

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

HTML 4. Biblia

Autorzy: Bryan Pfaffenberger, Bill Karow

Tłumaczenie: Robert Riger, Krzysztof Sapkowski

ISBN: 83-7197-394-2

Tytuł oryginału: [HTML 4 Bible](#)

Format: B5, stron: 732

oprawa twarda



W tym wydaniu tego jednotomowego, wszechstronnego przewodnika, autorzy Bryan Pfaffenberger i Bill Karow oferują opisany, krok po kroku instruktaż tworzenia efektownych stron WWW napisanych w najnowszym wydaniu HTML-a (wersji 4.01). Poczynając od „szybkiego startu” z HTML-em po porady ekspertów na temat kaskadowych arkuszy stylów, projektowania stron WWW, zawartości multimedialnej, interaktywnych baz danych, dynamicznego HTML-a i JavaScriptu. Wyjaśniają, jak najpełniej wykorzystać możliwości HTML-a i pokazują, jak przekształcić HTML w aplikacje XHTML.

Wewnątrz znajdziesz kompletny opis HTML-a 4:

- Zrozumienie podstawowej struktury dokumentu HTML.
- Umieszczanie elementów DHTML na swoich stronach WWW.
- Opanowanie prawidłowej składni standardu HTML 4.01.
- Wykorzystanie nowych, zaawansowanych możliwości tworzenia kaskadowych arkuszy stylów.
- Ożywianie stron za pomocą animacji.
- Wykorzystywanie nowych opcji map obrazka.
- Usprawnienie zarządzania stronami WWW dzięki radom ekspertów.
- Tworzenie stron WWW dla Internetu i intranetu.



Spis treści

O Autorach	23
Wstęp	25
Wprowadzenie	29
Wprowadzenie do języków znakowania	29
HTML – hipertekstowy język znakowania.....	30
Zanik podziału na strukturę i wygląd	30
HTML 4 i jego zasady	31
Wprowadzenie do kaskadowych arkuszy stylów	32
Wykorzystanie potęgi stylów	32
Co z podziałem na strukturę i wygląd?.....	33
Powrót do czystej struktury w HTML-u 4	33
Zasady HTML-a 4.....	34
 Część I Zaczynamy pisać w HTML-u 4.....	35
Rozdział 1. Podstawy HTML-a 4.....	37
Wprowadzenie do podstawowych bloków HTML-a – elementów	38
Elementy kontra znaczniki	38
Nawet elementy składają się z części	38
Atrybuty	40
Tylko pary.....	40
Zawsze kupuj z listy	40
Proszę wybrać numer.....	40
Kolory świata.....	40
Liczy się kreatywność.....	42
Polskie znaki	42
Skąd się biorą znaki?	42
ISO	43
Inne systemy kodowania.....	43
Jaki system kodowania wybrać?.....	43
ISO-8859-2	43
Programy do konwersji.....	44
Używanie znaków specjalnych	44
Dodawanie komentarzy.....	46
Poprawianie czytelności kodu HTML	47
Wystrzeganie się popularnych błędów składni	48
Zagnieżdżanie	48
Podstawowa struktura dokumentu HTML: HEAD i BODY	50
Co teraz?	50

Rozdział 2. Zasady HTML-a 4	53
Problemy związane z rozszerzeniami	54
Kompatybilność przeglądarek	54
World Wide Web Consortium	55
Ideal – oddzielenie struktury dokumentu od jego wyglądu	56
Zaśmiecony HTML (sytuacja przed HTML-em 4)	56
Zarządzanie koszmarem	57
HTML 4 definiuje strukturę.....	58
Wprowadzenie do kaskadowych arkuszy stylów.....	59
Zasady HTML-a 4.....	61
Przyszłość – XML.....	61
Ideal kontra rzeczywistość.....	62
Dokąd to wszystko zmierza?.....	62
Co powinienś teraz zrobić?	63
Co dalej?	63
Rozdział 3. Tworzenie pierwszej strony WWW	65
Uruchamianie edytora	65
Nadawanie tytułu stronie	67
Na początku to, co ma być na początku	67
Identyfikacja autora.....	68
Definiowanie słów kluczowych w celu lepszego wyszukiwania	68
Wstawianie elementu BODY	70
Dodawanie nagłówków.....	70
Wpisywanie i edycja tekstu.....	72
Akapity	72
Bloki cytatów.....	72
Podział wierszy i zaczynanie nowego akapitu	73
Zapobieganie podziałowi wierszy	73
Dodawanie linii poziomych.....	73
Tworzenie list.....	74
Listy wypunktowane.....	75
Listy numerowane	75
Dodawanie łącza	76
Dodawanie łącza wewnętrznego.....	76
Dodawanie łącza zewnętrznego.....	77
Podgląd strony.....	78
Modyfikacje końcowe.....	78
Kopiowanie arkuszy stylów.....	78
Łączenie strony z arkuszem stylów	79
Zmiana stylów	80
Skrócony opis elementów HTML-a.....	80
Co dalej?	81
Rozdział 4. Publikujemy!.....	83
Przygotowanie.....	84
Osobiste serwery sieciowe	85
Profesjonalne serwery sieciowe.....	86
Publikowanie na własnym serwerze	87
Publikowanie na serwerze dostawcy internetowego.....	87
Zagadnienia związane z platformą.....	88
Publikowanie na serwerze Windows NT/2000	89
Windows 98	89
Windows NT/2000.....	92
Mac	93

Wprowadzenie do FTP.....	94
Wprowadzenie do klientów FTP: CuteFTP, WS_FTP i Fetch	95
Planowanie struktury katalogów do przechowywania stron i grafiki	97
Struktura katalogów dopasowana do zawartości serwisu	97
Struktura katalogów utworzona na podstawie rodzajów plików	98
Wysyłanie swoich stron oraz grafiki.....	99
DNS.....	99
Uprawnienia	99
Testowanie swojej pracy	100
Co dalej?	102

Część II Czym jest HTML? 103

Rozdział 5. Wprowadzenie do HTML-a 105

Jaki jest Twój cel?.....	106
Punkt przejściowy.....	106
Punkt docelowy	106
Edukacja	107
Motywacja	107
Informacja.....	108
Perswazja	108
Sprzedaż.....	109
Jakie są Twoje narzędzia?.....	109
SGML	110
HTML	111
Proces standaryzacji HTML-a	111
Powstawanie standardu.....	111
Komisje i wersje robocze.....	112
Głosowanie	112
HTML 1.0	112
HTML 2.0	113
HTML 3.2	113
HTML 4.0	113
Edytory HTML	114
Pisanie w HTML-u.....	115
Formatowanie tekstu.....	115
Definiowanie struktury dokumentu	116
Dodawanie multimediów	116
Elementy wewnętrzne.....	117
Obiekty	118
Standaryzacja	118
Proces standaryzacji.....	118
Działalność	119
Grupy	119
Konsensus	119
Propozycja zalecenia	120
Głosowanie	120
Zalecenia.....	120
Uczestnicy procesu standaryzacji	121
Gra w rozszerzenia.....	122

Rozdział 6. XML a XSL	123
Czym jest XML?	123
Definicja typu dokumentu	124
Przestrzeń nazw XML-a	124
Czym jest XSL?	124
Transformacje	125
Formatowanie	125
Co dalej?	125
Rozdział 7. Wprowadzenie do XHTML-a – przyszłości HTML-a	127
Czym jest XHTML?	127
Rozszerzalność	127
Przenośność	128
Różnice między HTML-em i XHTML-em	128
Wymagane znaczniki	128
Znaczniki muszą być prawidłowo zagnieżdżone	129
Znaczniki i nazwy atrybutów muszą być pisane małymi literami	130
Puste elementy są niedozwolone	130
Niepuste elementy muszą być zamknięte	130
Wartości atrybutów muszą być umieszczone w cudzysłowie	131
Wartości atrybutów muszą być rozszerzone	131
Co dalej?	131
Rozdział 8. Wybieramy edytor HTML	133
WYSIWYG a może coś innego?	134
Proste edytory WYSIWYG – łatwe w użyciu, ale nieporęczne	134
Programy oparte na znacznikach	135
Jaka to różnica?	135
Przegląd możliwości edytorów HTML-a	137
Analiza	137
Obsługa HTML-a 4	138
Obsługa zaawansowanych znaczników	143
Przegląd edytorów HTML-a	147
TextPad 4.2.1	147
HotDog Professional 6.0	148
HomeSite 4.5	149
HoTMetaL PRO 6.0	150
CoffeeCup 8.2	151
Dreamweaver	152
FrontPage 2000	153
HTML-Kit 1.0	153
PageMill 3.0	154
NetObjects Fusion 5.0	154
Co dalej?	156
Rozdział 9. Pisanie na potrzeby Sieci	157
Szybkie przeglądanie	157
Pisz zwięźle	159
Strona czynna	159
Podporządkowywanie	160
Długość zdania	161
Pisz barwnie	161
Korekta tekstu	162
Co dalej?	162

Rozdział 10. Uwzględnianie specjalnych potrzeb – dostępność sieci WWW163

Dostępność projektu.....	163
Wskazówki dotyczące dostępności.....	164
Co dalej?	166

Rozdział 11. Opcje serwera.....167

Model klient-serwer.....	167
Model klient-serwer.....	169
Przetwarzanie – sedno sprawy.....	169
Przetwarzanie po stronie klienta	169
Serwer WWW	171
Uprawnienia.....	171
NT – ukryte uprawnienia	172
Przetwarzanie po stronie serwera.....	172
Czego nie potrafi przetworzyć serwer WWW?	173
Konwersja skryptów na HTML	173
Historia oprogramowania pośredniczącego	174
Wbudowane oprogramowanie pośredniczące	175
Samodzielne oprogramowanie pośredniczące	176
Szybkie tworzenie aplikacji.....	177
Cookies.....	177
Bezpieczne serwery.....	178
Serwery UNIX	180
Serwery Windows NT.....	180
Co dalej?	181

Część III Tworzenie struktury dokumentu w HTML-u183**Rozdział 12. Struktura dokumentu HTML185**

