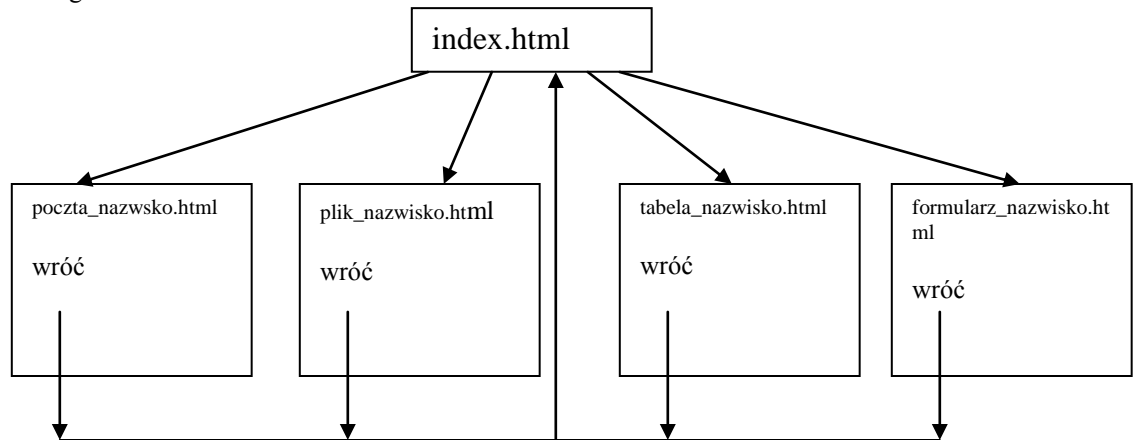
Dokonaj modyfikacji strony z zadania poprzedniego. Modyfikacja będzie polegać na dopisaniu:

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

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

#### Zadanie 6

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



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

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

|                    |
|--------------------|
| do strony głównej. |
|--------------------|

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

- Zadanie 7a
- Projekt tabeli:
- Tabela powinna zawierać co najmniej 30 komórek.
- dane w tabeli powinny być o treści informatycznej. ( Możesz pobrać z Internetu np. cennik)
- dokonaj łączenia komórek w poziomie ( co najmniej trzy komórki).
- dokonaj łączenia komórek w pionie( odkładnie dwie komórki).
- Dokonaj kolorowania wierszy różnymi kolorami
- Dokonaj obramowania grubością 4 razy większą niż obramowanie zastosowane wewnątrz tabeli.
- Kolumny zapisz różnymi kolorami oraz wielkościami czcionki.
- Dokonaj wyrównywania w kolumnach jedna kolumna do prawej inna do lewej inna wyśrodkowana
- Zastosuj dwa różne rodzaje czcionek
- Podaj źródło tabeli ( może być np. źródło własne)
- 

#### Zadanie 7

- Wykonaj tabelę, którą zaplanowałeś ( np. w pracy domowej lub na lekcji). Tabelę umieść na stronie, do której prowadzi link zaplanowany w poprzednim poleceniu.

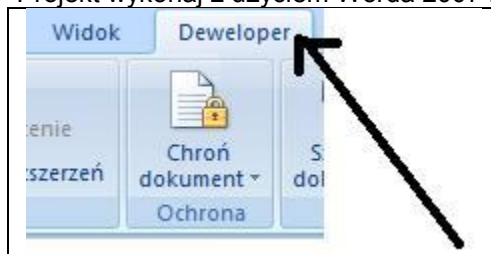
Tabela powinna zawierać:

- ✓ Główkę tabeli innym kolorem niż pozostała część tabeli
- ✓ Obramowanie → ciekawe (kolor oraz grubość)
- ✓ Tytuł tabeli zawierający źródło pochodzenia tabeli (pismem pochyłym i podkreślonym i kolorem czerwonym wielkością 12)
- ✓ Komórki łączone (w poziomie lub pionie)
- ✓ Określenie odległości między komórkami tabeli oraz wewnętrzny margines każdej komórki tabeli

