

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

CZYTEL尼亚

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Tworzenie szkolnych stron WWW

Autor: Maria Sokół

ISBN: 83-246-0122-8

Format: B5, stron: 120



Strony i serwisy WWW to dziś jedno z podstawowych źródeł informacji. W Internecie możemy znaleźć najnowsze wiadomości, przewodniki po krajach i miastach, materiały do nauki i wiele innych ciekawych rzeczy. Szkolny serwis WWW to doskonała wizytówka nowoczesnej placówki oświatowej. Na jego łamach można przedstawić wychowanków szkoły, sukcesy i osiągnięcia, informacje o rekrutacji i gronie pedagogicznym.

Tworzenie stron WWW odbywa się z wykorzystaniem języka HTML. Jest to zestaw znaczników służących do formatowania tekstu, umieszczania na stronie elementów graficznych i tworzenia łączy do innych stron. Znajomość języka HTML jest niezbędna do samodzielnego stworzenia strony WWW. Na szczęście jednak HTML nie jest tak straszny, jak może to wyglądać przy pierwszym kontakcie.

„Tworzenie szkolnych stron WWW” to przystępny i prosty kurs języka HTML przeznaczony dla tych, którzy chcą wykonać pierwsze kroki w projektowaniu witryn internetowych. Zawiera podstawowe informacje dotyczące języka HTML, omówienie jego znaczników i sposobów korzystania z nich. Przedstawia metody tworzenia szablonów stron, formatowania i rozmieszczania tekstu na stronach WWW, wstawiania obrazów i elementów nawigacyjnych. Opisuje też jeden z najistotniejszych elementów języka HTML – kaskadowe arkusze stylów. Jest to nowoczesne i niezwykle przydatne narzędzie, bez którego tworzenie wydajnych i uniwersalnych stron WWW jest dziś praktycznie niemożliwe.

- Podstawowe informacje o języku HTML i sieci WWW
- Projektowanie struktury serwisu
- Tworzenie szablonu strony
- Wstawianie tekstu i grafiki
- Elementy nawigacyjne
- Stosowanie tabel
- Technologia CSS – kaskadowe arkusze stylów

Rozpocznij przygodę z projektowaniem witryn WWW



Spis treści

Wstęp	5
Rozdział 1. Informacje podstawowe	7
Co to jest HTML?	7
Surfowanie i przeglądarka	7
Strona WWW, serwis WWW, serwer WWW	8
Strona WWW	8
Znaczniki	10
Elementy strony	10
Rozdział 2. Projektowanie serwisu WWW	13
Projektowanie serwisu	13
Projektowanie serwisu — uwagi praktyczne	14
Ćwiczenie do samodzielnego wykonania	15
Rozdział 3. Tworzenie strony WWW	17
Tworzenie podstawowego szkieletu strony WWW	17
Definiowanie tytułu	19
Nagłówek	20
Dodawanie tekstu	22
Linia pozioma	23
Dodawanie listy	26
Lista zagnieżdżona	28
Obrazy na stronie WWW	29
Tekst alternatywny	33
Podpis	33
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	35
Rozdział 4. Odnośniki	37
Tworzenie odnośnika do strony składowej serwisu	39
Tworzenie odnośników prowadzących do punktów nawigacyjnych w obrębie strony	41
Powrót do strony głównej i komunikacja między stronami — ikony nawigacji	42
Mapy odsyłaczy	45
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	50

Rozdział 5. Tabele	53
Elementy konstrukcyjne tabeli	53
Procedura tworzenia tabeli	54
Tabela trochę bardziej złożona	56
Komórki rozpięte na kilku wierszach lub kolumnach	58
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	61
Rozdział 6. Kaskadowe arkusze stylów	63
Kaskadowe arkusze stylów	63
Klasy	64
Definicja CSS	66
Czcionka	66
Tło	68
Arkusze stylów — zasady ogólne	68
CSS a rozszerzenia HTML	69
Trochę więcej wolnej przestrzeni	81
Formatowanie kilku znaków	84
Przyłączanie arkuszy stylu do dokumentu HTML	85
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	86
Rozdział 7. Testowanie stron WWW	89
Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	91
Dodatek A Elementy języka HTML	93
Skorowidz	111

Rozdział 2.

Projektowanie serwisu WWW

Projektowanie serwisu

Naszym zadaniem jest przygotowanie szkolnego serwisu internetowego. Jedną z najistotniejszych spraw jest zadbanie o jego poprawną organizację.