Co nowego w HTML-u 4.....	185
Ramki.....	186
Formularze.....	186
Przypisy	186
Tabele	187
Uprawnienia w CSS.....	187
Co ubył z HTML-a 4.0?.....	187
Komponenty HTML-a	187
Elementy	187
Atrybuty	188
Kody znaków	188
Elementy blokowe kontra elementy liniowe.....	188
Zagnieżdżanie	189
Element HTML	190
Element HEAD	191
Dodatkowe elementy HEAD	192
Element BODY	194
Struktura kontra wygląd – jeszcze raz	195
Pisanie czytelnego kodu HTML-a	195
Co dalej?	195

Rozdział 13. Określanie wersji HTML-a i tytułu dokumentu.....197

Informacje o wersji	197
Tytuł dokumentu	198
Co dalej?	199

Rozdział 14. Metadane	201
Element META	201
Atrybuty nazwy	202
Atrybut http-equiv	202
Robots.txt	204
Co dalej?	205
Rozdział 15. Określanie struktury wierszy i akapitów za pomocą elementów blokowych.....	207
Wprowadzenie do elementów blokowych	208
Określanie wyglądu	208
Tworzenie akapitów – element P	208
Kontrolowanie podziału wierszy i odstępów	209
Podział wiersza	209
Zapobieganie podziałowi wiersza	211
Dodawanie nagłówków	211
Tworzenie wciętych bloków cytatów – element BLOCKQUOTE.....	212
Dodawanie preformatowanego tekstu	212
Grupowanie elementów blokowych – element DIV	213
Co dalej?	214
Rozdział 16. Tworzenie list	217
Wprowadzenie do list.....	217
Tworzenie list wypunktowanych – element UL	217
Tworzenie list numerowanych – element OL.....	219
Tworzenie list definicji – element DL	220
Zagnieżdżanie elementów blokowych	222
Co dalej?	223
Rozdział 17. Elementy liniowe i znaki specjalne.....	225
Wprowadzenie do elementów liniowych	225
Style logiczne kontra style fizyczne.....	227
Sieciowy zestaw znaków	228
Dodawanie znaków specjalnych	228
Znaki specjalne do specjalnych zastosowań	229
Obsługa tekstów pisanych w językach obcych	231
Dodawanie cytatów – element Q	232
Grupowanie elementów liniowych – element SPAN	233
Co dalej?	234
Rozdział 18. Dodawanie łączy	235
Łącza	235
Budowa adresu.....	236
Lokalne łączenie stron względnymi nazwami plików	237
Uzupełnianie adresu	237
Element A	237
Łączenie ze stronami znajdującymi się w innych katalogach.....	238
Łączenie ze stronami zewnętrznymi	239
Łączenie z miejscami znajdującymi się na tej samej stronie.....	240
Łącza graficzne	241
Łącza do danych niebędących dokumentami HTML	241
Element BASE	242
Dodawanie łączy mailto	242
Premia – tworzenie łączy, które nie powoduje opuszczenia strony	243
Co dalej?	243

Rozdział 19. Wstawianie grafiki i innych obiektów	245
Krótkie wprowadzenie do formatów plików graficznych.....	245
JPEG	245
GIF	246
PNG	246
Tworzenie pliku graficznego	246
Dodawanie grafiki wewnętrznej za pomocą elementu IMG.....	246
Multimedia	248
Dodawanie wewnętrznych obiektów multimedialnych za pomocą elementu OBJECT.....	248
Wskazówki na temat efektywnego wykorzystywania grafiki.....	250
Alternatywne rozwiązania dla przeglądarek tekstowych.....	251
Co dalej?	252
Rozdział 20. Tabele	253
Wprowadzenie do modelu tabel w HTML-u.....	254
Definiowanie tabeli	254
Definiowanie danych tabeli	256
Grupowanie wierszy	260
Definiowanie kolumn.....	263
Grupowanie kolumn.....	264
Łączenie wierszy i kolumn	265
Modyfikacje końcowe.....	266
Zagnieżdżanie tabel.....	266
Co dalej?	267
Rozdział 21. Tworzenie formularzy i wstawianie skryptów	269
Wprowadzenie do formularzy.....	270
Przetwarzanie formularza	270
Zapisywanie danych w celu dalszego ich przetwarzania	270
Zwracanie informacji osobie wypełniającej formularz	271
Wykonywanie innych czynności	271
Wstawianie formularza	271
Action	272
Method.....	273
Wstawianie kontrolek	273
Element INPUT.....	275
Rodzaje atrybutów	276
Element BUTTON	280
Elementy SELECT, OPTION i OPTGROUP	281
Element SELECT	282
Element OPTION	283
Element TEXTAREA	286
Element LABEL	286
Elementy FIELDSET i LEGEND.....	288
Możliwości przetwarzania formularza.....	289
Przetwarzanie danych formularza.....	289
mailto:	290
Co dalej?	290
Rozdział 22. Tworzenie ramek.....	291
Wprowadzenie do ramek	291
Tworzenie układu ramek.....	292
Tylko rzędy (wiersze).....	292
Tylko kolumny.....	293
Zarówno rzędy, jak i kolumny	293
Zagnieżdżanie elementów FRAMESET.....	294

Miejsca docelowe.....	295
Tworzenie ramek.....	296
Ułatwianie nawigacji.....	297
Serwisy bez ramek	298
Dodawanie ramek łączonych (IFRAME)	299
Co dalej?	300
Rozdział 23. Grupowanie elementów za pomocą elementów DIV i SPAN	301
Czym jest klasa?.....	301
Wprowadzenie do DIV	302
Wprowadzenie do SPAN	303
Co dalej?	304
Rozdział 24. Testowanie i walidacja HTML-a.....	305
Uważaj na najczęściej popełniane błędy.....	305
Testowanie kodu HTML-a.....	306
Dlaczego powinienś przeprowadzać walidację?.....	307
Czym jest walidacja?	307
Po co przeprowadzać walidację?.....	307
Walidacja kodu HTML-a	307
Walidacja CSS	308
Różne poziomy walidacji CSS	309
Ocena dostępności.....	310
Co dalej?	311
Część IV Kaskadowe arkusze stylów	313
Rozdział 25. Wprowadzenie do kaskadowych arkuszy stylów	315
Dlaczego arkusze stylów są potrzebne?.....	315
Co można zrobić za pomocą arkuszy stylów?	316
Grupowanie elementów	316
Zmiana wyglądu serwisu	317
Przekazanie redagowania serwisu bez utraty kontroli nad jego wyglądem	317
Model kaskadowy	318
Przykłady arkuszy stylów	318
Problemy z kompatybilnością przeglądarek	321
Co dalej?	321
Rozdział 26. Składnia CSS.....	323
Anatomia arkusza stylów	324
Różnice między składnią CSS i HTML-a.....	324
Definiowanie właściwości	325
Grupowanie właściwości	326
Skrócone definicje właściwości	327
Formatowanie pudełek – model formatowania CSS.....	327
Wymiary pudełka.....	327
Odstęp	328
Obwódka.....	329
Marginesy	329
Dziedziczenie	330
Definiowanie klas	330
Pseudoklasy.....	330
Definiowanie identyfikatora	331
Grupowanie elementów za pomocą DIV i SPAN.....	332
Komentarze w arkuszu stylów	332
Co dalej?	333

Rozdział 27. Dodawanie stylów do strony WWW	335
Używanie zewnętrznego arkusza stylów	335
Używanie elementu STYLE wewnątrz elementu HEAD	336
Dodawanie stylów łączonych.....	338
Korzystanie z gotowych arkuszy stylów.....	338
Przykład mieszanej definicji stylów	341
Co dalej?	342
Rozdział 28. Dodawanie kolorów i tła.....	345
Jak powstają kolory na monitorze?	345
Wprowadzenie do kodów kolorów	346
Używaj angielskiego.....	346
Różnice występujące między monitorami	346
Palety kolorów	348
Dobieranie kolorów.....	348
Definiowanie koloru tła	348
Zmiana domyślnego koloru tekstu	349
Dodawanie grafiki tła.....	349
Co dalej?	351
Rozdział 29. Formatowanie akapitów	353
Przypomnienie pudełkowego modelu formatowania w CSS.....	353
Podsumowanie odstępów	354
Marginesy – podsumowanie	354
Jednostki długości.....	354
Dodawanie wcięć	355
Kontrolowanie wyrównywania	355
Wybieranie interlinii	355
Kontrolowanie list za pomocą stylów	356
Rodzaje wypunktowania list.....	356
Grafika wypunktowania listy.....	357
Pozycja wypunktowania listy	357
Skrócona definicja listy	357
Dodawanie obwódki	358
Szerokość obwódki.....	358
Kolor obwódki	359
Styl obwódki	359
Zapis skrócony	359
Co dalej?	360
Rozdział 30. Formatowanie tabel	361
Kontrolowanie wyrównania tabeli	361
Ustawianie poziomego wyrównania komórek.....	362
Na poziomie komórki	362
Na poziomie wiersza.....	363
Na poziomie kolumny.....	364
Na poziomie grupy wierszy lub grupy kolumn	364
Ustawianie pionowego wyrównania komórek.....	365
Określanie tabel i szerokości komórek	365
Wartości bezwzględne	366
Wartości względne.....	366
Określanie szerokości w arkuszu stylów	367
Dodawanie odstępów między komórkami.....	367
Definiowanie odstępów w komórce.....	369