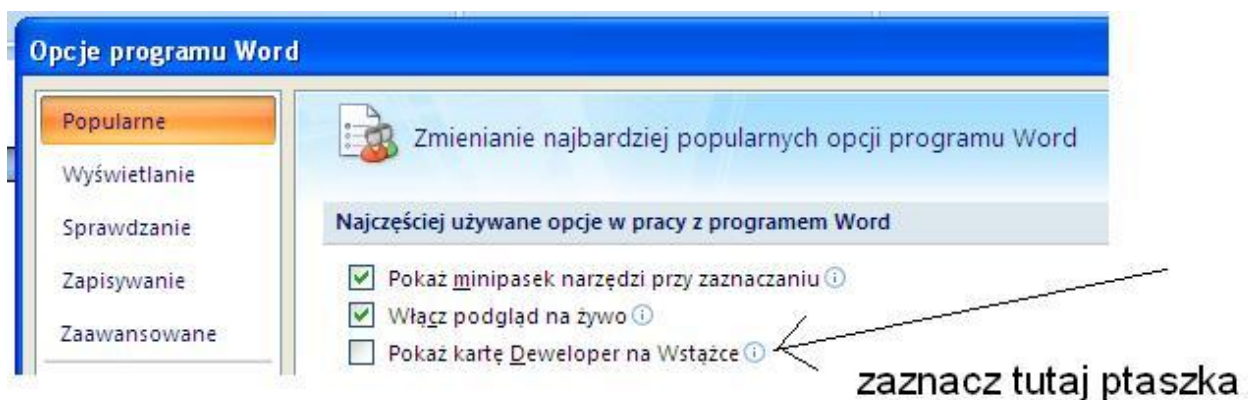
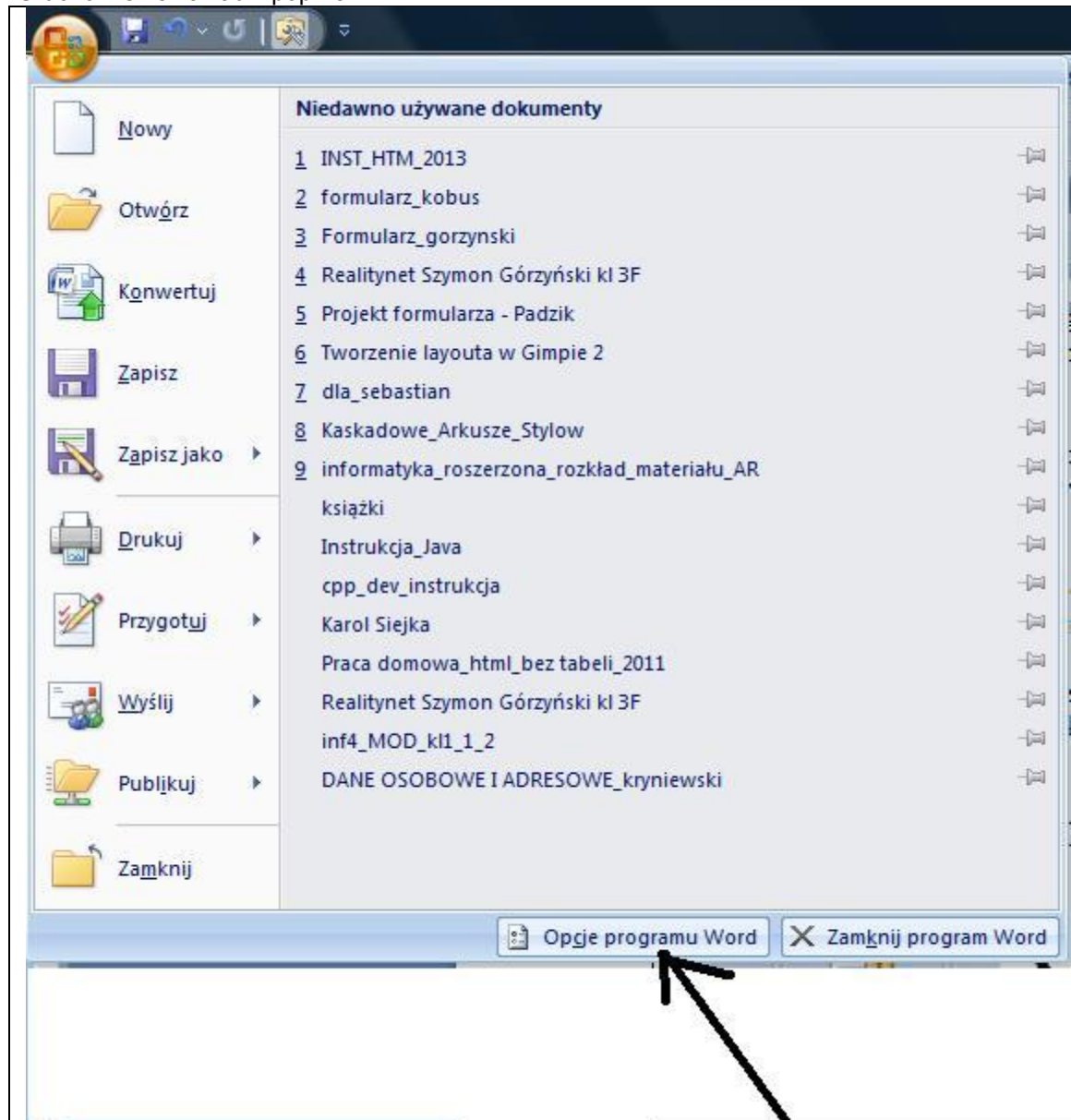
#### Zadanie 8a

##### Projekt formularza

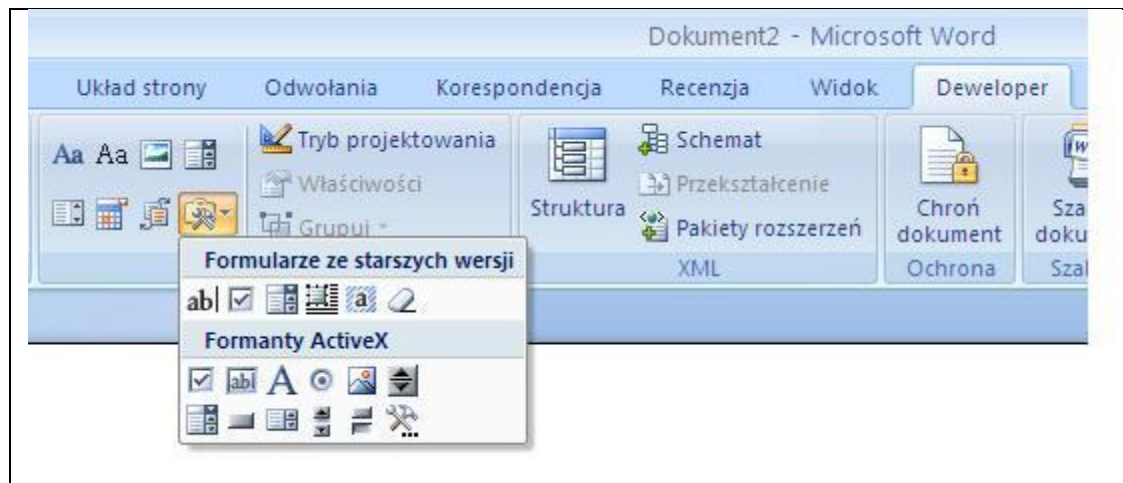
Projekt wykonaj z użyciem Worda 2007 lub wyższy. Musisz uruchomić zakładkę Dewelopera



Uruchomienie zakładki poprzez



Będziesz używał elementów jak poniżej.



### Zadanie 8

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

Formularz powinien zawierać:

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

W celu równomiernego rozłożenia elementów formularza użyj tabeli.

### Zadanie 9

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

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

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

b) Wpisz dwa pliki.

c) Uruchom stronę.

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

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

**Plik o nazwie index.htm**

```

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

```

#### Plik o nazwie start.htm

```

<html>
<head>
<META HTTP-EQUIV="content-type" CONTENT="text/html; CHARSET=iso-8859-2">
</head>
<body>
<h1 align="center">13 LO Gdańsk<br>przyjazna szkoła<br>Gdańsk, 24 lutego 2010 r.</h1>
<marquee bgcolor="red">Pozdrowienia</marquee>
</body>
</html>

```

#### Zadanie 10

Dokonaj modyfikacji strony tak, aby:

W oknie1 po uruchomieniu strony ukarze się menu:

do pięciu ciekawych stron zaproponowanych przez Ciebie.

W oknie2 po uruchomieniu strony ukarze się dodatkowo napis *Twoje nazwisko (oprócz tego, który był)*. Napis będzie animowany z użyciem instrukcji **MARQUEE**.

