LICEUL TEORETIC ,,GRIGORE MOISIL “ TULCEA

**Coordonator**

**Prof. Rodica Pârlitu**

**Elev**

**Toma Teodora**

**Clasa a XII-a**

**2016**

CUPRINS

1. Tema proiectului
2. Despre limbajul HTML
3. Arhitectura lucrarii
4. Manual de utilizare al proiectului
5. Bibliografie
6. Anexe

TEMA PROIECTULUI

Sa se realizeze proiectul cu tema “Comentarii la limba si litaratura romana”. Limbajul de programare folosit va fi HTML. Proiectul va cuprinde explicatii cu privire la utilitatea subiectului pentru o anumita categorie de utilizatori precum si modul de organizare respectiv accesare a informatiilor.

DESPRE LIMBAJ

Acest document in notepad contine instructiunile folosite la realizarea site-ului.

[](file:///Z:\Materiale%20de%20la%20elevi\12_C%20rezolvari\Toma%20Teodora\Comentarii%20Limba%20Romana\index.html)

HTML (Hypertext Markup Language) este un limbaj creat în scopul de a descrie, în mod text, formatul paginilor Web; fisierele create în acest limbaj vor fi interpretate de navigatoare, care vor afisa paginile în forma doritã (cu texte formatate, liste, tabele, formule, imagini, hiperlegãturi, obiecte multimedia etc.). HTML a apãrut ca o aplicatie ISO standard (apartine standardului SGML - Standard Generalized Markup Language, specializat pentru hipertext si adaptat la Web).

Asa cum se poate deduce din numele limbajului, HTML descrie caracteristicile de format ale elementelor incluse prin procedee de marcare. Acestea pot fi asemãnate intuitiv cu marcajele folosite în tipografie pentru a indica scrierea unui text cu un anumit tip de caractere. Fiecare element va fi introdus între douã marcaje ("tags", în limba englezã) - de început si sfârsit - (uzual) de forma <marcaj> … </marcaj>. Caracterele speciale de delimitare a marcajelor "<", ">" permit deosebirea acestora de textul propriu-zis. De exemplu, pentru textele aldine (îngrosate), marcajul de început este <B> iar de sfârsit - </B>.

În informaticã, limbajele de marcare sunt foarte convenabile fiindcã comenzile lor pot fi interpretate simplu. LaTeX-ul, de exemplu, este tot un limbaj de marcare; prin interpretarea fisierelor .tex descrise în acest limbaj se va genera formatul dorit al documentelor pe diverse tipuri de sisteme de calcul (în cazul, LaTeX-ului, se obtine uzual format PostScript sau PDF). În schimb, procesoarele de documente uzuale nu au un limbaj de marcare standardizat, care sã ofere compatibilitate între diverse tipuri de calculatoare si sisteme de operare. Astfel, se poate spune cã avantajele aplicãrii limbajelor de marcare constau în portabilitate si flexibilitate: fisierele create cu ajutorul lor pot fi transferate pe orice tip de sistem, unde vor fi interpretate cu ajutorul unor programe specifice.

De fapt, procesoarele de texte uzuale folosesc adesea procedee de marcare pentru formatãri (de exemplu, formatãrile de tip caracter din Word); în acest caz însã, caracterele de control introduse sunt ascunse iar rezultatul editãrii este direct vizibil ("What You See Is What You Get"). În schimb, în limbajele de marcare - inclusiv HTML - marcajele sunt introduse în text, astfel încât acestea sunt exclusiv succesiuni de caractere (litere, cifre, caractere speciale) - fisiere de tip text.

Referitor la legãtura dintre procesoarele de documente uzuale si limbajul HTML, mai trebuie mentionat faptul cã ultimele versiuni ale editoarelor de documente oferã facilitãti de salvare în format HTML - de exemplu, Word, începând cu versiunea Microsoft Office '97. Mai mult, toate produsele incluse în aceastã gamã dedicatã biroticii (MS Office) oferã compatibilitate cu formatul HTML.