Stosowanie kolorów w tabelach.....	369
Definiowanie linii i obwódek.....	369
Co dalej?	370
Rozdział 31. Definiowanie czcionek.....	371
Wprowadzenie do czcionek	371
Rodziny czcionek.....	371
Tekst kontra grafika tekstu	372
Wykorzystanie czcionek lokalnych	373
Wybór czcionki	373
Zagadnienia estetyczne.....	373
Dostępność czcionek lokalnych.....	374
Kontrola wyboru czcionki	374
Wybór wielkości czcionki.....	374
Używanie tekstu ściśniętego i rozstrzelonego	375
Ścieśnianie i rozszerzanie w poziomie	375
Ścieśnianie i rozszerzanie w pionie	376
Dodawanie kapitalików i innego formatowania znaków	377
Modyfikacja pierwszego wiersza	377
Tworzenie inicjału	377
Co dalej?	378
Część V Projektowanie wyglądu strony.....	379
Rozdział 32. Podstawy projektowania stron WWW	381
Co umieścić na stronie?	382
Skoncentruj się na przekazie.....	382
Zmierzaj do sedna (pracuje lewa półkula).....	383
Utrzymuj ten sam nastrój (pracuje prawa półkula).....	383
Kiedy poprosić o pomoc.....	384
Nie wódź mnie na pokuszenie	384
Strony wzorcowe.....	385
Spójność	386
Przewidywalność	386
Łatwa nawigacja	387
Paski nawigacyjne lub przyciski nawigacyjne	388
Spis treści.....	389
Mapa serwisu	391
Przeszukiwanie serwisu	392
Rozwijana lista z zawartością serwisu.....	392
Wygląd	392
Interaktywność	393
Szybkość	393
Wskazówki na temat projektowania	394
Efektywne wykorzystanie odstępów.....	398
Optymalna długość strony	398
Możliwości rozbudowy.....	398
Projektowanie efektownej strony powitalnej	399
Strona startowa.....	399
Testowanie	399
Mit o kompletności	400
Co dalej?	400

Rozdział 33. Możliwości pozycjonowania w CSS	401
Właściwość display	401
Właściwość float	403
Właściwość clear	405
Właściwość position	407
Właściwość z-index	408
Pozycjonowanie względne	409
Pozycjonowanie bezwzględne	409
Łączenie pozycjonowania względnego i bezwzględnego	410
Co dalej?	410
Rozdział 34. Pozycjonowanie grafiki i tekstu	411
Określanie położenia obrazka	411
Korzystanie z ramek	411
Używanie CSS i pozycjonowania bezwzględnego	412
Używanie CSS i pozycjonowania względnego	413
Używanie CSS do oblewania tekstu dookoła obrazka	414
Definiowanie pozycji tekstu	415
Modyfikacja elementu BODY	415
Względne pozycjonowanie tekstu	415
Umieszczanie obrazka obok tekstu	417
Oblewanie tekstu i obrazka	417
Oblewanie dookoła tekstu	418
Kolejność kodu HTML-a ma znaczenie	419
Co dalej?	420
Rozdział 35. Kruczki i sztuczki służące do rozmieszczania elementów za pomocą CSS	421
Tworzenie kolumn tekstu	421
Nakładanie tekstu na grafikę	423
Tworzenie wyróżnionych cytatów	424
Co dalej?	426
Rozdział 36. Struktura serwisów wielostronicowych	427
Możliwości i problemy związane z serwisami wielostronicowymi	427
Zalety serwisów wielostronicowych z punktu widzenia odwiedzających	428
Wady serwisów wielostronicowych z punktu widzenia odwiedzających	428
Zalety tworzenia serwisu wielostronicowego	430
Wady tworzenia serwisu wielostronicowego	430
Podział serwisu	430
Według pochodzenia materiału	431
Według rodzaju zawartości	432
Według zainteresowań odwiedzających	433
Podział zawartości	434
Architektura serwisu	435
Architektura liniowa	436
Architektura hierarchiczna	437
Wystrzegaj się zbytniego przestrzegania hierarchii	438
Anarchia	438
Jednolita sieć WWW	439
Udostępnianie pomocy w nawigacji	439
Utrzymywanie serwisu wielostronicowego	441
Dodatek: utrzymywanie naprawdę dużych serwisów	442
Co dalej?	443

Część VI Dodawanie elementów audiowizualnych i interaktywnych..... 445

Rozdział 37. Tworzenie grafiki statycznej na potrzeby sieci WWW.....447

Graficzne formaty plików	447
Po co stosuje się kompresję?	448
Opcje kompresji.....	450
Głębia kolorów.....	452
Zwiększanie szybkości ładowania	452
Wielkość plików graficznych	453
Ilość grafiki	453
Wielokrotne wykorzystanie tych samych obrazów	454
Stosuj ramki	454
Używaj tekstu zamiast grafiki	454
Tworzenie grafiki	454
Najważniejsze funkcje	455
Alternatywne programy bezpłatne.....	456
Zdobywanie plików graficznych.....	456
Progresywny JPEG i GIF z przeplotem	456
Stosowanie przeźroczystych GIF-ów.....	457
Co dalej?	458

Rozdział 38. Tworzenie grafiki animowanej na potrzeby sieci WWW459

Wprowadzenie do animowanych GIF-ów	459
Planowanie animacji	460
Tworzenie animacji.....	462
Korzystanie z edytora animowanych GIF-ów	462
Umieszczanie animowanych GIF-ów na stronie	463
Testowanie animacji	464
Inne możliwości animacji	464
Shockwave i Shockwave Flash.....	464
Filmy.....	464
Aplety Javy	465
Kontrolki ActiveX	465
Co dalej?	465

Rozdział 39. Projektowanie i wykorzystywanie map odsyłaczy467

Wprowadzenie do map odsyłaczy.....	467
Projektowanie mapy odsyłaczy.....	468
Mapy odsyłaczy po stronie serwera i po stronie klienta	469
Tworzenie grafiki dla map odsyłaczy	469
Korzystanie z edytora map odsyłaczy.....	470
Element MAP.....	471
Element AREA	471
Budowa mapy odsyłaczy	472
Dodawanie tekstu alternatywnego	472
Co dalej?	473

Rozdział 40. Dodawanie dźwięków475

Czym jest dźwięk cyfrowy?.....	475
Sprzęt do nagrywania	476
Głębia bitowa nagrywania	476
Częstotliwość próbkowania	477
Mono czy stereo.....	477
Sprzęt do odtwarzania.....	477

Wprowadzenie do formatów plików dźwiękowych.....	477
Wprowadzenie do dźwięku strumieniowego	478
Zdobywanie plików dźwiękowych	479
Nagrywanie plików dźwiękowych.....	479
Edycja plików dźwiękowych i dodawanie filtrów	480
Dodawanie plików dźwiękowych do strony	481
Dźwięk wewnętrzny	481
Dźwięk zewnętrzny	482
Co dalej?	482
Rozdział 41. Tworzenie i dodawanie plików cyfrowej animacji	483
Wprowadzenie do cyfrowej animacji	484
Oczekiwania	484
Śmieci na wejściu, śmieci na wyjściu.....	484
Budowa animacji cyfrowej	485
Liczba klatek na sekundę.....	485
Rozdzielczość klatki	485
Wprowadzenie do formatów plików animacji cyfrowej.....	486
Wprowadzenie do animacji strumieniowej.....	486
Rodzaje kompresji wideo.....	487
Zdobywanie plików analogowej animacji wideo.....	487
Edycja animacji cyfrowej.....	487
Dodawanie animacji do strony WWW	489
Animacja wewnętrzna	489
Animacja zewnętrzna.....	489
Nieocenione źródła	490
Co dalej?	490
Rozdział 42. Zastosowanie rozszerzeń i kontrolek ActiveX.....	491
Element OBJECT.....	492
Jak działają rozszerzenia?	492
Wady i zalety stosowania rozszerzeń.....	494
Stosowanie rozszerzeń	494
3D i animacja 3D	494
Dźwięk i animacja	496
Rozszerzenia specjalistyczne.....	497
Rozszerzenia komercyjne	497
Testowanie rozszerzeń	498
Konfiguracja serwera	499
Wprowadzenie do ActiveX.....	499
Wady i zalety stosowania kontrolek ActiveX.....	499
Model bezpieczeństwa ActiveX.....	500
Wyszukiwanie kontrolek ActiveX	501
Wykorzystywanie kontrolek ActiveX.....	501
Definiowanie opcji (parametrów).....	502
Rozwiązywanie problemów występujących na Macu	503
Testowanie kontrolki.....	504
Co dalej?	504
Rozdział 43. Dodawanie apletów Javy	505
Wprowadzenie do Javy	505
Wady i zalety stosowania Javy	506
Maszyna wirtualna Javy	507
Szybsze kompilatory.....	507

Model bezpieczeństwa Javy	507
Narzędzia do tworzenia Javy	508
Wstawianie apletów Javy	509
Definiowanie opcji (parametrów)	510
Testowanie apletu	510
Wprowadzenie do Javy po stronie serwera	511
Co dalej?	511
Rozdział 44. Tworzenie subskrypcji	513
Wprowadzenie do techniki push	513
Nic nowego	514
Kanały	514
Marketing prowadzony za pomocą techniki push	514
Wprowadzenie do formatu definicji kanału	515
Składnia CDF (XML)	515
Grafiki	516
Subskrypcja kanału	518
Co dalej?	518
Rozdział 45. Dostęp do zewnętrznych baz danych	521
Omówienie zagadnień związanych z bazami danych	521
Tabele	522
Klucze	522
Relacje	522
Popularne bazy danych	522
ODBC	523
Interfejs sieć WWW – baza danych	523
Komunikacja z bazą danych	524
Zwracanie rezultatów	525
Wnioski wypływające ze współpracy pomiędzy siecią WWW i bazą danych	525
Opcje dostępu do bazy danych	525
Trzy komponenty	526
Dwufunkcyjny serwer WWW i baza danych	526
Serwer WWW i dwufunkcyjna baza danych	527
Dostęp do zewnętrznej bazy danych bez potrzeby programowania	527
Dostęp do zewnętrznej bazy danych za pomocą SQL-a	527
Co dalej?	528
Rozdział 46. Tworzenie społeczności – umieszczanie grupy dyskusyjnej i czatu	529
Wprowadzenie do grup dyskusyjnych i czatu	530
Aplikacje dla grup dyskusyjnych	530
Aplikacje czatu	530
Dodawanie grupy dyskusyjnej do serwisu	531
Dodawanie czatu do serwisu	531
Czat tekstowy	531
Czat graficzny	532
Tworzenie społeczności	532
Co możesz zaoferować?	532
Znany felietonista	533
Rozmowy z profesjonalistami	533
Poza czatem i grupami dyskusyjnymi	533
Co dalej?	534