W oknie3 po uruchomieniu strony ukarze się menu:

Opcja 1 kliknij, aby zobaczyć dowcipy (będziesz musiał zmienić nazwę pliku index.html z zadania 8 na dowcipy\_nazwisko\_ucznia.html np.dowcipy\_kowalski.html)

Opcja 2 kliknij, aby ściągnąć plik

Opcja 3 kliknij, aby zobaczyć tabelę

Opcja 4 kliknij, aby zobaczyć formularz

Opcja 5 kliknij, aby wysłać pocztę

Opcja 6 kliknij, aby uruchomić stronę Start

- Dokonaj konwersji polskich liter w plikach z użyciem programu do konwersji ( ściągnij go ze strony wskazanej przez nauczyciela). Zamiana z Windows na ISO.
- Uruchom z serwera i poproś nauczyciela w celu zaliczenia.



### Zadanie 11

Na podstawie tekstu Kurs programowania Java Script wykonaj notatki. Notatki umieść na Twojej stronie WWW, którą wykonujesz. Do okna3 dołącz nowy link Java Script.

Notatki na temat:

- Czym jest JavaScript?
- Zapisz, jakie są sposoby uruchamiania JS. Opisz trzy metody z opisem do każdej metody.
- Zapisz, co robimy, gdy przeglądarka nie rozpoznaje JS.
- Zapisz jak wykonujemy komentarze w JS.
- Przeczytaj na temat:
  - Budowa języka Java Script
  - Zmienne i ich nazwy
  - Operatory
  - Wyrażenia warunkowe
- Zapisz, co to jest obiekt oraz własność, metoda. Jak są wywoływane? Jak stworzyć własne obiekty (konstruktory).
- Zapisz jak tworzone są funkcje w JS( definiowanie i wywołaniem).
- Zapisz rodzaje pętli z przykładami.

Uruchom z serwera i poproś nauczyciela w celu zaliczenia.

### Zadanie 12

a)Uruchom wszystkie pliki od Przyk1.htm do Przyk15.htm (nie wszystkie są).  
W instrukcji jest ich listing oraz wytłumaczenie działania.

b)Użyj Javascript

- W dolnej części strony umieść w tabeli datę ostatniej modyfikacji oraz w nowej tabeli gdzieś obok zegar. Minuty i godziny umieszczone w osobnych komórkach tabeli.
- Wykonaj przewijany napis ( zależy on od pomysłu ucznia) w linii statusu.
- Wykonaj na podstawie przykładu 7 ( instrukcja Javascript ) przycisk po naciśnięciu, którego pokazana zostanie strona gdzie będzie umieszczone Twoje imię i nazwisko
- umieść dowolny skrypt JS wykonany przez ucznia lub znaleziony w Internecie.
- Dokonaj konwersji polskich liter w plikach z użyciem programu do konwersji. Zamiana z Windows na ISO.
- Uruchom z serwera i poproś nauczyciela w celu zaliczenia.

### Zadanie 13

- Uruchom przykład17.html. W jaki sposób były definiowane style.
- Wykonaj notatkę: co nazywamy stylem oraz gdzie mogą być umieszczane definicje stylów. Notatki umieść na Twojej stronie WWW, którą wykonujesz. Do okna3 dołącz nowy link Style.
- Proszę zwrócić uwagę na ciekawą konstrukcję  
`<A HREF="#" onClick="window.close()">`  
 Jest to zamknięcie przeglądarki.
- Uruchom przykład18.html. W przykładzie tym są użyte style, które są zdefiniowane w osobnym pliku. Zobacz, w jaki sposób wykonane jest połączenie dokumentu strony WWW z plikiem definicji stylów.
- Zdefiniuj trzy dowolne style w osobnym pliku i dokonaj wyświetlania dowcipów według tych stylów.
- Na podstawie przykładu18.html, →uruchom ten przykład oraz opisu z instrukcji **Wykonanie menu z użyciem DHTML, CSS i JavaScript** przeanalizuj jak tworzy się menu w DHTML z użyciem CSS i JavaScript. Przeanalizuj poszczególne kroki tworzenia takiego menu.



- Dokonaj modyfikacji menu z zadań 9,10,1,12 z użyciem DHTML CSS i JavaScript. Analiza listingów przykładów otrzymanych od nauczyciela pozwoli Ci na wykonanie tego polecenia. Podczas wykonywania tego polecenia zdefiniuj swoje o nazwie `style_nazwisko_ucznia.css`.
- Dokonaj konwersji polskich liter w plikach z użyciem programu do konwersji. Zamiana z Windows na ISO.
- Uruchom z serwera i poproś nauczyciela w celu zaliczenia.

#### Zadanie 14

Do Twojej strony dodaj:

- Licznik
- Statystykę
- Księgę gości

Opisu szukaj w instrukcji

- Dokonaj konwersji polskich liter w plikach z użyciem programu do konwersji. Zamiana z Windows na ISO.
- Uruchom z serwera i poproś nauczyciela w celu zaliczenia.

---

## Definicja języka HTML ()

Język **HTML (Hypertext Markup Language)** jest językiem programowania umożliwiającym tworzenie stron WWW (stron domowych). Jest prostym językiem w pełni uniwersalnym, pozwalającym na tworzenie stron zawierających teksty, grafiki, formularze, linki. Strony te możemy oglądać przeglądarkami np. Netscape, Internet Explorer. Język HTML jest zrozumiały dla przeglądarek w postaci źródłowej (takiej w jakiej piszemy) tak więc nie wymaga kompilacji ani innych obróbek. Do tworzenia takich stron nie musimy być wcale podłączeni do Internetu. Wystarczy mieć na dysku twardym zainstalowaną przeglądarkę i dowolny edytor tekstu np. Notatnik. Strony WWW stworzone za pomocą języka HTML mogą być oglądane niezależnie od rodzaju używanego komputera, systemu operacyjnego czy przeglądarki.

---

## Znaczniki ( tagi ) ()

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

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

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

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

np.