Procesele de standardizare si de includere a comenzilor de marcare în fisierele HTML permit navigatoarelor sã citeascã si sã formateze paginile Web, lucru foarte important în conditiile în care ele contin nu numai texte alb-negru, ci si culori, imagini, hiperlegãturi, diverse obiecte. Practic, marcajele HTML asigurã controlul asupra modului de afisare a obiectelor corespunzãtoare în cadrul programelor de vizualizare a documentelor HTML - navigatoarele.

Limbajul HTML a evoluat în versiuni succesive, odatã cu evolutia protocolului HTTP si a programelor de navigare. Astfel, HTML 1.0 era compatibil cu Mosaic, primul program de navigare, dar dupã aparitia unor navigatoare noi, a fost necesarã introducerea unui standard oficial Internet pentru construirea paginilor (HTML 2.0) si extinderea sa cu noi facilitãti: formule matematice, tabele, moduri avansate de descriere a organizãrii paginilor (începând cu HTML 3.0).

Standardizarea oficialã a limbajului HTML a fost realizatã de consortiul WWW si dezvoltatã de diversi producãtori de soft (unii dintre acestia urmãresc chiar promovarea navigatoarelor proprii prin introducerea unor particularitãti în formatele oficiale).

Paginile HTML se pot crea cu orice editor de texte de cãtre utilizatorii care cunosc limbajul HTML sau, mai simplu, se pot utiliza editoare speciale, în care obiectele se introduc interactiv iar codul HTML se genereazã automat. Având în vedere cã si în acest caz este utilã cunoasterea marcajelor generate pentru corectarea eventualelor erori (mai ales în cazul link-urilor), vom prezenta în continuare entitãtile care se pot introduce în paginile HTML si marcajele caracteristice acestora:

**Elementele limbajului HTML**

Toate obiectele HTML sunt introduse între marcaje care le definesc; majoritatea acestora sunt de forma <tip\_obiect> (la început) si </tip\_obiect> (la sfârsit). Tipul standard al obiectului poate fi specificat cu majuscule sau minuscule; totusi, se recomandã utilizarea majusculelor fiindcã astfel marcajele ies în evidentã.

Majoritatea navigatoarelor permit vizualizarea paginii curente în formatul sursã HTML (forma pe care o interpreteazã pentru afisarea paginii). La interpretare, programele de navigare ignorã spatiile si <Enter>-urile, aplicând formatarea specificatã.

Existã însã si marcaje cu parametri; acestea au forma <tip\_obiect param1=valoare1 param2=valoare2 …>. De exemplu, obiectele de tip imagine sunt introduse cu delimitatorul <IMG>, care are diversi parametri. Pentru definirea hiperlegãturilor se foloseste marcajul <A>, care are de asemenea parametri proprii.  
Codurile de marcare HTML pot fi clasificate în urmãtoarele categorii:

1. marcaje de bazã - cele care delimiteazã pagina / documentul HTML, titlul acesteia si corpul paginii;
2. marcaje pentru structurarea documentului - care permit introducerea de subtitluri, paragrafe, linii de delimitare;
3. marcaje pentru formatarea textului si crearea listelor;
4. marcaje pentru crearea hiperlegãturilor (hyperlinks);
5. marcaje pentru introducerea de obiecte - tabele, formule, imagini sau obiecte multimedia preluate din fisiere, formulare.

Vom descrie în paragrafele urmãtoare, elementele caracteristice fiecãreia din aceste categorii.

Pentru structurarea si organizarea informatiilor din paginile web se pot utiliza frame-uri (marcajul <FRAME>), prin care la un moment dat se afiseazã mai multe ferestre continând fiecare câte o paginã. Introducerea si gestiunea frame-urilor se realizeazã foarte convenabil folosind editoarele HTML.

Mai mentionãm faptul cã în ultimele versiuni ale limbajului HTML si ale browser-elor s-a introdus posibilitatea integrãrii, respectiv lansãrii în executie prin navigator, a unor aplicatii. Acestea sunt scrise în limbajul Java, un limbaj cu caracteristici distribuite si obiectuale, adaptat programãrii în Web; ele se numesc "applet"-uri si se introduc în sursele HTML cu marcajul <APP> sau <APPLET> . Ultimele versiuni de editoare HTML permit introducerea interactivã a applet-urilor Java.