Cześć VII Dynamiczny HTML	535
Rozdział 47. Wprowadzenie do dynamicznego HTML-a i modelu obiektów dokumentu (DOM).....	537
Czym jest dynamiczny HTML?	538
Podstawa zmian – model obiektów dokumentu	540
Jak został zaimplementowany DOM?	541
DOM i kompatybilność przeglądarek	542
Struktura DOM	543
Co dalej?	545
Rozdział 48. Podstawy JavaScriptu	547
JavaScript – dynamika w DHTML-u	547
Dodawanie skryptów za pomocą elementu SCRIPT	549
Wykonywanie JavaScriptu	550
Obsługa zdarzeń w JavaScriptcie	552
Właściwości, metody i funkcje	555
Wysyłanie danych ze strony do skryptu	557
Testowanie i usuwanie błędów znajdujących się w skrypcie	558
Kompatybilny JavaScript	559
Badanie środowiska przeglądarki	559
Wykrywanie obiektów w JavaScriptcie	561
Co dalej?	563
Rozdział 49. Ramki, warstwy i gra shellowa	565
Definiowanie ukrytego tekstu	565
Wyświetlanie ukrytego tekstu	566
Tworzenie interaktywnego spisu treści	566
Dynamiczne modyfikowanie stylów	569
Skrypt	569
Przesuwanie warstw	570
Wykrywanie obiektu DOM	573
Ustawianie pozycji początkowej	573
Przesuwanie obiektów	574
Co dalej?	576
Rozdział 50. Tworzenie okien w JavaScriptcie	579
Czym jest okno?	579
Zasady działania okien	580
Otwieranie okien	581
Okna specjalnego przeznaczenia	582
Okna na odległość	583
Zamykanie okien	584
Dodatki	587
Dodatek A Typy danych	589
Dodatek B Opis elementów HTML-a 4	591
Dodatek C Opis atrybutów	657
Dodatek D Opis kodów znaków w HTML-u 4	667
Dodatek E Opis kaskadowych arkuszy stylów	671

Dodatek F	Kody języków.....	707
Dodatek G	Kolory.....	713
Dodatek H	O CD-ROM-ie.....	717
	Skorowidz.....	719

Rozdział 3.

Tworzenie pierwszej strony WWW

W tym rozdziale:

- ◆ Uruchamianie edytora.
- ◆ Nadawanie tytułu stronie.
- ◆ Identyfikacja autora.
- ◆ Wstawianie elementu BODY.
- ◆ Dodawanie nagłówków.
- ◆ Wpisywanie i edycja tekstu.
- ◆ Podział wierszy i zaczynanie nowego akapitu.
- ◆ Tworzenie list.
- ◆ Dodawanie łącz.
- ◆ Podgląd strony.
- ◆ Modyfikacje końcowe.
- ◆ Skrócony opis elementów HTML-a.

Teraz, gdy zdobyłeś już podstawowe informacje na temat HTML-a 4 i wiesz, jak ważne jest oddzielenie zawartości od znaczników formatujących, nadszedł czas zakasać rękawy i wziąć się do roboty. Zanim skończysz czytać ten rozdział, będziesz miał działającą stronę WWW. Nie będzie to może zbyt wyszukana strona, ale znajdą się na niej wszystkie podstawowe elementy. Później dodamy fontannę i wodotryski.

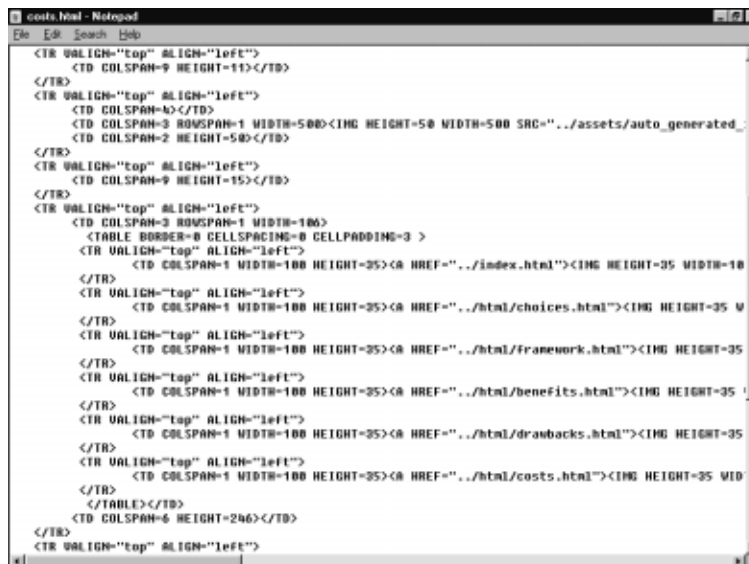
Uruchamianie edytora

Na potrzeby pierwszej strony WWW skorzystasz z najprostszego edytora tekstowego, dołączonego do Twojego systemu operacyjnego. Jeżeli pracujesz na pececie z systemem Windows 95/98/2000 lub NT, to z menu Start wybierz Programy (Programs), a następnie

zaznacz Akcesoria (Accessories) i wybierz Notatnik (Notepad). Zobaczysz okno podobne do pokazanego na rysunku 3.1. Jeżeli pracujesz na Macu, otwórz SimpleText. Pojawi się okno podobne do pokazanego na rysunku 3.2. Jeżeli pracujesz w środowisku UNIX, otwórz, według własnego uznania, jeden z edytorów tekstowych (vi, pico, jove lub emacs).

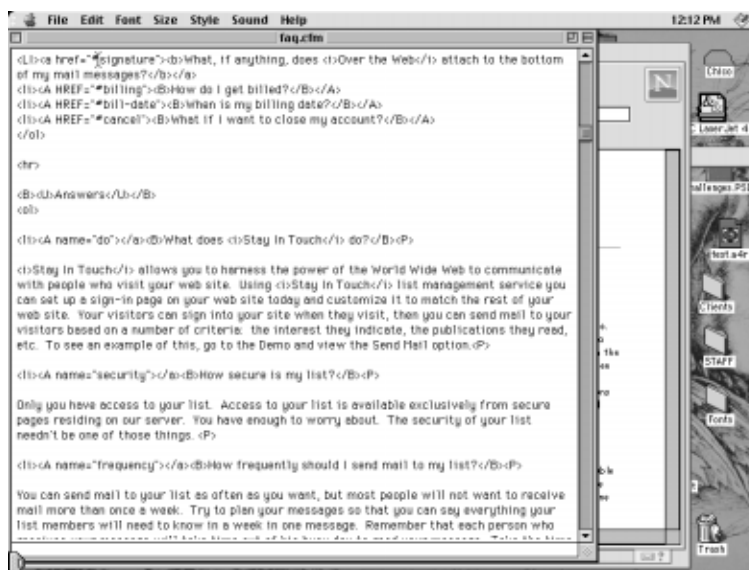
Rysunek 3.1.

Notatnik jest edytorem tekstowym dołączanym do systemu Windows



Rysunek 3.2.

SimpleText jest dołączany do systemu operacyjnego Maca



Nawet jeżeli posiadasz bardziej zaawansowane narzędzia do tworzenia serwisów WWW, które zostały dołączone do Twojego komputera lub które ściągnąłeś z sieci WWW, albo które sam kupiłeś – na razie ich nie używaj. Później przyjdzie czas na programy zwiększające wydajność. Najpierw musisz nauczyć się kilku podstaw HTML-a, a w zależności od tego, jaki program do edycji HTML-a posiadasz, może on Ci w tym trochę przeszkadzać.

Nadawanie tytułu stronie

Czy kiedykolwiek próbowałeś dodać jakąś stronę do swoich ulubionych (opcja w przeglądarce internetowej) tylko po to, aby przekonać się, że ma ona jakąś nic nieznaczącą nazwę? Ten problem był szczególnie uciążliwy we wcześniejszych wersjach przeglądarek, które nie umożliwiały edycji nazw ulubionych stron. Dlaczego jakaś rozsądna nazwa (lub – czasami – jakakolwiek nazwa) nie pokazywała się na liście ulubionych stron? Działo się tak, gdyż twórca strony nie umieścił w niej tytułu.

Element `TITLE` jest jednym z najprostszych. Nie posiada żadnych atrybutów. We wcześniejszych wersjach HTML-a tytuł nie był wymagany. W HTML-u 4 brak tytułu jest błędem składni. Wymagany jest zarówno znacznik otwierający, jak i zamykający.

Dobrym pomysłem jest nadawanie stronie możliwie najbardziej opisowego tytułu. Poza tym, że pojawia się on na liście ulubionych stron, tytuł jest również wyświetlany na belce tytułowej okna przeglądarki. Niektórzy twórcy serwisów WWW mają zwyczaj nazywania wszystkich swoich stron tak samo – zwykle wstawiają tam nazwę firmy. Nie jest to zbyt dobra praktyka, ponieważ tytuł powinien zawierać użyteczne informacje. W przeciwieństwie do tytułów książek, w których wydawcy mogą mieć narzucone pewne ograniczenia, w tytule strony WWW możesz umieścić tyle słów, ile potrzebujesz, aby przekazać swoją wiadomość – w rozsądnych granicach oczywiście. Dwie najpopularniejsze przeglądarki obsługują tytuły długości do 96 lub 100 znaków. Ponieważ wyszukiwarki internetowe często wykorzystują tytuł strony WWW jako nagłówek jej zawartości, masz co najmniej trzy powody, aby był on jak najlepszy.

Na początku to, co ma być na początku

Jak się dowiedziałeś z poprzedniego rozdziału, element `TITLE` znajduje się w elemencie `HEAD`. A gdzie znajduje się element `HEAD`? Oczywiście – w elemencie `HTML`. Tak więc zanim będziesz mógł nadać tytuł swojej stronie, do pustego dokumentu będziesz musiał wpisać następujące rzeczy:

- ♦ informację o wersji,
- ♦ znacznik otwierający elementu `HTML`,
- ♦ znacznik otwierający elementu `HEAD`.