Ćwiczenie 2.1.

Rozpocznij od przygotowania scenopisu. Określ w nim cel tworzonego serwisu i sformułuj główne tematy, które chciałbyś poruszyć. Zapisz je na kartce papieru lub w edytorze tekstu. Cel będzie określał tematykę strony, a tematy przekształcimy później w hiperłącza prowadzące do odpowiednich fragmentów strony (lub do kolejnych stron).

1. Zdefiniuj cel. W tym przykładzie zaplanujemy zwykłą stronę reklamującą szkołę podstawową.
2. Określ podstawowe tematy. Na przykład:
 - ❖ informacje teleadresowe,
 - ❖ informacje przydatne kandydatom,
 - ❖ zasobnik plików do pobrania przez uczniów,
 - ❖ informator o zebraniach i wydarzeniach.
3. Podejmij decyzję co do struktury serwisu. W tym przykładzie zastosujemy strukturę równoległą, najczęściej stosowaną w obecnie tworzonych serwisach WWW. Równie dobrze możesz się jednak ograniczyć do budowy hierarchicznej lub hierarchiczno-liniowej. Co znaczą te terminy? — patrz tekst Uwagi.



Najłatwiejsza i najbardziej logiczna jest **struktura hierarchiczna**. Przeglądanie rozpoczyna się w tym przypadku od strony głównej, na której umieszczone są menu lub lista tematów. Wybranie tematu prowadzi do podtematów lub konkretnej treści.

Struktura liniowo-hierarchiczna to kombinacja **struktury liniowej** (tu strony są połączone kolejno ze sobą — tak jak wagony pociągu) i hierarchicznej.

Możliwe są także inne struktury: na przykład **liniowa z alternatywą** (innymi słowy — z odgałęzieniami) lub **sieciowa**, która jest formą bardzo luźną.

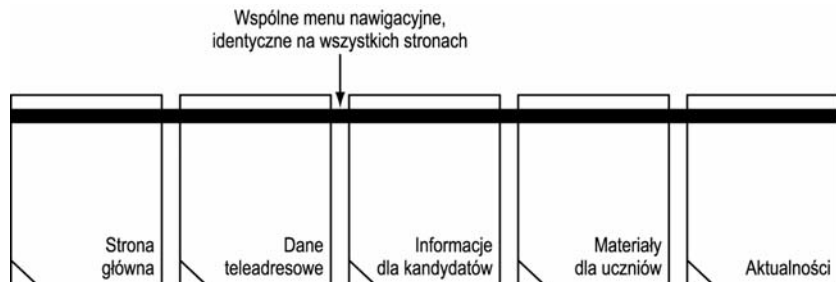
Najczęściej stosowaną obecnie strukturą jest **struktura równoległa**, w której wszystkie strony serwisu zawierają nagłówki i wszelkie panele służące do nawigacji w ramach serwisu — różniąc się tylko właściwą treścią. Tego typu struktura jest efektem spowszednienia wyszukiwarek internetowych, które mogą skierować czytelnika bezpośrednio na jedną ze stron składowych serwisu, a nie na stronę główną. Równoprawność wszystkich stron serwisu ułatwia w takim przypadku przejście do innego tematu lub odszukanie strony głównej.

Wybór struktury zależy przede wszystkim od tematyki strony, która sama z siebie może narzucać pewien logiczny kierunek nawigacji.

4. Przydziel określone tematy konkretnym stronom (patrz rysunek 2.1).

Rysunek 2.1.

Oto struktura przygotowywanego serwisu WWW; nosi ona nazwę równoległej



Projektowanie serwisu — uwagi praktyczne

Przygotowanie porządnego projektu jest równie ważne w przypadku stron WWW, jak i wszelkich innych konstrukcji. Fakt, że informacje są prezentowane na ekranie, a nie na papierze, nie zwalnia z obowiązku uczynienia wszystkiego, aby przekaz był przyjemny dla oka i łatwy w odbiorze. Projektowanie stron WWW okazuje się tym trudniejszym zadaniem, że konieczne jest także zapewnienie ich elastyczności — powinny równie prawidłowo działać na różnych platformach, przy różnych rozmiarach okna przeglądarki oraz przy różnej wielkości czcionkach. Oto kilka rad, które pomogą Ci w poprawieniu czytelności stron:

- ❖ Stosuj zasadę „jeden temat — jedna strona”. Jeśli jest to niemożliwe, umieszczaj na jednej stronie tematy, które wiążą się ze sobą. Nie przesadz jednak z przeładowaniem strony. Pamiętaj, że kilka niezbyt przeładowanych stron będzie się otwierać szybciej niż jedna ogromna strona.
- ❖ Rozważ pieczołowicie kwestię hiperłączy między stronami. Musisz przemyśleć dokładnie wszystkie aspekty przemieszczania się między stronami (lub w ich obrębie), aby czytelnik nie zagubił się w niefortunnie zaprojektowanym „labiryncie”.