**Marcaje de bazã**

O paginã Web este delimitatã de marcajele <HTML> si </HTML> care indicã începutul si finalul documentului si contine:

* zonã de antet cuprinsã între marcajele:     <HEAD> … </HEAD> si
* un corp delimitat de marcajele:             <BODY> … </BODY>.

Zona de antet este utilizatã de cãtre programele de cãutare pe site-urile web si permite specificarea titlului paginii care va fi afisat de navigator (nu apare propriu-zis în continutul paginii).

titlul, introdus în antet, este cuprins între marcajele <TITLE> … </TITLE>.

Astfel, o formã extrem de simplã a unui document HTML ar putea fi cea din urmãtorul exemplu:

<HTML>  
<HEAD> <TITLE>Titlul documentului </TITLE>  
</HEAD>  
<BODY>Document HTML foarte simplu</BODY>  
</HTML>

**Marcaje pentru structurarea documentului**

Programele de navigare asigurã afisarea diferentiatã a unot titluri si subtitluri pentru sectiunile paginii, dupã criteriile implementate în acest scop la conceperea sa (litere mai mari sau mai mici, diverse culori, litere aldine sau simple, unul sau mai multe rânduri libere dupã titlu etc.).

Titlurile de capitole sau subtitlurile sunt definite de marcajele <Hn>, unde n este o cifrã între 1 si 6 care specificã nivelul titlului (1 este titlul principal iar 6 corespunde celui mai scãzut nivel). Astfel:  
<H1> … </H1>    indicã un subtitlu de nivelul 1  
…  
<H6> … </H6>    indicã un subtitlu de nivelul 6.

Pentru separarea zonelor paginii se pot folosi treceri la:

* linie nouã - cu marcajul <BR>, eventual cu desenarea unei linii orizontale - marcajul <HR>;
* paragraf nou - cu marcajul <P> (se insereazã o linie nouã si eventual se face o indentare). Marcajul </P> desemneazã sfârsitul de paragraf dar este mai rar folosit (se poate omite).

**Marcaje pentru formatarea textului si crearea listelor**

Formatãrile uzuale de texte permit scrierea cu caractere:

* aldine - în acest scop pentru acel text se aplicã marcajele     <B>… </B>;
* cursive (italice) - pentru acel text se aplicã marcajele    <I> … </I>;
* subliniate - textul se introduce între marcajele    <U> …</U>.

Unele programe mai vechi de navigare nu permiteau reprezentarea acestor formate; în acest caz, se aplicau alte moduri de evidentiere a textelor respective (culori, video invers).

Alte tipuri de formatãri de caractere care se pot defini se referã la:

dimensiunea fonturilor si culori - se va utiliza marcajul cu parametri:

<FONT SIZE=x COLOR=y> … </FONT> , care indicã utilizarea unui font de dimensiune x si culoare y.

* x poate fi un numãr între 1 si 12, indicând mãrimea exactã, sau un numãr cu semn, indicând mãrimea relativã la dimensiunea curentã.
* y poate fi numele unei culori standard, specificatã în limba englezã si între ghilimele, sau, eventual, descompunerea unei culori în componentele RGB, sub formã hexazecimalã (câte douã cifre hexa pentru fiecare componentã).

Suplimentar, se pot crea pagini de stiluri, în care sã se defineascã stiluri logice, modificabile ulterior; în acest scop, se folosesc marcajele <DN> - definitie, <EM> - punere în evidentã, <STRONG> - accentuare puternicã.

Pentru tastaturile care suportã numai codurile ASCII, caracterele speciale se pot crea folosind formatul &nume\_caracter - de exemplu, &egrave; pentru e. Având în vedere semnificatia specialã a caracterelor <, > si &, aparitia lor în documente trebuie specificatã sub forma caracterelor speciale: &lt; , &gt; , respectiv &amp; .

Prezentãm în continuare un exemplu de document HTML, precum si modul în care acesta este afisat de Netscape Navigator.