Spróbuj wykonać swoje pierwsze zadanie. Poniżej pokazujemy, jak powinna wyglądać informacja o wersji, abyś nie musiał się cofać o kilka stron. Ale musisz wiedzieć jak wyglądają znaczniki otwierające dla `HTML` i `HEAD`. Wpisz więc:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4-01 Strict//EN"  
"http://www.w3.org/TR/html40/Strict.dtd">
```

Teraz dodaj znacznik otwierający elementu `HTML` i znacznik otwierający elementu `HEAD`. Umieść każdy z nich w oddzielnym wierszu. Jeżeli chcesz, możesz również wstawić pusty wiersz pomiędzy nimi.

Teraz dodamy tytuł, co wymaga znacznika otwierającego elementu `TITLE`, czyli `<TITLE>`. Zawartością elementu `TITLE` powinien być tytuł Twojej strony, tak więc wpisz go obok. Na końcu umieść znacznik zamykający elementu `TITLE`, czyli: `</TITLE>`.

Identyfikacja autora

Jak pewnie pamiętasz, powiedzieliśmy już o jednej rzeczy podczas omawiania czołówki dokumentu HTML, czyli o metadanych. *Metadane* są to informacje o informacjach znajdujących się na stronie. Zalicza się do nich imię i nazwisko autora, oprogramowanie użyte do napisania strony, nazwa firmy (jeżeli taka istnieje), informacje kontaktowe itd.

Nie będziemy się teraz zajmowali składnią elementu `META`. Chcesz tylko zaznaczyć, że to Ty jesteś autorem strony, a element `META` idealnie się do tego nadaje:

```
<META name="Author" content="tutaj wstaw swoje imię i nazwisko">
```

Jak widzisz, element `META` posiada przynajmniej dwa atrybuty. Jednak wyjątkowość elementu `META` polega na tym, że zamiast zawartości wstawianej pomiędzy znacznikiem otwierającym i zamykającym – posiada on atrybut `content`. Nie ma również znacznika zamykającego. Poznasz jeszcze wiele innych zastosowań elementu `META`.

Podczas wyświetlania zawartości strony WWW nie zobaczysz w przeglądarce żadnych elementów `META`. W3C pozostawiło implementację elementu `META` producentom przeglądarek. Jednak rozważa się możliwość wyświetlania w przyszłości niektórych z tych danych w przeglądarce – jest to więc jeszcze jeden powód na to, aby je umieszczać.

Definiowanie słów kluczowych w celu lepszego wyszukiwania

Zdajemy sobie sprawę, że prawdopodobnie nie będziesz próbował rejestrować swojej pierwszej strony WWW w wyszukiwarkach – chociaż oczywiście możesz – jednak dobrze by było, abyś wyrobił sobie dobre nawyki. Dobrym nawykiem jest dodanie podczas tworzenia strony WWW elementu `META` ze słowami kluczowymi.

Dodaj do swojego dokumentu następujący znacznik:

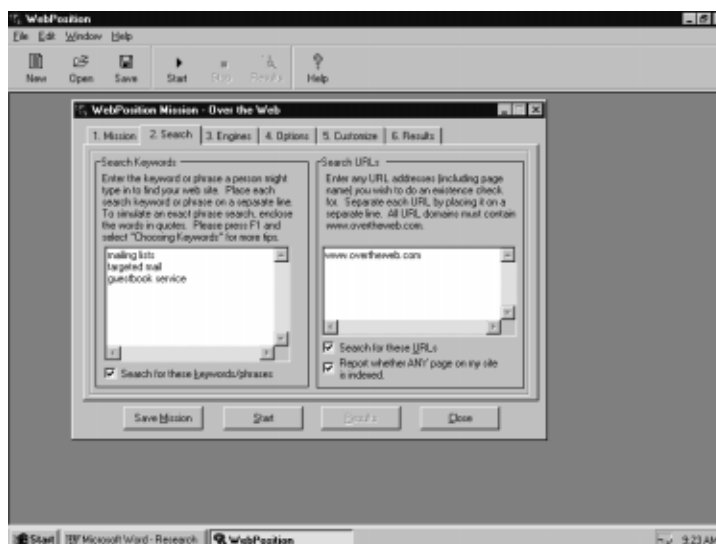
```
<META name="keywords" content="lista słów kluczowych">
```

gdzie lista słów kluczowych jest listą rozdzieloną przecinkami, np.: „zarządzanie listami, wiadomość pocztowa, zarządzanie międzywydziałowe, księga gości, strona rejestracyjna”. W niektórych wyszukiwarkach wielkość liter ma znaczenie, z tego względu w Twoim interesie jest wpisanie: *księga gości*, *Księga gości* i *Księga Gości* jako trzech oddzielnych słów kluczowych. Niestety, niektóre wyszukiwarki mogą to potraktować jako *spam* – czyli próbę oszukania ich, aby umieścić stronę wyżej na liście odnalezionych stron.

Kilka uwag na temat wyszukiwarek

Większość wyszukiwarek korzysta przy indeksowaniu zawartości strony z pomocy metadanych, które oznaczysz jako słowa kluczowe (`name="keywords"`). Istnieją w związku z tym pewne reguły, ale zmieniają się one w zależności od wyszukiwarki. W Internecie znajduje się wiele informacji na temat sposobów umieszczenia strony wyżej na liście odnalezionych stron. Na przykład jedna z wyszukiwarek automatycznie ignoruje każde słowo występujące więcej niż siedem razy w łańcuchu słów kluczowych – nawet jeżeli zostało ono napisane w różny sposób. Znajomość zasad obowiązujących podczas rejestrowania strony w wyszukiwarce jest bardzo ważna. Jednak coraz trudniej jest je oszukać.

Interesującym narzędziem, które może Ci pomóc w sprawdzeniu rankingu strony w różnych wyszukiwarkach, jest WebPosition Gold. W chwili publikacji tej książki było to jedyne komercyjne oprogramowanie, sprawdzające pozycję strony w różnych wyszukiwarkach na podstawie słów kluczowych, których się użyło. Istnieje wiele serwisów, które mogą to zrobić za Ciebie, ale WebPosition Gold umożliwia Ci wykonanie tego samodzielnie, w określonych odstępach czasu i – jeżeli tego chcesz – ze swojego własnego pulpitu. Czasowa wersja WebPosition Gold jest dostępna bezpłatnie na stronie www.webposition.com/download.htm. Na rysunku poniżej widać okno programu WebPosition Gold.



WebPosition Gold znajduje wybraną stronę we wszystkich wyszukiwarkach i informuje Cię o osiągniętych rezultatach.

Wiele gazet internetowych zawiera kruczki i sztuczki pomagające w umieszczeniu strony wyżej na liście. WebPosition Analyzer publikuje swoją własną gazetkę. Inną wspaniałą gazetką tego typu jest *Search Engine Report* Danny'ego Sullivana. Możesz się wpisać na listę subskrybentów na stronie www.searchenginewatch.com.

Wstawianie elementu BODY

Co musisz zrobić zanim będziesz mógł dodać element `BODY`? Zamknąć element `HEAD`. Dodaj więc znacznik zamykający elementu `HEAD`. Następnie wpisz znacznik otwierający elementu `BODY`.

Element `BODY` posiada wiele atrybutów, których możesz użyć, aby zmienić wygląd dokumentu. W poprzednich wersjach HTML-a tutaj właśnie definiowałeś grafikę tła, jeżeli taką miałeś. Mogła być ona powtarzana w całym obszarze okna przeglądarki, co mogło wyglądać ładnie lub okropnie. Tutaj również ustawiało się kolor tła, kolor tekstu, kolor łączy, kolor odwiedzonych łączy i kolor aktywnych łączy. Zgodnie z zasadami HTML-a 4 wszystkie te dane związane z wyglądem dokumentu zostały przeniesione do arkusza stylów. Dzięki temu zmniejszono liczbę znaczników w tekście, co poprawiło jego czytelność podczas edycji. W3C uznała te atrybuty elementu `Body` za *niezalecane* (*deprecated*). Niezalecany element lub atrybut to taki, którego według W3C nie powinieneś używać. W przyszłych wersjach HTML-a może one nie działać w przeglądarkach lub powodować niezamierzony efekt. Na razie wszystkie najbardziej popularne przeglądarki obsługują niezalecane elementy. Oznacza to, że nie będziesz miał z nimi żadnych problemów, jednak lepiej ich unikać podczas tworzenia nowych serwisów WWW.

Dodawanie nagłówków

Dalsze wykonywanie naszych instrukcji i wpisywanie wszystkiego, co każemy Ci wpisać, byłoby zbyt proste. Zamiast tego – zatrzymaj się na chwilę. Pomyśl, co chcesz umieścić na swojej stronie. Wreszcie doszliśmy do tego punktu, w którym to, co wpiszesz, pojawi się w oknie przeglądarki.

Jaką nazwę nadałeś stronie, korzystając z elementu `TITLE`? Czy faktycznie tak ją chciałeś nazwać? Jeżeli nie, cofnij się i zmień tytuł. W dalszej części książki szczegółowo omówimy tworzenie zawartości strony, ale nie oznacza to, że do tego czasu możesz publikować bezsensowne informacje.

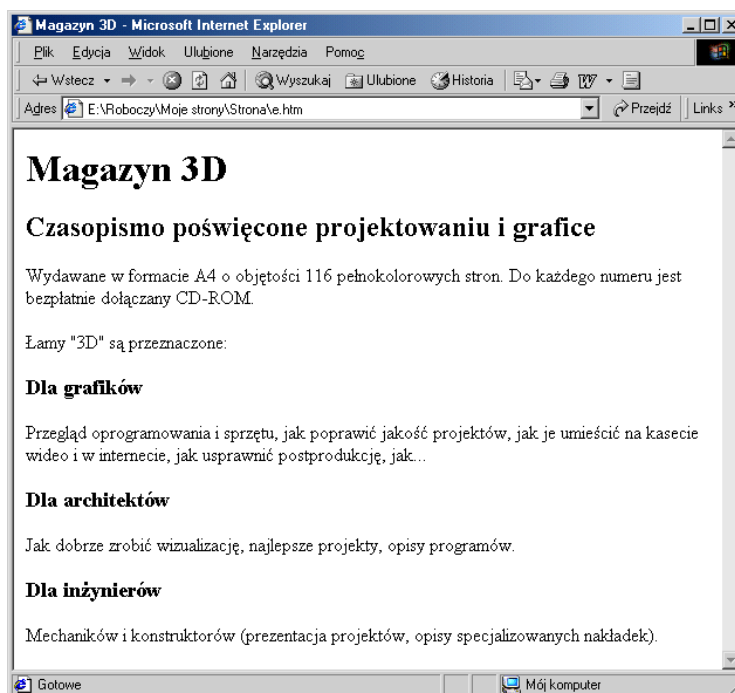
Aby dodać nagłówek do swojej strony, użyjesz elementów nagłówków. Zgodnie z zasadami HTML-a 4 – będziesz musiał poinformować przeglądarkę tylko o tym, że jest to nagłówek, oraz określić jego ważność (numer 1 będzie oznaczał najważniejszy, a numer 6 najmniej ważny). Gdy nadejdzie czas określania ich wyglądu, to albo możemy pozostawić tę kwestię przeglądarce, albo użyć do tego arkusza stylów.

Elementami nagłówka są: `H1`, `H2`, `H3`, `H4`, `H5` i `H6`. Nie próbuj zmieniać ich wyglądu. Zrobimy to później za pomocą arkusza stylów. Na razie wystarczy, że będziesz przypisywał odpowiednie elementy nagłówka do zawartości, którą zechcesz wyróżnić w nagłówku. Jeżeli miałeś zwyczaj dodawać tutaj również atrybut określający wyrównanie, dobrze by było, gdybyś przestał to robić. W3C nie zaleca wykorzystywania atrybutów wyrównywania w elementach nagłówków (użyjemy do tego arkusza stylów).

Na rysunku 3.3 pokazano, jak możesz wykorzystać elementy `H1`, `H2` i `H3` do określenia różnego rodzaju stopnia ważności tekstu na stronie.

Rysunek 3.3.

*Przykład
wykorzystania
elementów
nagłówka
na stronie*



Jest to również dobry moment na sprawdzenie swojego HTML-a. Jeżeli poniższe znaczniki nie będą się zgadzały z Twoimi, to powinieneś jeszcze raz przejrzeć kod i sprawdzić, czego brakuje. Oczywiście zawartość nie będzie się zgadzała.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/html40/Strict.dtd">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Magazyn 3D</TITLE>
<META http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=iso-8859-2">
</HEAD>

<BODY >
<H1>Magazyn 3D</H1>
<H2>Czasopismo poświęcone projektowaniu i grafice</H2>
<P>Wydawane w formacie A4 o objętości 116 pełnokolorowych stron. Do
każdego numeru jest bezpłatnie dołączany CD-ROM.</P>
<P>Łamy "3D" są przeznaczone:</P>
<H3>Dla grafików</H3>
<P>Przegląd oprogramowania i sprzętu, jak poprawić jakość projektów, jak
je umieścić na kasecie video i w internecie, jak usprawnić
postprodukcję, jak...</P>
<H3>Dla architektów</H3>
<P>Jak dobrze zrobić wizualizację, najlepsze projekty, opisy
programów.</P>
<H3>Dla inżynierów</H3>
<P>Mechaników i konstruktorów (prezentacja projektów, opisy
specjalizowanych nakładek).
</P>
</BODY>
</HTML>
```