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

---

## Praktyczny sposób pisania i testowania programów w HTMLu

- Treść programu HTML najlepiej pisać w Notatniku,
  - Pliki zapisuj z rozszerzeniem html. Strona startowa powinna mieć nazwę **index.html**.
  - Nazwy oraz rozszerzenia pisz małymi literami, nie używaj polskich liter
  - Po nagraniu pliku kliknij go dwa razy a uruchomi się w przeglądarce i będziesz mógł oglądać efekty Twojej pracy,
  - Gdy chcesz poprawić błędy to w przeglądarce wybierz opcję Widok → Źródło, teraz popraw i następnie zapisz i w przeglądarce wybierz przycisk Odśwież.
- 

## Sposoby wykonywania stron WWW

### Metoda 1

Wykonywanie strony z użyciem znaczników (tagów) w Notatniku.

### Metoda 2

Wykonanie strony z użyciem edytorów stron WWW np. Pajączek.

### Metoda 3

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

---

## Nazwa pliku uruchamiającego stronę

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

Uwaga:

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

---

POCZTA.HTML.

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

---

## Jak zrobić dobrą stronę

1. Zastanów się dobrze nad **tematyką** swojej strony. Oczywiście nikt nie zabroni Ci publikacji informacji o tym, że np. Twój pies wabi się Azor, a kot - Mruczek, ale czy coś takiego naprawdę może przyciągnąć czytelników? Nie zapominaj, że wiele osób łączy się z Internetem za pomocą modemu, płacąc za każdą minutę spędzoną w sieci, więc czy ktoś będzie tracił czas na czytanie takich informacji? Postaraj się znaleźć temat, który Cię interesuje, jest oryginalny i może zaciekać innych. Zwykle lepsze rezultaty przynosi skupienie się na jednej dziedzinie, niż opisywanie wszystkiego po trochu.
2. Uważaj z **doborem kolorów** na stronie, zwłaszcza jeśli chodzi o tło oraz tekst. Nieciekawe lub rażąco złe zestawienie barw jest najważniejszym czynnikiem, który zdradza, że autor serwisu jest kompletnym amatorem. Wyobraź sobie co pomyślą np. klienci jakiejś firmy, która posiadałaby stronę z zielonym tłem i czerwonym tekstem (lub co gorsze odwrotnie)! Unikaj jak ognia jaskrawych odcieni w tle. Jeśli nie masz pomysłu, ustal białe tło i czarny tekst - tak jest najbezpieczniej. Dobre rezultaty dają również barwy całkiem ciemne lub delikatne pastelowe (jasne). Tło w żadnym razie nie może pogarszać czytelności strony, dlatego należy pamiętać o doborze odpowiedniego koloru tekstu.
3. **Nie przesadzaj z grafiką.** Fakt, że wiesz jak wstawić na stronę obrazek nie oznacza, że musi się od nich roić. Pamiętaj, że to właśnie grafika najbardziej wpływa na szybkość ładowania strony, dlatego ogranicz jej ilość oraz rozmiary. Jeśli już musisz coś umieścić, postaraj się, aby było to naprawdę dobrej jakości. Tworząc samodzielnie obrazy, używaj antialiasingu, czyli wygładzania poszarpanych krawędzi. Cechą po której na pierwszy rzut oka można rozpoznać dobrego projektanta jest oszczędne i umiejętne operowanie grafiką, która dobrze komponuje się z wyglądem strony.
4. Przyjrzyj się innym renomowanym witrynom. Zwróć uwagę na projekt szaty graficznej. Dużo nie zawsze znaczy dobrze. Czasem bardziej oszczędna forma wygląda lepiej - a przede wszystkim czytelniej - niż wyszukane ozdoby. Najważniejszy jest dobry pomysł. Pamiętaj, że kolorystyka witryny oraz projekt oprawy graficznej to pierwsze rzeczy, na które zwracają uwagę użytkownicy. Jeśli się nie postarasz, Twoja strona już na wstępie będzie mówiła: "Tutaj nie ma nic godnego uwagi, możesz opuścić to miejsce". Większość dobrych stron w Internecie zbudowana jest następująco: na górze znajduje się banner lub logo serwisu, po lewej lub po prawej - menu, a obok - treść strony. Nie znaczy to, że musisz koniecznie podporządkować się takiemu kanonowi, lecz jeżeli chcesz uzyskać podobną strukturę, we właściwej treści strony (BODY) wpisz np.:
5. Nawigacja w serwisie to bardzo ważna sprawa. Nieczytelny układ strony, menu w którym trudno cokolwiek znaleźć i inne podobne historie są częstą przyczyną zniechęcenia użytkowników, którzy w konsekwencji opuszczają witrynę. Przy projektowaniu systemu odsyłaczy spróbuj wczuć się w sposób myślenia internautów. Pamiętaj, że nie znają oni serwisu tak dobrze jak Ty i mogą nie chcieć zagłębiać się w szczegóły. Dlatego warto w widocznym miejscu umieścić hiperłącza do najciekawszych działów, jakiś system wyszukiwania lub indeks. W przypadku obszerniejszych witryn wskazane jest podzielenie ich na działy tematyczne. Sposób nawigacji powinien być przede wszystkim wygodny, praktyczny, logiczny i łatwo dostępny.
6. Dbaj o poprawność ortograficzną i stylistyczną tekstu. Naucz się zasad wpisywania znaków interpunkcyjnych. Jeśli na stronie WWW występuje masa błędów, prawdopodobnie autor nie ma nic ważnego do przekazania.
7. Postaraj się na bieżąco aktualizować treść strony i usuwać powstałe błędy. Udoskonalaj oprawę graficzną oraz system nawigacji, aby serwis nie stał się nudny. Informuj o wprowadzanych nowościach i utrzymuj kontakt listowny z użytkownikami. Otwórz się na konstruktywną krytykę.