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//IETF//DTD HTML//EN">  
<html>  
  
<head>  
<title>Pagina simpla</title>  
</head>  
  
<body>  
<p>Acesta este un exemplu simplu de o   
pagina HTML. Ea arata cum   
pot aparea caractere <strong>bold</strong>, <em>italic</em>,   
<font size="5">mai mari</font>,   
<font size="1">mai mici</font>,   
respectiv insera   
o mica imagine   
<img src="Handshake8114.gif"  
width="20" height="14">.  
</p>  
</body>  
  
</html>

Introducerea obiectelor de tip imagine (marcajul <IMG>) este detaliatã mai jos.

Limbajul HTML permite definirea mai multor tipuri de liste si imbricarea lor (includerea unor liste în altele), caz în care trebuie verificatã cu atentie corespondenta dintre marcajele de început si sfârsit pentru fiecare listã. Formatarea listelor la afisarea paginii (introducerea bulinelor, numerotãrii etc.) se face de cãtre programul de navigare.

Elementele listelor se introduc între marcajele <LI> … </LI> ("list item"). Modul de aparitie al elementelor depinde de tipul de listã în care sunt incluse (cu buline, numerotate etc.), determinat de marcajul specific.

Astfel, listele pot fi:

* neordonate (cu buline) - delimitate de marcajele <UL> … </UL> ("unordered list"); elementele lor se afiseazã cu buline;
* ordonate (numerotate) - delimitate de marcajele <OL> … </OL> ("ordered list"); elementele lor se vor numerota;
* de tip meniu - delimitate de marcajele <MENU> … </MENU>; elementele acestor liste apar într-o reprezentare compactã pe ecran (multicoloanã);
* glosare (liste de definitii) delimitate de marcajele <DL> … </DL> ("definition list"); elementele acestora au câte douã componente, introduse respectiv cu marcajele <DT> (pentru nume) si <DD> (pentru semnificatia asociatã);
* tabele scurte - create cu marcajul <DIR>.

Listele utilizate cel mai frecvent sunt cele ordonate si neordonate. Prezentãm în continuare un exemplu simplu de paginã HTML care contine aceste tipuri de liste.  
  
<html>  
  
<head>  
<title>Pagina cu liste</title>  
</head>  
  
<body>  
  
<p>Aceasta pagina exemplifica crearea listelor</p>  
  
<p>Cele mai uzual folosite tipuri de liste sunt:   
  
<ul>  
<li>neordonate</li>  
<li>ordonate</li>  
</ul>  
  
<p>O lista ordonata este o lista numerotata:   
  
<ol>  
<li>primul element;</li>  
<li>al doilea element...</li>  
</ol>  
  
</body>  
</html>

## Marcaje pentru crearea hiperlegãturilor

Hiperlegãturile ("hyperlinks") se introduc cu marcajele <A> … </A> ("anchor") aplicate asupra unui text sau a unei imagini. Ele se pot crea cãtre:

* adrese URL - astfel se asigurã accesul în cadrul procesului de navigare (prin protocoale specifice), nu numai la paginile web, ci si la diverse servicii Internet;
* fisiere / resurse locale adicã aflate pe acelasi calculator cu pagina creatã - link-uri locale ; acestea ar putea fi accesate si printr-un URL cu protocolul "file" dar pentru mai multã simplitate, este suficientã specificarea numelui si cãii fisierului local;
* o zonã din documentul HTML curent - link-uri interne.

În fiecare din aceste cazuri, un click pe textul sau imaginea respectivã va determina activarea legãturii si afisarea prin intermediul navigatorului a resursei asociate link-ului.

Resursa asociatã unei legãturi este descrisã prin parametrii marcajului <A>:

* HREF - permite asocierea unei adresei URL, crearea unei legãturi locale prin specificarea numelui si cãii fisierului corespunzãtor sau a unei legãturi interne documentului; este cel mai important parametru pentru construirea de hiperlegãturi;
* NAME - numele hiperlegãturii sau al zonei dintr-o paginã cãtre care se face referirea, în cazul unui link intern;
* METHODS - metodele de acces (acest parametru se utilizeazã doar în prelucrãri speciale).  
  Astfel, un link local sau cãtre o adresã URL se poate defini pe un text cu: <A HREF="resursa"> text </A>.

O legãturã internã cãtre o zonã a documentului curent se indicã folosind marcajul <A NAME="nume-zona">.