- ❖ Zastanów się, jakie informacje umieścić na stronie głównej — opis tego, co znajduje się dalej, czy też hiperłącza.
- ❖ Wiersze tekstu nie powinny być zbyt długie; są one trudne w odbiorze, szczególnie gdy odstęp między nimi jest bardzo mały — może to spowodować, że czytelnik będzie bezwiednie przeskakiwał wzrokiem co drugi wiersz.
- ❖ Zachowaj umiar w korzystaniu z pogrubienia i kursywy. Szczególnie tej ostatniej należy raczej unikać. Czcionka o małym rozmiarze, pisana kursywą, jest całkowicie nieczytelna.
- ❖ Unikaj także korzystania z czcionki podkreślonej, ponieważ tekst podkreślony wygląda jak hiperłącze.
- ❖ Nie wyróżniaj zwykłego tekstu za pomocą znacznika nagłówka.
- ❖ Zachowuj podobny układ stron (na przykład umieszczaj łącza do pozostałych stron w tym samym miejscu).
- ❖ Definiując łącze, unikaj określenia „tutaj”.
- ❖ Nie twórz niepotrzebnego tłoku nadmiarem obrazów i kolorów.
- ❖ Wielu projektantów umieszcza w nagłówku obrazy — można je samodzielnie przygotować, z wykorzystaniem, na przykład, programu PhotoShop, i zapisać w formacie GIF. Nadają one stronom indywidualny charakter. Pamiętaj jednak, że strona będzie się wówczas ładowała dłużej i aby nie zniechęcać użytkownika, powinieneś umieścić w kodzie **tekst alternatywny**, korzystając z atrybutu ALT znacznika `<img>`. Oto przykładowa definicja: ``.
- ❖ Pamiętaj, że użytkownicy nie tylko mogą korzystać z różnych rozdzielczości, lecz także mają do dyspozycji opcję pozwalającą na zwiększanie lub zmniejszanie rozmiaru czcionki. Tak więc względne relacje między tekstem a obrazem mogą być u użytkowników najróżniejsze. Projektując stronę, powinieneś wziąć te kwestie pod uwagę i przetestować ją z ich uwzględnieniem. **Kreatywne operowanie wolną przestrzenią ekranu jest zawsze najbezpieczniejsze i daje bardzo ciekawe efekty.**
- ❖ Nie dowierzaj wyglądowi strony WWW w swojej przeglądarce — testuj strony w **różnych** przeglądarkach.
- ❖ Sprawdź ortografię! Nawet ortograficzne orły robią błędy.
- ❖ Pamiętaj o podpisaniu swojej strony WWW. Odnośnik, dzięki któremu można bezpośrednio wysłać wiadomość pocztową do autora kodu HTML, umożliwia użytkownikom serwisu szybkie i łatwe zgłaszanie zauważonych błędów.

Ćwiczenie do samodzielnego wykonania

Określ zakres tematyki serwisu WWW dotyczącego Twojej szkoły. Zaprojektuj następnie kilka dokumentów HTML, o różnych strukturach, starając się jak najlepiej wyrazić istotę serwisu. Umieść rysunki przed sobą na stole i zastanów się dobrze nad wyborem. Odpowiedz sobie na takie pytania:

- ❖ Czy struktura jest naturalna dla wybranego zestawu zagadnień?
- ❖ Czy podział tematów podrzędnych na odrębne strony jest oczywisty?
- ❖ Czy strony nie wydają się zbyt długie?
- ❖ Czy czytelnik nie zgubi się między stronami?
- ❖ Czy zawartość stron nie będzie zbyt „obfita” (jeśli umieścisz 100 obrazów na stronie, będzie się ona ładować przez miesiąc lub tylko trochę krócej :-))?

Wymyśl jeszcze parę takich pytań wyrażających wątpliwości. Im więcej wątpliwości na etapie projektowania, tym większa szansa na sukces.