## Podstawowa struktura dokumentu HTML

```
<html>
  <head>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

---

opis znaczników:

|        |         |                                     |
|--------|---------|-------------------------------------|
| <html> | </html> | znaczniki te obejmują cały dokument |
| <head> | </head> | nagłówek dokumentu                  |
| <body> | </body> | właściwa treść dokumentu            |

---

## Komentarze

Teksty pomiędzy ogranicznikami **<!-- treść komentarza -->** są komentarzami i przeglądarka ich nie przetwarza.

np.

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

---

## Nagłówek dokumentu

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

**<title> dowolny tekst </title>** tekst, który będzie wyświetlany na pasku tytułowym przeglądarki

np.

**<title>SBS.2p.pl - szkolne pracownie internetowe</title>**

---

## Formatowanie tekstu

a)definicja akapitu

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

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

Początek akapitu **<p>**

Koniec akapitu **</p>**

b)wytluszczenie tekstu (pogrubienie b-bold)

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

c) kursywa (pismo pochyle i-italic)

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

d) podkreślenie (u-underline)

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

e) przekreślenie

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

f) indeks górny

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

g) indeks dolny

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

h) domyślny sposób wyświetlania tekstu

<basefont definiowanie parametrów domyślnych tekstu>

np.

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

Uwaga:

znacznika <basefont> nie domykamy

i) formatowanie wyglądu czcionki

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

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

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

np.

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

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

Barwy;

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

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

- FF w pozycji pierwszej i drugiej oznacza pełne nasycenie kolorem czerwonym

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

Uwaga:

Kolory definiowane z użyciem kodu szesnastkowego możesz zobaczyć na stronie:

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

j) wyrównywanie akapitów

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

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

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

k) łamanie tekstu czyli przejście do nowego wiersza w tekście

`<br>`

l) zapobieganie automatycznemu przenoszeniu fragmentu tekstu do nowego wiersza

np.

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

m) spacja niełamiwa

wstawiamy zamiast spacji aby wyrazy nie zostały oddzielone

`&nbsp;`

np.

ul.`&nbsp;`Mikołaja`&nbsp;`25

---

## Obramowanie

`<FIELDSET>`jakiś tam element`</FIELDSET>`

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

`<FIELDSET>`

`<LEGEND>`opis obramowania`</LEGEND>`

pierwsza linia tekstu ujętego w obramowanie `<br>`

druga linia tekstu ujętego w obramowanie `<br>`

trzecia linia tekstu ujętego w obramowanie `<br>`

.....

`</FIELDSET>`

---

## Nagłówki w treści strony WWW

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

Nagłówek:

<H1> będzie największy

<H6> najmniejszy.

**ALIGN** określa położenie obszaru lub tekstu.

```
<H6> Nagłówek 6 </H6>
<H2> Nagłówek 2 </H2>
<H1> Nagłówek 1 </H1>
<H3 ALIGN=center> Nagłówek 3 na środku </H3>
<H4 ALIGN=left> Nagłówek 4 po lewej </H4>
<H5 ALIGN=right> Nagłówek 5 po prawej </H5>
```

## Linie poziome

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

Ogólne wywołanie ma postać:

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

### Przykłady:

Linie rozdzielające zwykła:<HR>

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

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

## Definiowanie części głównej strony → ciała strony

```
<body>treść strony</body>
```

określanie parametrów dla całego dokumentu

a) koloru tła

-w postaci jednolitego tła:

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

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

kolory podajemy w postaci:

angielskiej np. red, green

w postaci szesnastkowej #RRGGBB nasycenie: czerwonym, zielonym, niebieskim,

podajemy wartości od 0 do 255 zapisie szesnastkowy np. #00FF00 to zielony (FU to 255)



-w postaci obrazka

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

uwagi:

1)formaty obrazków to JPG oraz GIF

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

b)określanie koloru linków

-link określa kolor podstawowy odsyłacza

-alink określa kolor klikniętego odsyłacza

-vlink określa kolor odwiedzanego wcześniej linku

np.

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

## Wyliczenia oraz numerowania

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

a)rozpoczęcie

<UL> po tej etykiecie następuje zdefiniowanie wyliczenia,

b)definiowanie elementów wyliczenia

<LI> każda nowa linia poprzedzona jest specjalnym znacznikiem np. znak •

c)definiować sposób wyliczenia poszczególnych składników listy:

przez <UL TYPE=*n*> gdzie *n* oznacza sposób wyliczenia listy:

disc -czarne kółeczko (wyliczenie domyślne)

circle -okrąg

square -kwadrat

d)zakończenie wyliczenia

</UL>wyliczenie jest zdefiniowane do momentu napotkania tej etykiety,

**przykład:**

```
<UL TYPE=circle>
```

```
<LI> To
```

```
<LI> jest
```

```
<LI> lista
```

```
<LI> nienumerowana
```

```
</UL>
```

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

a)rozpoczęcie

<OL> po tej etykiecie następuje zdefiniowanie numerowania,

b)definiowanie elementów numerowania

<LI> z tą różnicą, że zamiast znacznika znajduje się numer kolejnego wyliczenia;

c)definiować sposób numerowania poszczególnych składników listy:

przez <OL TYPE=*n* START=*k*> gdzie *n* oznacza sposób numerowania listy; jest pięć typów list

numerowanych: 1(1,2,3...), A(A,B,C...), a(a,b,c...), I(I,II,III...), i(i,ii,iii...), **k**-numer od, którego startuje numerowanie.

d)zakończenie numerowania

</OL>wyliczenie jest zdefiniowane do momentu napotkania tej etykiety,

**przykład:**

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

**Wyliczenia numerowania zagnieżdżone**

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

**Przykład:**

Wyliczenie zagnieżdżone → dwa poziomy

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

**Przykład:**

Numerowanie zagnieżdżone → trzy poziomy

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

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

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

```
<IMG SRC="rysun.gif" ALIGN=right BORDER=3 WIDTH=200 HEIGHT=300 ALT="grafika">
```

.....

**<DT>** tekst tego, co będziemy definiować. ( nazwa-tytuł definicji)  
**<DD>** sama definicja  
**</DL>** kończy listę definicji

**Przykład:**

```
<DL>
  <DT> Definicja pierwsza
    <DD> Tu najlepiej umieścić definicję. Ten tekst może
        oczywiście zawierać dużo słów. Nie musi zawierać się
        w jednej linii.
  <DT> Definicja druga
    <DD> To jest definicja druga.
  <DT> Dom
    <DD> Pomieszczenie służące ludziom do mieszkania.
</DL>
```

## Wykonywanie linków

Linki inaczej odnośniki, odsyłacze są to logiczne połączenia:

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

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

### Tworze linków wewnątrz strony.

a)definiowanie punktu docelowego

```
<A NAME="punkt_docelowy"></A>
```

b)odwołanie do wcześniej zdefiniowanego punktu docelowego