## Marcaje pentru introducerea de obiecte

Prima versiune de HTML (1.0) nu permitea descrierea tabelelor sau a informatiilor formatate. Asemenea obiecte trebuiau create formatat si introduse ca obiect deja formatat, cu marcajele <PRE>, </PRE>. Aceste marcaje indicau navigatorului cã textul inclus trebuia afisat caracter cu caracter, fãrã vreo interventie de formatare. În versiunile ulterioare ale limbajului HTML, s-au introdus însã facilitãti elegante de formatare, de includere a tabelelor si a altor obiecte.

În HTML 3.0 s-au introdus obiectele de tip tabel, formate din linii orizontale si coloane verticale la a cãror intersectie se formeazã celulele. Acestea pot contine intrãri diverse: texte, figuri sau chiar alte tabele. Se pot realiza reuniri de celule (de exemplu, pentru titluri mai lungi). Atributele de formatare a tabelului (aliniere, stilul chenarului si marginilor etc.) se definesc în proiectarea paginii dar modul lor de afisare va depinde si de programul de navigare.

Tabelele se introduc între marcajele <TABLE> … </TABLE>, cãrora li se pot atasa (optional) parametrii BORDER si RULES. Un titlu pentru tabel se poate introduce cu marcajul <CAPTION>. Fiecare coloanã se defineste cu marcajul <COL>, având ca parametru ALIGN - modul de aliniere a informatiilor din acea coloanã (LEFT, CENTER, RIGHT).

Antetul tabelului se poate indica între marcajele <TH>…</TH> ("Table Header"), pentru trecerea la o linie nouã se utilizeazã marcajul <TR> ("Table Row") iar celulele individuale se marcheazã cu <TD> ("Table Data"), eventual cu parametru de aliniere. Se mai pot specifica alinieri orizontale sau verticale ale celulelor, grupãri de celule etc. Aceste marcaje permit navigatorului sã afiseze diferentiat informatiile din tabel.

Prezentãm în continuare un exemplu simplu de tabel.

<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>Pagina cu tabel</TITLE>  
</HEAD>  
<BODY>  
<H1>Aceasta pagina da un exemplu de folosire a unui tabel</H1>  
<H3>Vanzari anuale:</H3>  
<TABLE> <TH>1996</TH><TH>1997</TH><TH>1998</TH><TR>  
<TD>125 milioane lei</TD><TD>160 milioane lei</TD><TD>231 milioane lei</TD>  
</TABLE>  
</BODY>  
</HTML>

##### Exemplu de tabel într-o paginã HTML

Mãrimea liniilor si a coloanelor poate fi controlatã suplimentar prin marcajele <ROWSPAN=x> si respectiv <COLSPAN=y>, fiecare indicând mãrimea în "celule normale". În plus, se poate indica trasarea unei margini pentru tabel, prin marcajul <TABLE BORDER>.

Includerea imaginilor se face folosind marcajul <IMG>, care are parametri specifici:

* SRC indicã (dupã semnul '=') URL-ul imaginii, respectiv calea fisierului dacã acesta este local; uzual, se acceptã fisiere în format GIF sau JPEG;
* ALLIGN controleazã alinierea imaginii fatã de limita inferioarã a textului (TOP, MIDDLE sau BOTTOM); este un parametru optional;
* ALT furnizeazã textul afisat în locul imaginii dacã utilizatorul dezactiveazã optiunea de afisare a imaginilor (parametru optional);
* ISMAP este un indicator optional pentru imaginile care sunt hãrti selectabile.

Astfel, introducerea simplã a unei imagini se poate realiza cu <IMG SRC="specificare-imagine">. Un exemplu de imagine inseratã într-o paginã HTML este prezentat în figura de mai sus.  
Remarcãm faptul cã, utilizând parametri specifici, marcajul <IMG> se poate folosi si pentru inserarea unor fisiere multimedia, cum ar fi secventele video. Având în vedere cã aceste operatii se realizeazã mai usor folsind un editor HTML.