Wpisywanie i edycja tekstu

Teraz przyszedł czas na wpisywanie tekstu – właściwej zawartości strony. Możesz korzystać z dwóch rodzajów tekstu: akapitów i bloków cytatów.

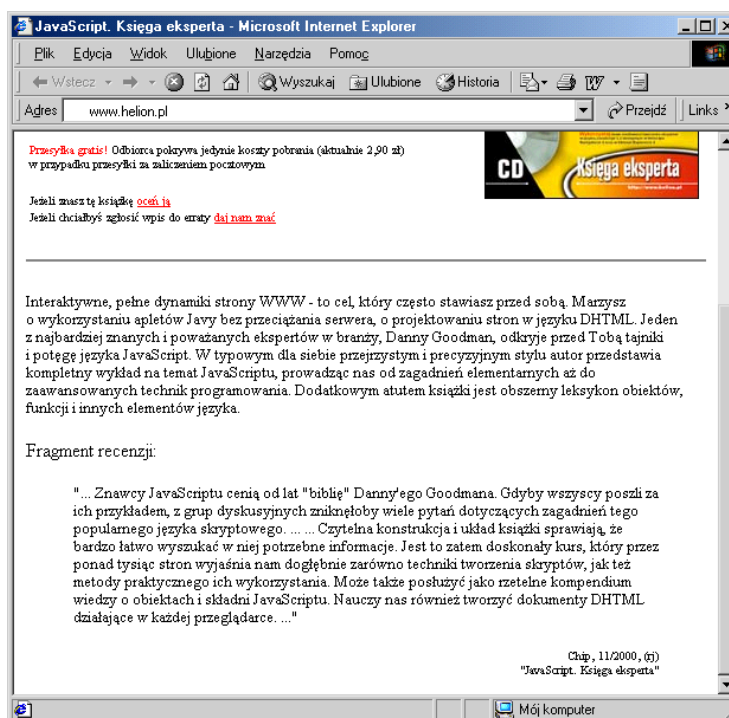
Akapity

Większość tekstu jest podzielona na akapity. Do oznaczenia akapitów służy w HTML-u element `p`. Element `p` ma znacznik otwierający i znacznik zamykający. Pomiedzy nimi umieszczasz swoją zawartość. Na potrzeby tego podrozdziału nie będziemy stosowali żadnych atrybutów. Jednym z atrybutów, z którym mogłeś się wcześniej spotkać lub go używać, był atrybut `align`, ale, jak już wspomnieliśmy, jego stosowanie nie jest zalecane przez W3C.

Bloki cytatów

Innym rodzajem tekstu, który możesz umieścić na swojej stronie, jest przytoczenie wypowiedzi kogoś innego. Jeżeli ów cytat zajmuje więcej niż jeden lub dwa wiersze, możesz go umieścić w oddzielnym bloku. W ten sposób zazwyczaj umieszcza się na stronach recenzje programów. Na rysunku 3.4 pokazano blok cytatu z recenzji zamieszczonej w czasopiśmie „Chip”.

Rysunek 3.4.
Bloki cytatów



Podział wierszy i zaczynanie nowego akapitu

Czasami chciałbyś wyświetlić część tekstu w nowym wierszu. W poprzednim przykładzie, w nowym wierszu, pod numerem czasopisma znajduje się tytuł książki. Aby uzyskać taki efekt, wystarczy w miejscu podziału wiersza wstawić element `BR`. Nie chcieliśmy, aby tytuł książki był w oddzielnym akapicie po części dlatego, że strukturalnie wcale nim nie jest. Gdybyśmy oznaczyli tytuł książki jako oddzielny akapit, to przed nim zostałby wstawiony odstęp. Czy nie wyglądałoby to dziwnie?

Element `BR` nie posiada atrybutów – ma tylko znacznik otwierający. Nie posiada zawartości ani znacznika zamykającego. Jest to najprostszy element, jaki można sobie wyobrazić.

```
<P align="right">Chip, 11/2000, (rj)<BR>
  "JavaScript. Księga eksperta"</P>
```

Zapobieganie podziałowi wierszy

Przeciwnieństwem wstawienia znacznika podziału wiersza jest zapobieganie podziałowi wiersza. Czasami masz łańcuch słów, które chciałbyś umieścić w jednym wierszu. Na przykład: *Marzec 1788*. Z wielu względów możesz chcieć, aby *Marzec* i *1788* pojawiały się zawsze w tym samym wierszu. Możesz zapobiec automatycznemu podziałowi wiersza, którego rezultatem byłoby słówko *Marzec* na końcu wiersza i *1788* na początku wiersza następnego, wstawiając twardą spację pomiędzy *Marzec* i *1788*. Twarda spacja jest znakiem specjalnym (pamiętasz, w przypadku znaków specjalnych – w przeciwieństwie do reszty HTML-a – wielkość liter *ma* znaczenie), który nie pojawia się na ekranie ani na wydruku. Aby wstawić twardą spację, możesz użyć albo jej znakowej reprezentacji: ` `; (*nonbreaking space*), albo kodu dziesiętnego ` `. Tak więc zapis *Marzec 1788* wyglądałby następująco:

```
Marzec&nbsp;1788
```

Dodawanie linii poziomych

Na swojej stronie możesz umieścić linie poziome. Na przykład często spotyka się poziome linie pomiędzy stroną i stopką. *Stopka* zawiera tekst pojawiający się na każdej stronie, który nie jest związany bezpośrednio z treścią tej strony. Na przykład prawie zawsze możesz zobaczyć stopki na stronach czasopism, zawierające numer strony.

Na stronach WWW stopka zawiera zwykle informacje o prawach autorskich, czasami datę utworzenia strony, czy sposób, w jaki można skontaktować się z autorem. Wiele stron zawiera *liczniki odwiedzin*, które tak naprawdę w żaden sposób nie informują o liczbie odwiedzających stronę, nawet jeżeli napisano, że to właśnie pokazują.

Na rysunku 3.5 znajduje się przykład strony, na której efektywnie wykorzystano linie poziome.

Rysunek 3.5.

Pozioma linia znajduje się dokładnie tam, gdzie powinna



Element linii poziomej `HR` jest prawie tak prosty, jak element `BR`. Wymaga znacznika otwierającego, natomiast niedozwolony jest znacznik zamykający. Element ten nie posiada zawartości. Jeżeli wiesz coś na temat atrybutów elementów `HR`, to zapomnij o nich. W3C uznaje wszystkie atrybuty formatujące za niezalecane.

Tworzenie list

Istnieje wiele powodów, dla których możesz umieścić listę na swojej stronie:

- ♦ Myślisz w kategoriach list.
- ♦ Próbujesz kogoś o czymś przekonać i chcesz, żeby Twoje argumenty były jasno wypunktowane.
- ♦ Chcesz opisać kolejno wykonywane czynności.
- ♦ Wiesz, że łatwiej zapamiętuje się jakiś materiał, jeżeli jest on wydzielony z reszty tekstu.