```
<A HREF="#punkt_docelowy"> tekst linku</A>
```

### **przykład:**

```
<a name="skok_poczatek"></a>
```

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

### Tworze linków do innej strony.

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

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

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

### Tworze linków wewnątrz strony.

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

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

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

### Tworze linków do ściągnięcia pliku.

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

Uwaga:

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

**Tabele**

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

Parametry:

`BORDER=x` - wyświetla obramowania określonej grubości `x`

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

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

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

Elementy tabeli:

- `<TR>...</TR>` - tworzenie nowego wiersza tabeli
  - `<TH>...</TH>` - tworzenie nagłówków kolumny
  - `<TD>...</TD>` - tworzenie nowej komórki
- Powyższe elementy tabeli mogą mieć parametry:
- `ALIGN` (left, right, center) określa umieszczenie napisu w komórce w poziomie
  - `VALIGN` (top, bottom, middle,baseline) określa umieszczenie napisu w komórce w pionie
  - `ROWSPAN=n` - łączy  $n$  komórek znajdujących się w jednej kolumnie (wydłużenie w dół)
  - `COLSPAN=k` - łączy  $k$  komórek znajdujących się w jednym wierszu (rozszerzenie na prawo)
  - `<CAPTION>` - tworzy tytuł tabeli, można używać parametru `ALIGN`
    - `BGCOLOR="nazwa koloru"` możemy definiować kolor tabeli, wiersza, kolumny, komórki w zależności gdzie użyjemy tej definicji

**Przykład**

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

```
<TABLE BORDER=4>
  <TR><TH> Nagłówek 1 </TH> <TH>Nagłówek 2 </TH> <TH>Nagłówek 3</TH></TR>
  <TR><TD>jeden    </TD> <TD> A      </TD> <TD> pierwszy</TD></TR>
  <TR><TD>dwa      </TD> <TD> B      </TD> <TD> drugi</TD></TR>
</TABLE>
```

**Przykład**

Przykład tabeli z użyciem łączenia wierszy oraz kolumn. Umieszczanie zawartości komórek tabeli w różnych miejscach tabeli.

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

```

</TR>
<TR>
  <TD VALIGN=MIDDLE> middle </TD>
  <TD ALIGN=LEFT VALIGN=TOP> top, left</TD>
</TR>
<TR>
  <TD COLSPAN=2 ALIGN=CENTER> center </TD>
  <TD> nic</TD>
</TR>
</TABLE>

```

## Znacznik META

Jest to opcjonalne polecenie (bardzo zalecane), które bardziej szczegółowo informuje o zawartości dokumentu, np. dla celów katalogowych czy indeksów, wykorzystywanych przez odpowiednie programy, np. wyszukiwarki internetowe.

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>&lt;meta&gt;</code> | określenie parametrów oraz informacji o dokumencie takich jak:<br>-informacja o typie dokumentu oraz sposobie kodowania polskich liter<br>-słowa kluczowe (keywords)<br>-autor (author)<br>-opis (description)<br>-program w, którym wykonan jest strona (generator)<br>-czas odświeżania oraz przekierowanie na inną stronę<br>-prawa autorskie (copyright)<br>-wskazówki dla robotów wyszukujących (robots, revisit-after) |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### opis meta z przykładami

a)informacja o typie dokumentu oraz sposobie kodowania polskich liter

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

lub

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

b)słowa kluczowe (keywords)

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

c)opis (description)

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

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

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

lub

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

e)czas odświeżania oraz przekierowanie na inną stronę

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

f)autor

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

g)prawa autorskie

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

f)wskazówki dla robotów

```

<META name="Robots" content="index, follow" >
<META name="Revisit-after" content="30 days">

<HTML>
  <meta name="Author" content="Adam Małysz">
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-2">
<HEAD>
  <TITLE>
    Nagłówki
  </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  Przykład użycia meta
</BODY>
</HTML>

```

## Formularze

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

Formularze zawierają następujące elementy:

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

Definiowanie formularza oraz sposobu wysyłania.

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

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

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

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

### a) wysyłanie danych

#### **Przykład1:**

```

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

```

```
....
```

```

</form>

```

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

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



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

**Przykład2:**

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

**c)Przyciski BUTTON**

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

**Przykład3:**

```
<BUTTON > Naciśnij</BUTTON>
```

**Przykład4:**

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

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

```
</BUTTON>
```

**d)Przyciski wyboru INPUT checkbox**

Przycisk ten pozwala wprowadzić pole w postaci kwadratu. Kliknięcie w nim powoduje zaznaczenie pola, ponowne kliknięcie usuwa zaznaczenie. Jeśli zdefiniujemy kilka pól, czytelnik strony będzie mógł zaznaczyć parę z nich lub wszystkie, zależnie od treści. NAME jest nazwą pola. VALUE zmienia się, zależnie od wprowadzanych danych.

**Przykład5:**

```
<p>
```

Ulubione potrawy:

```
<input type="checkbox" name="potrawa" value="piw"> piwo
```

```
<input type="checkbox" name="potrawa" value="sch"> schabowy
```

```
<input type="checkbox" name="potrawa" value="lod"> lody
```

```
</p>
```

**e)Przyciski opcji INPUT radio**

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

**Przykład6:**

```
<p>
```

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

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

```
</p>
```

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

**f)Przyciski wysyłania danych INPUT submit**

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

**Przykład7:**

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

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

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

Spowoduje usunięcie wszystkich danych wpisanych do formularza.

**Przykład8:**

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

**i)Pola tekstowe INPUT**

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

**Przykład9:**

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

**j) Listy rozwijalne SELECT**

**Przykład10:**