Formulare. HTML 1.0 permitea uzual doar transferarea informatiilor de la furnizori cãtre utilizatori, transferul în sens invers fiind foarte dificil. Odatã cu dezvoltarea Web-ului si mai ales cu utilizarea sa în scopuri comerciale si în diverse alte domenii, s-a fãcut simtitã necesitatea comunicãrii în dublu sens pentru preluãri de comenzi, completarea unor fise de înregistrare, distribuirea de produse soft, administrarea de chestionar, transmiterea unor informatii personale etc. Acestea au fost motivatiile introducerii formularelor în HTML 2.0.

Formularele contin obiecte de control care permit utilizatorilor introducerea de informatii prin completarea unor câmpuri specifice (casete de text), prin selectarea sau activarea unor optiuni (comutatoare, grupuri sau liste de optiuni). Aceste informatii vor fi transmise, dupã activarea butonului SUBMIT (echivalentã cu tastarea lui <Enter>) proprietarului paginii, introduse în baze de date dedicate si prelucrate cu aplicatii specifice.

Formularele se introduc prin marcajelele <FORM> ... </FORM> , cãrora li se ataseazã parametri specifici care definesc metodele de transmitere si tratare a datelor. Un formular poate contine obiecte de control de diverse tipuri, definite cu marcajul <INPUT> si o varietate de parametri care stabilesc, pentru obiectul definit, tipul, dimensiunea si modul lui de afisare. Astfel, se pot crea câmpuri de text (care vor fi completate cu texte de cãtre utilizator), liste de alternative, comutatoare, grupuri de optiuni, butoane, hãrti active etc.

Datele preluate prin intermediul formularelor se trateazã conform standardului CGI (Common Gateway Interface) prin intermediul unor programe sau script-uri CGI. În plus, un asemenea script poate interactiona cu baza de date creatã pentru realizarea unor actiuni specifice (de exemplu, hãrtile active folosesc script-uri CGI pentru a executa diferite actiuni, în functie de zona selectatã de utilizator).

Script-urile CGI pot executa si alte operatii decât prelucrarea formularelor, producând iesiri convenabile. Dacã o hiperlegãturã indicã spre un script CGI, la selectarea legãturii se va executa script-ul (cu anumite variabile de context care retin diverse informatii de stare). Script-ul va produce un fisier, de exemplu o paginã web, care va fi interpretat(ã) de navigator. Acest mecanism permite script-urilor sã genereze, aproape instantaneu, pagini web care sã satisfacã diverse cerinte ale utilizatorilor, furnizând anumite rãspunsuri asteptate în urma unor actiuni.

Crearea interactivã a formularelor, folosind produse soft specializate în realizarea de pagini Web este relativ accesibilã pentru utilizatorii familiarizati cu caracteristicile obiectelor de control specifice aplicatiilor soft dar tratarea ulterioarã a informatiilor transmise necesitã cunostinte de specialitate.

Numele, simbolurile si procedura de introducere interactivã dintr-un editor HTML (de exemplu, Microsoft Front Page) a obiectelor de control sunt extrem de apropiate de cele asociate obiectelor similare din formularele sau rapoartele Microsoft Access. Pentru utilizatorii mai putin avizati însã, crearea, chiar interactivã, a formularelor este mai dificilã.

ARHITECTURA LUCRARII

1. HARTA SITE –ULUI / SCHEMA LOGICA

PAGINA 1

LEGENDA

 PAGINA 1

 PAGINA 2

 PAGINA 3

Genul Epic

Genul Dramatic

1. DESCRIEREA OBIECTELOR / PROCEDURILOR /FUNCTIILOR/SUBPROGRAMELOR , PROIECTULUI( PREZENTARE :denumire , structura/ secvente de cod…)

MANUAL DE UTILIZARE (3-4 pagini)

Pentru utilizarea proiectului sunt necesare urmatoarele resurse:

Functionarea / utilizarea optima impune respectarea urmatorilor pasi , de catre beneficiarul proiectului :