Bez względu na powody, HTML zaspokoi Twoje potrzeby w tym zakresie. W HTML-u istnieją trzy rodzaje list:

- ♦ listy wypunktowane (zwane listami nieuporządkowanymi),
- ♦ listy numerowane (zwane listami uporządkowanymi),
- ♦ listy definicji.

Omówimy je wszystkie szczegółowo w dalszej części książki, na razie zatrzymamy się na chwilę tylko przy listach wypunktowanych i numerowanych.

Listy wypunktowane

Możesz je nazywać listami wypunktowanymi, ale w HTML-u nazywają się listami nieuporządkowanymi – *unordered lists (UL)*. Listy nieuporządkowane są tworzone za pomocą elementu `UL`. Natomiast dla każdej pozycji listy potrzebujesz elementu `LI` (*list item*).

Element `UL` wymaga znacznika otwierającego i znacznika zamykającego. Pomiędzy nimi znajdują się pozycje listy. Możesz oczywiście pomiędzy tymi znacznikami umieścić inny tekst, ale dopóki nie będzie on częścią elementu `LI`, nie pojawi się ze znakiem wypunktowania z przodu.

Element `LI` wymaga znacznika otwierającego. Znacznik zamykający jest opcjonalny. Po znaczniku otwierającym wpisujesz dowolny tekst, który chcesz umieścić w liście. Każda nowa pozycja listy wymaga nowego elementu `LI`. Oto dowód:

```
<H2>Specjalna oferta prenumeraty Magazynu 3D</H2>
<P>Czasopisma dla:</P>
<UL>
  <LI><B> grafików</B> (przegląd oprogramowania i sprzętu, jak
    poprawić jakość projektów, jak je umieścić na kasecie
    wideo i w internecie, jak usprawnić postprodukcję, jak...)
  </LI>
  <LI><B> architektów</B> (jak dobrze zrobić wizualizację, najlepsze
    projekty, opisy programów) </LI>
  <LI><B> inżynierów</B> mechaników i konstruktorów (prezentacja
    projektów, opisy specjalizowanych nakładek). </LI>
</UL>
```



Możesz wykonać kilka interesujących sztuczek z listami wypunktowanymi, na przykład zagnieżdżać je, ale poczekajmy z tym do rozdziału 16., w którym szczegółowo omówimy listy.

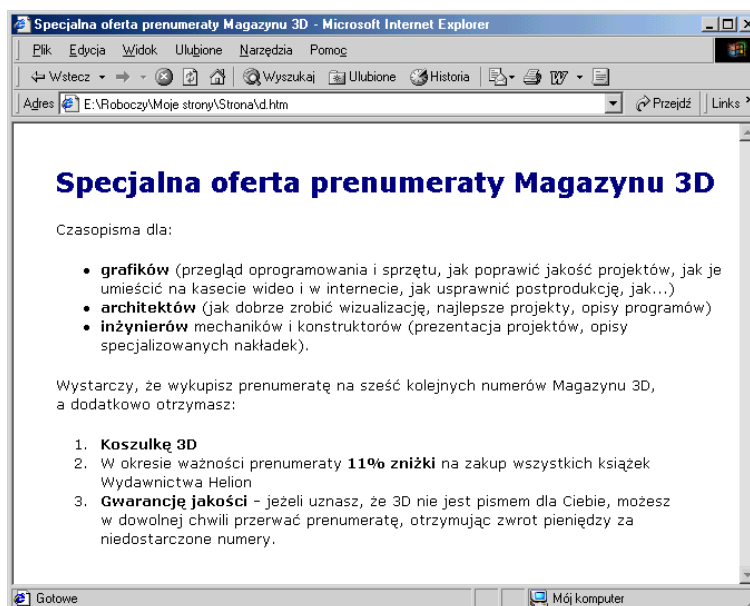
Listy numerowane

Listy numerowane tworzy się za pomocą elementu `OL` (lista uporządkowana – *ordered list*). Element `OL` wymaga znacznika otwierającego i znacznika zamykającego. Każda pozycja listy jest częścią oddzielnego elementu `LI`. Używasz tutaj dokładnie tego samego elementu `LI`, jak w przypadku list wypunktowanych. Spójrz na poniższy kod:

```
<P>Wystarczy, że wykupisz prenumeratę na sześć kolejnych numerów
  Magazynu 3D, a dodatkowo otrzymasz:</P>
<OL>
  <LI><B> Koszulkę 3D</B></LI>
  <LI> W okresie ważności prenumeraty<B> 11% zniżki</B> na zakup
    wszystkich książek Wydawnictwa Helion</LI>
  <LI><B> Gwarancję jakości</B> - jeżeli uznasz, że 3D nie jest
    pismem dla Ciebie, możesz w dowolnej chwili przerwać
    prenumeratę, otrzymując zwrot pieniędzy za niedostarczone
    numery. </LI>
</OL>
```

Na rysunku 3.6 pokazano, co z Twoimi listami zrobiła przeglądarka.

Rysunek 3.6.
Dwa rodzaje list



Dodawanie łącza

Jak mógłbyś utworzyć stronę hipertekstową bez łącza – *przynajmniej* jednego łącza? Składnia łącza jest całkiem prosta. Do jego utworzenia używasz elementu `A` (kotwica lub zakotwiczenie – *anchor*). Tak dla zabawy umieścimy jedno łącze do innego miejsca w Twoim dokumencie. Drugie łącze, jakie wstawimy, będzie wskazywało na stronę Wydawnictwa Helion. Za chwilę napiszesz kod, dzięki któremu połączysz swoją stronę ze stroną Wydawnictwa Helion, ale zanim to zrobisz, wykorzystasz grafikę znajdującą się na CD-ROM-ie dołączonym do książki. Pewnie już się zastanawiałeś, co się na nim znajduje, prawda?

Najpierw składnia elementu `A`. Wymagany jest zarówno znacznik otwierający, jak i zamykający. Konieczne jest także wpisanie *aktywnego tekstu* (tekstu, który można kliknąć, aby przenieść się w inne miejsce). W przypadku odnośnika, na które wskazuje łącze, zawartość jest opcjonalna, ale zalecamy abyś ją wstawił, ponieważ niektóre przeglądarki nie znajdą odnośnika, który nie posiada zawartości.

Dodawanie łącza wewnętrznego

Interesującą częścią elementu `A` są jego atrybuty. Aby zdefiniować łącze wewnętrzne, używasz elementu `A` – zarówno do utworzenia łącza, jak i określenia miejsca docelowego (odnośnika). Najpierw określimy miejsce docelowe, na które będzie wskazywało łącze. Aby to zrobić, należy użyć atrybutu `name` elementu `A`, czyli:

```
<A name="Możliwości">Program oferuje następujące możliwości:</A>
```

Skąd weźmiemy wartość atrybutu `name`? Po prostu wymyślimy ją. Co uzyskamy, tworząc miejsce docelowe łącza na naszej stronie? Na razie nic, ale możemy je wykorzystać w połączeniu z aktywnym tekstem wpisanym w innym miejscu strony.

Tak dla przypomnienia, przeanalizujmy powyższy element A:

Znacznik otwierający:	<code></code>
Para atrybut-wartość:	<code>name= "Możliwości"</code>
Atrybut:	<code>name</code>
Wartość:	<code>Możliwości</code>
Zawartość:	<code>Program oferuje następujące możliwości:</code>
Znacznik zamykający:	<code></code>

Utwórzmy teraz łącze do odnośnika, który przed chwilą zdefiniowaliśmy. Aby to zrobić, użyjemy atrybutu `href`. Podobnie jak wszystkie inne atrybuty, atrybut `href` musi mieć wartość. Jaka wartość będzie miał Twoim zdaniem atrybut `href` w naszym przykładzie? Jeżeli pomyślałeś o *Możliwości*, to się nie pomyliłeś. Musimy tylko wprowadzić jedną małą modyfikację. Wewnątrz znaków cudzysłowu, z przodu wartości, dodamy `#` (znak krzyżyka).

```
W tym programie znajdziesz<A href="#Możliwości"> możliwości</A> których  
nie posiadają inne programy.
```

Gdy spojrzysz na ten kod w przeglądarce, nie zobaczysz odnośnika, ale jeżeli klikniesz podświetlone słowo *możliwości*, zostaniesz przeniesiony do listy możliwości. Przeglądarka wie, gdzie są odnośniki, ale Tobie ich nie pokaże.

Utworzyłeś trudniejszą wersję łącza, teraz przejdziemy do wersji łatwiejszej.

Dodawanie łącza zewnętrznego

Gdy stworzysz łącze do miejsca znajdującego się na innej stronie, bez względu na to, czy jest ona częścią Twojego serwisu internetowego, czy znajduje się na jakimś odległym serwerze, używasz elementu `A` z atrybutem `href` – dokładnie tak, jak w poprzednim przykładzie. Wskazanie strony znajdującej się gdzie indziej wymaga jednak trochę więcej informacji, niż w przypadku, gdy wskazujesz miejsce wewnątrz tego samego dokumentu. Wartość atrybutu `href` będzie więc trochę dłuższa.

W tym przykładzie chcesz wskazać stronę Wydawnictwa Helion. Zdecydowałeś również, że chcesz na swojej stronie wspomnieć, iż została ona utworzona zgodnie z zasadami HTML-a 4. Wiersz kodu powinien wyglądać znajomo, z jednym wyjątkiem: wartość atrybutu `href` jest w tym przypadku adresem URL strony głównej Wydawnictwa Helion.

```
<a href="http://helion.pl">Ta strona została utworzona zgodnie  
z zasadami HTML 4</A>
```

Nie jest to zbyt atrakcyjny tekst, ale później i tak zastąpimy go grafiką. Na razie masz aktywne łącze do odległego serwera. Czyż nie taki jest podstawowy cel hipertekstu?



STOP! Teraz zapisz swój plik! Jeżeli nie pracujesz w Windows 3.11, nazwij go *Mojpierwszy.html*, w przeciwnym razie musisz go nazwać *Mojpierwszy.htm*. Jeżeli pracujesz w Windows 3.1, będziesz musiał zapamiętać, że za każdym razem, gdy każemy Ci nazwać plik *nazwa.html*, Twoje pliki powinny mieć nazwę *nazwa.htm*, dobrze? Więcej nie będziemy Ci o tym przypominać.