```
<P>
    Do szkoły dojeżdżam:
    <SELECT NAME=dojazd>
        <OPTION VALUE=tramwaj>tramwajem
        <OPTION VALUE=autobus>autobusem
        <OPTION VALUE=samochod>samochodem prywatnym
        <OPTION VALUE=pieszo>pieszo
        <OPTION VALUE=inne>żadne z powyższych
    </SELECT>
</P>
```

## Ramy

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

**<FRAMESET>** - mówi przeglądarce, że okno ma być podzielone na kilka skalowanych okienek. Wielkości ram (okienek) podaje się w procentach całego okna poprzez parametry: **COLS** (rozkład kolumn), **ROWS** (rozkład wierszy). Szerokość kolumn lub wierszy może być podawana w pikselach lub w procentach ( wtedy po liczbie musi być znak % ). Jeżeli zastosujemy \* oznacza całą pozostałą przestrzeń. Parametr **SRC** określa adres do pliku w tym przypadku do dokumentu. Parametr **NAME** określa nazwę okna. Nazwy okien będą konieczne, aby w przypadku zastosowaniu połączeń ( linków ) przeglądarka wiedziała, w którym oknie wyświetlić stronę linkowaną.

**SCROLLING=N0** pasek przewijania ukryty **SCROLLING=YES** zawsze będzie pasek przewijania

**NORESIZE** uniemożliwienie zmiany rozmiarów ramki. **FRAMEBORDER=0** ukrycie krawędzi ramek

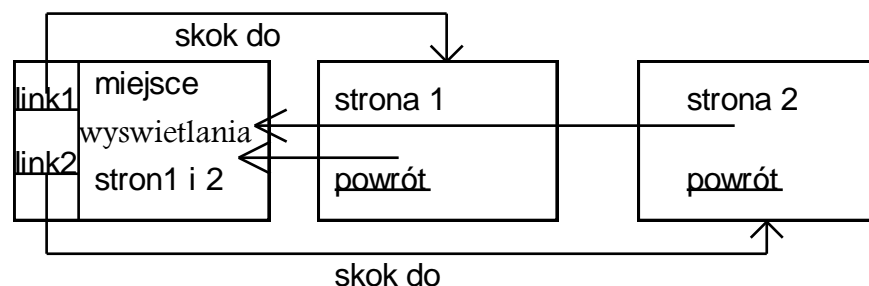
**BORDER=n** określenie grubości ramek w pikselach. **BORDERCOLOR="#rrggb"** określenie koloru krawędzi wyrażoną w kodach szesnastkowych np. rr (RED).

Uwagi:

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

**Przykład**

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



**Plik pod nazwą index.html**

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

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

**Plik pod nazwą ok1.html**

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

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

**Plik pod nazwą ok2.html**

Treść pliku z okna2, okna głównego.

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

**Plik pod nazwą 11.html**

Strona wyświetlana w oknie2, zawierająca link powrotu.

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

**Plik3 pod nazwą 21.html**

Strona wyświetlana w oknie2, zawierająca link powrotu.

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

**Przykład**

Przykład ten pokazuje

- Jak tworzyć ramki poziome i pionowe
- Zagnieżdżania ramek

**Nazwa pliku INDEX12.HTM**

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

Do poprawnego działania strony konieczne jest stworzenie plików

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

**Nazwa pliku MENU\_PIN.HTML**

```
<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html;charset=ISO-8859-2">
<HEAD>
  <TITLE>Połączenie</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <FONT SIZE=+2></FONT>
  <CENTER><P>
    <HR WIDTH="100%"><FONT SIZE=+2>MENU</FONT></P></CENTER>
```

```

<CENTER><P>
<HR WIDTH="100%"></P></CENTER>
<CENTER><P><A HREF="STRONA_O.HTML" TARGET="OKNO2">Strona osobista</A>
</P></CENTER>
<CENTER><P><A HREF="PASCAL.HTML" TARGET="OKNO2">Kurs Pascala </A> </P></CENTER>
<CENTER><P>Poczta</P></CENTER>
</BODY>
</HTML>
Nazwa pliku PASCAL.HTML
<HTML>
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-2">
<HEAD>
<TITLE>kurs PASCALA</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P>Masz do wyboru lekcje Pascala</P>
<P><A HREF="PASCAL1.HTML"> TARGET= "OKNO2" >Pascal część 1</A> </P>
<P><A HREF="WITAM.HTML" TARGET="OKNO2" >Powrót</A> </P>
</BODY>
</HTML>

```

## Animacje na stronie

<MARQUEE>Tekst animacji</MARQUEE>

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

Tekst może się poruszać na trzy sposoby:

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

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

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

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

Parametr LOOP=x pozwoli powtórzyć ruch tekstu x razy.

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

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

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

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

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

### Przykład

```

<p><font color="#FF0000" size="7" face="Veranda"><b><font <font>

```

```
<marquee behavior="alternate" bgcolor="#0000FF" scrollamount="12">Tekst animacji.</marquee>
</font></b></font></p>
```

## Pływające ramki

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

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

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

możemy użyć takich możliwości:

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

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

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

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

Uwaga:

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

Przykład:

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

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

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

## Tworzenie map

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

### **Opis teoretyczny tworzenia mapy**

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

#### **uwagi:**

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

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

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

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

</BODY>
</HTML>
```

---

## **Style**

### **Definicja stylu.**

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

Deklaracje stylu umieszcza się w:

1. tagu, którego sposób prezentacji opisuje styl **jednorazowo**, np.  

```
<p style="deklaracje_styli">
```
2. osobnym pliku z rozszerzeniem \*.css
3. nagłówku dokumentu [sekcji <HEAD>], pomiędzy znacznikami <STYLE> i </STYLE> oraz komentarzami [<!-- i -->]



## Style w tagu

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

### Przykład:

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

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

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

## Style w nagłówku

### Przykład 17

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

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

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

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

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

Określa się:

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

#### Przykład:

```
tag { font-family: nazwa_czcionki; background: ścieżka_dostępu lub nazwa_koloru;
wiele_innych_deklaracji_i_zmiennych... }
```

#### Style w pliku \*.css

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

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

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

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

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

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

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

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

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

| Rodzaj deklaracji | Dostępne wartości                                                       | Opis deklaracji                                                                  | Przykład użycia                |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| font-family       | Nazwa czcionki lub rodziny czcionek                                     | Ustawia krój czcionki, kolejne po przecinku                                      | font-family: Arial, Helvetica; |
| font-size         | Wartości liczbowe w punktach [pt], pikselach [px] lub centymetrach [cm] | Określa wielkość czcionki, najczęściej w punktach [pt, np. '10pt']               | font-size: 10pt;               |
| font-weight       | extra-bold demi-bold bold medium light demi-light extra-light           | Ustawia wielkość <b>pogrubienia</b> czcionki                                     | font-weight: bold;             |
| font-style        | normal italic                                                           | Określa <i>kursywę</i> lub jej brak                                              | font-style: italic;            |
| color             | Nazwa tekstowa koloru lub <u>wartość RGB</u>                            | Ustawia kolor tekstu, prezentowanego w przeglądarce                              | color: #FFCC33;                |
| text-align        | left right center justify                                               | Określa wyrównanie tekstu [do lewej, do prawej, do środka, do lewej i do prawej] | text-align: right;             |
| text-decoration   | none underline italic line-through                                      | Ustawia <u>podkreślenie</u> , <i>kursywę</i> lub <del>przekreślenie</del>        | text-decoration: line-through; |
| Background        | Nazwa tekstowa koloru lub <u>wartość RGB</u>                            | Ustawia kolor podkładu danego elementu strony                                    | Background: maroon;            |

#### Definicja DHTML

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

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

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

### Krok 1

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

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

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

### Krok2

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

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

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

Zdefiniowane style zapisujemy w np. mojanazwa.CSS.