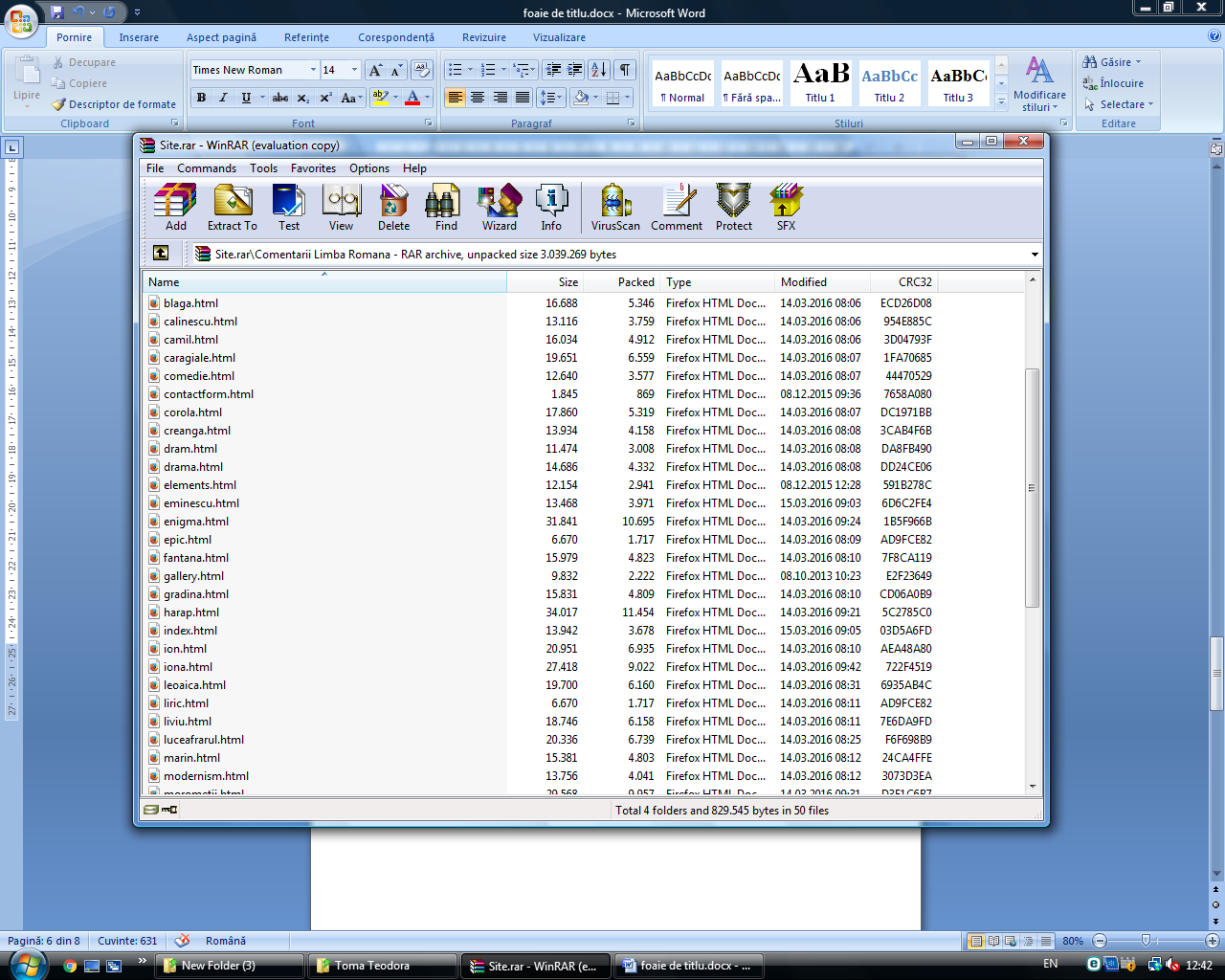
Pas 1

Se va copia continutul CD –ului , pe calculator , pe partitia ….

(un print scrn)

Pas 2

Se va accesa fisierul cu numele: **index.html**

 (un print scrn)

Pas 3

Din meniul afisat, se va actiona butonul… , din meniul……..,

(un print scrn)

Pas4

Optiunea ….permite afisarea/ prezentarea…..

(un print scrn)

Pas 5

………………………

(un print scrn)

BIBLIOGRAFIE

1. Manual clasa a 12- a, autorii……….., editura… ….., an aparitie……,
2. ………….
3. ……………

ANEXE

(COD COMENTAT)