Podgląd strony

Teraz, gdy już zapisałeś swoją stronę, możesz ją otworzyć w przeglądarce. Jeżeli coś wygląda inaczej niż zamierzałeś, jeszcze raz przejrzyj znajdującą się na końcu rozdziału 1. listę rzeczy, które powinieneś sprawdzić, aby zapobiec błędom w składni. Sprawdź znaczniki zamykające (i te irytujące prawe ukośniki). Upewnij się również, że wstawiłeś znaki cudzysłowu dla wszystkich atrybutów.

Prawdopodobnie jesteś już przyzwyczajony do otwierania stron w Twojej przeglądarce w ten sposób, że klikasz linię adresu i wpisujesz URL. Jednak strona, którą utworzyłeś, nie znajduje się jeszcze na serwerze sieciowym, nie posiada więc adresu URL. Nie oznacza to jednak, że nie możesz zobaczyć swojej strony w przeglądarce. Jak to zrobić?

W menu Plik (File) Twojej przeglądarki zobaczysz polecenie Otwórz stronę (Open Page) lub Otwórz (Open), w zależności od producenta i wersji przeglądarki. Zaznacz opcję, którą posiadasz. Wciśnij Wybierz Plik (Choose File) lub Przeglądaj (Browse), w zależności od tego, co masz na ekranie. Korzystając ze standardowego okna otwierania plików, znajdź swój plik HTML nazwany *Mojpierwszy.html*. Zaznacz go, a następnie kliknij Otwórz (Open).

Gdy wprowadzisz zmiany w pliku HTML, to aby je zobaczyć, wystarczy kliknąć przycisk Odśwież (Reload lub Refresh), który znajduje się u góry okna przeglądarki.

Modyfikacje końcowe

Wyjmij CD-ROM dołączony do książki!

Ponieważ dobrze się spisałeś i postępowałeś zgodnie z zasadami HTML-a 4, zostaniesz teraz nagrodzony. Utworzyliśmy cztery różne arkusze stylów, aby Twoja strona wyglądała naprawdę wspaniale! W kolejnym podrozdziale dowiesz się, gdzie znaleźć pliki arkuszy stylów, gdzie je skopiować i jak je połączyć ze stroną.

Kopiowanie arkuszy stylów

Mógłbyś oczywiście utworzyć łącze do arkuszy stylów znajdujących się na CD-ROM-ie – bez potrzeby ich kopiowania, ponieważ jednak zakładamy, że pewnego dnia możesz zechcieć użyć swojego napędu CD-ROM do czegoś innego, powinieneś je skopiować do swojego komputera.



Skopiuj cztery pliki znajdujące się na CD-ROM-ie w folderze *Rozdz03* do tego samego katalogu, w którym przechowujesz Twój plik HTML, nazwany *Mojpierwszy.html*.

Pliki mają następujące nazwy:

```
prof.css  
wild.css  
retro.css  
earthy.css
```

Jeżeli chcesz, możesz je otworzyć w edytorze tekstowym i się im przyjrzeć. Później dowiesz się, co to wszystko znaczy. Jednak na razie ich nie modyfikuj. Jeszcze przyjdzie na to czas.

Łączenie strony z arkuszem stylów

Połączenie strony z arkuszem stylów wymaga użycia elementu `LINK`. Jest to zupełnie inny rodzaj łącza od tego, którego używasz do definiowania połączenia z innymi stronami. Element `LINK` posiada znacznik otwierający, nie ma znacznika zamykającego ani zawartości oraz posiada trzy atrybuty (których użyjemy do połączenia strony z zewnętrznym arkuszem stylów).

Pierwszym atrybutem jest atrybut `href`. Powinieneś pamiętać atrybut `href` z elementu `A`. Tutaj wykonuje on dokładnie to samo. W tym przypadku wartością atrybutu `href` jest nazwa arkusza stylów. Ponieważ wszystkie cztery arkusze stylów znajdują się w tym samym miejscu, co plik HTML, nie musisz już umieszczać żadnych dodatkowych informacji na temat katalogu, w którym się znajdują. Później omówimy sytuację, w której arkusz stylów będzie się znajdował gdzie indziej.

Następnym atrybutem jest atrybut `rel` (związek – *relationship*). Ten atrybut określa związek tego łącza z Twoją stroną. Dwa najpopularniejsze atrybuty związku to *stylesheet*, który oznacza, że jest to domyślny arkusz stylów dla strony oraz *alternate stylesheet*, który oznacza, że jest to alternatywny arkusz stylów dla strony. Ponieważ ta strona ma tylko jeden arkusz stylów (cierpliwości – później zajmiemy się ciekawszymi rzeczami), użyjesz *stylesheet* jako wartości atrybutu `rel`.

Na podstawie ostatniego atrybutu powinieneś się zorientować, że element `LINK` ma więcej niż jedno zastosowanie. W tym przypadku użyjemy elementu `LINK` do połączenia arkusza stylów, dlatego wartością atrybutu `type` jest *text/css* (oznacza to, że jest to plik tekstowy z rozszerzeniem *css*).

W ten sposób otrzymujemy kompletny znacznik:

```
<LINK href="prof.css" rel="stylesheet" type="text/css">
```

Musisz umieścić ten znacznik wewnątrz elementu `HEAD`. Możesz go umieścić gdziekolwiek wewnątrz `HEAD`, ale zalecamy, abyś go wstawił za elementami `META`.

Teraz zapisz swój plik i zobacz efekt wprowadzonych zmian w przeglądarce. Nie oznacza to, że musisz zamknąć swój edytor tekstu, aby zobaczyć zmiany, czy zamknąć przeglądarkę, aby edytować plik. To tylko wydłuży czas pracy.



Jeżeli nie jesteś przyzwyczajony do korzystania z więcej niż jednego programu naraz, mogą Ci się przydać następujące informacje. Po pierwsze, możesz mieć kilka otwartych programów, i po drugie, możesz się w prosty sposób przełączać pomiędzy nimi. Jeżeli korzystasz z dowolnej wersji systemu Windows, możesz przełączać się pomiędzy uruchomionymi programami, przytrzymując wciśnięty klawisz Alt i wciskając Tab. Gdy zobaczysz ikonę programu, którego chcesz użyć, puść klawisz Alt. Program, który opuściłeś, w dalszym ciągu jest uruchomiony, tyle że teraz pracuje w tle.

W przypadku Maca kliknij ikonę w prawym górnym rogu ekranu. Zobaczysz ikony wszystkich otwartych programów. Kliknij jedną z nich.

Zmiana stylów

Teraz wróć do edytora tekstowego i zmień wartość atrybutu `href`. Użyj nazwy jednego z pozostałych arkuszy stylów. Zapisz plik i zobacz efekty. Wypróbuj wszystkie arkusze i zobacz, który Ci się najbardziej spodoba.

Pamiętaj – najpierw musisz zapisać swój plik HTML, a następnie odświeżyć lub przeładować stronę w przeglądarce. Dopiero wtedy zobaczysz rezultaty wprowadzonych zmian.

Kolejność postępowania jest następująca:

1. Wprowadź zmiany w edytorze tekstowym, zapisz plik.
2. Odśwież lub przeładuj swoją stronę w przeglądarce.
3. Zobacz stronę po wprowadzonych zmianach.

Skrócony opis elementów HTML-a

Celem tego rozdziału było jak najszybsze zapoznanie Cię z podstawami zasadami formatowania tekstu za pomocą elementów HTML. Gdyby wszystkie elementy i ich atrybuty omawiane w tej książce zostały tak szczegółowo opisane, to książka ta musiałaby być trzy razy grubsza, niż jest teraz. Dlatego pozostałe elementy opisaliśmy w sposób skrótowy. Z takiego opisu dowiesz się, czy element posiada znacznik otwierający, czy ma jakąś zawartość, czy jest znacznik zamykający i czy któryś z elementów jest zakazany lub opcjonalny. Znajdziesz tam również listę atrybutów razem z informacją, czy którykolwiek z nich jest wymagany, opcjonalny, niezalecany lub przestarzały. Nowe atrybuty omówimy bardziej szczegółowo. Natomiast atrybuty, z którymi się już spotkałeś, nie będą już omawiane.

Oto dwa przykłady:

Element listy	
Znacznik otwierający:	wymagany
Zawartość:	opcjonalna
Znacznik zamykający:	opcjonalny
Atrybuty:	brak
Blok cytatu	<BLOCKQUOTE>
Znacznik otwierający:	wymagany
Zawartość:	wymagana
Znacznik zamykający:	wymagany
Atrybuty:	<code>cite</code> : URL <code>id</code> , <code>class</code> : identyfikatory dokumentu <code>lang</code> : informacje o języku <code>dir</code> : kierunek tekstu <code>title</code> : tytuł elementu <code>style</code> : definicje stylu

Co dalej?



Przejdź do rozdziału 4. Przeczytasz tam, jak opublikować swoją stronę. Dopóki nie umieścisz swojego dzieła na serwerze sieciowym, nikt nie będzie mógł jej zobaczyć.

Jesteś już zmęczony wpisywaniem tych wszystkich znaczników? Przejdź do rozdziału 8. i znajdź program do tworzenia HTML-a, który będzie Ci najbardziej odpowiadał.

Podsumowanie

Gdy tylko zrozumiesz strukturę HTML-a, utworzenie własnej strony potrwa tylko chwilę. Będziesz chciał wpisać tytuł i dodać kilka metadanych na temat zawartości strony – umieścisz te informacje w czołówce dokumentu. Większość stron ma kilka nagłówków wpisanych w sekcji `BODY`. Dodaj jakiś tekst, być może blok cytatu, jakieś listy i – oczywiście – kilka łączy, a Twoja strona będzie miała solidne podstawy.

Naprawdę ciekawe rzeczy pojawiają się po dodaniu arkusza stylów. W jednym wierszu kodu możesz zupełnie zmienić wygląd stron. Później nauczysz się, jak samodzielnie pisać arkusze stylów, ale na razie zawsze możesz znaleźć coś ciekawego w sieci WWW i to wykorzystać (dlaczego nie?).