Oto deklaracje:

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

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

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

### Krok3

Teraz pora podłączyć klasę 'menuout' do naszych przycisków.

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

```
<td class="menuout" width="25%" align="center" valign="top">Nasze książki</td>
<td class="menuout" width="25%" align="center" valign="top">Twoje zamówienie</td>
</tr>
</table>
```

#### **Krok4**

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

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

#### **Krok5**

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

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

#### **Krok6**

Wszystko wygląda już całkiem ładnie, ale został jeszcze jeden bajer, który dobrze byłoby tu zastosować. Chodzi o to, żeby po najechaniu kursorem myszy na przycisk w jakiś sposób zmieniał się tekst tego przycisku, a po zjechaniu

powracał do stanu poprzedniego. Znowu wykorzystamy JavaScript, tym razem metodę 'this.innerText', za pomocą której zmieniać można treść, zawartą pomiędzy aktywnymi znacznikami, w naszym przypadku <TD> i </TD>. W wariancie normalnym tekst każdego przycisku będzie całkiem normalny, jeżeli jednak użytkownik przejedzie kursorem nad przyciskiem, nie dość, że zmieni się kolor tła i kursor, to tekst przycisku będzie otoczony ładnymi strzałkami » i «. Oczywiście znowu skorzystamy z istniejących już zdarzeń onMouseOver i onMouseOut. Style zapisane są w pliku style.css. A połączenie strony ze stylami uzyskujemy poprzez <LINK REL="Stylesheet" HREF="style.css" TYPE="text/css">

### Prykład18

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

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

a) Musisz zdefiniować funkcję

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

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

parent → użyj okna ram

okno2 → nazwa okna zdefiniowana we frames

osoba() → nazwa funkcji zdefiniowanej powyżej

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

### Sposobów na zwiększenie popularności strony.

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

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

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

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

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

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>
```

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

```
</TITLE>
```

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

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

```
</HEAD>
```

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

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

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

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

## Liczniki

Zazwyczaj każdy provider internetu udostępnia taką usługę. Można także wypełnić formularz ze strony [counter.webmedia.pl](http://counter.webmedia.pl) i następnie umieścić prosty kodu na stronie. Polecam w/w adres - można wybierać z kilku rodzajów licznika.

## Statystyka

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

## Księga gości

Księga gości jest to miejsce gdzie, odwiedzający twoją stronę mogą wpisać uwagi dotyczące twojej strony, wyrazić uznanie za włożoną pracę, zostawić informacje dla innych internautów. Własną księgę gości możesz założyć na stronie: [www.ibt.com.pl/ksiega](http://www.ibt.com.pl/ksiega).

---



## Wykonywanie formularzy

### Pole tekstowe jednowierszowe

a) bez tekstu początkowego

b) z tekstem początkowym

c) z ograniczeniem tekstu (ilość znaków)

### Wielowierszowe pole tekstowe

Fragment tekstu

### Pole do wpisywania hasła - password

Jednowierszowe pole tekstowe, która wyświetla zamiast wpisywanych znaków gwiazdki

### Pole jednokrotnego wyboru - radio

a) bez zaznaczonego domyślnego elementu.

- ☐ Tak
- ☐ Nie
- ☐ Nie wiem

b) z zaznaczonym domyślnym elementem.

- ☒ Tak
- ☐ Nie
- ☐ Nie wiem

## Pole wielokrotnego wyboru - checkbox

- ☒ Sport
- ☐ Książki
- ☒ Komputery

## Pole listy combo

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

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

## Przycisk wysłania formularza - submit

## Przycisk czyszczenia formularza - reset

## Przyciski ogólnego zastosowania (Button)

## Przykładowy formularz (Ty musisz zaproponować sam inny)

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

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

☐ matematyka

☐ język angielski

☐ chemia

☐ informatyka

☐ język polski

☐ biologia

☐ fizyka

☐ w-f

Do jakiej szkoły uczęszczasz?

|              |   |
|--------------|---|
| podstawowa   | ▼ |
| gimnazjalnej |   |
| licealnej    |   |
| wyższa       |   |

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

☐ 6,0 - 5,0

☐ 3,9 - 3,0

☐ 4,9 - 4,0

☐ 2,9 - 2,0

☐ <2,0

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

Uwagi:

*dalej*

Wyślij

*powrót*



## Przykładowy formularz (Ty musisz zaproponować sam inny)

**Zapisy do fanklubów**

---

**Twoje dane**

|                     |                                                                  |
|---------------------|------------------------------------------------------------------|
| <b>Imię</b>         | <input type="text"/>                                             |
| <b>Nazwisko</b>     | <input type="text"/>                                             |
| <b>Adres e-mail</b> | <input type="text"/>                                             |
| <b>Płeć</b>         | <input type="radio"/> Mężczyzna<br><input type="radio"/> Kobieta |

**Twój adres domowy**

☐ Przysyłanie sprawozdań z koncertów  
☐ Przysyłanie wszystkich wywiadów z zespołem

Nazwa zespołu : 

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

Potwierdzam

Czyść

wyczyszczenie wszystkich wpisów i wyborów

## Przykładowa tabela (Ty musisz zaproponować sam inną)

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

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

Praca domowa

Zapisz definicję języka HTML.

Zapisz jakie są sposoby wykonywania strony WWW

Zapisz jaka jest nazwa pliku startowego strony WWW oraz uwagi.

Zapisz podstawową strukturę dokumentu HTML

Zapisz w jaki sposób wykonujemy komentarze w treści strony WWW

Zapisz znaczenie znaczników:

`<html>`    `</html>`

`<head>`    `</head>`

`<body>`    `</body>`

Zapisz wszystkie instrukcje do formatowania tekstu

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

Zapisz jakie informacje umieszczane są w nagłówku dokumentu

Zapisz znaczenie znacznika:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Przerysuj formularz do zeszytu.

Formularz powinien zawierać:

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

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

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