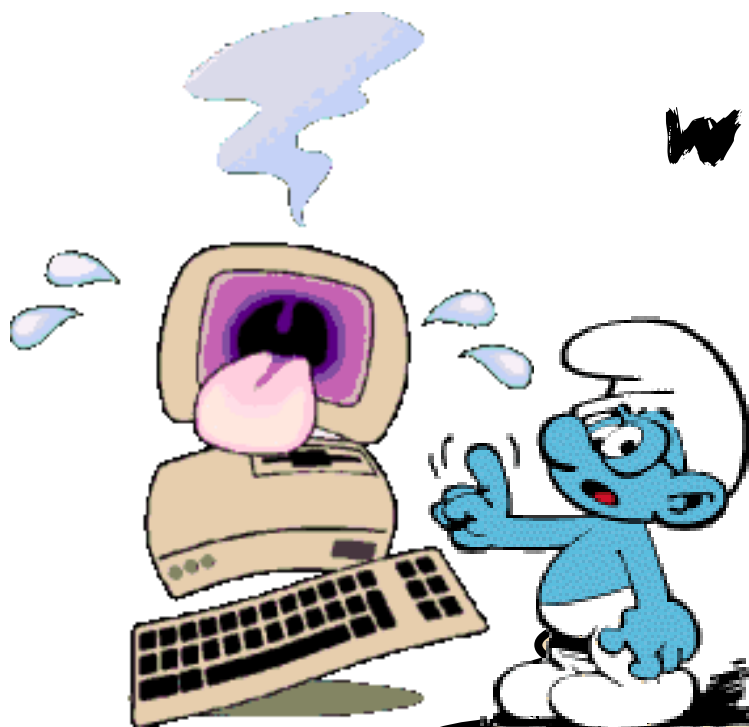


Podstawy tworzenia stron internetowych

w HTML - u

dla wszystkich



HTML ???

nie wiem co to jest, ale na
pewno nie jest trudne.



Opracował: Krzysztof Dzierbicki



Kilka słów na początek

Wiek XXI charakteryzuje się ogromnym rozwojem technologii informatycznej. Dzieje się tak za sprawą nieograniczonych możliwości dostępu do internetu. Mówiąc o Internecie mamy na myśli strony www.

Czym zatem jest strona www. Na pewno jest dokumentem, źródłem informacji, które możemy oglądać na ekranie komputera.

Skoro jest dokumentem to musi zostać w jakiś sposób stworzona. I tu bardzo pomocny okaże się język HTML, dzięki któremu taki dokument można stworzyć.

Zadasz pytanie po cóż nam ten HTML?

Odpowiedź jest prosta. Skoro internet tak mocno wkracza w nasze życie może się okazać, że i my będziemy go tworzyć poprzez nasze strony www. Powiesz że są programy komputerowe, które za nas to zrobią. Pewnie tak, ale jeśli chcesz wiedzieć co robisz i w pełni nad tym panować znajomość języka HTML okaże się niezbędna.

A skoro mowa już o programach komputerowych to warto tu podkreślić, że aby stworzyć własną stronę wystarczy mieć w komputerze zainstalowany prosty edytor tekstu jakim jest NOTATNIK a jest on elementem systemu operacyjnego WINDOWS.

No dobrze - to czym zatem jest ten HTML? Co to znaczy?

Jest to tzw. język znaków polegający na tym, że w specyficzny sposób ściśle określony przez obowiązujące w tym temacie standardy, za pomocą odpowiednich znaków opisujemy stronę www tak, aby każdy komputer (na którym będziemy stronę oglądali) wyświetlił ją w prawidłowy sposób, czyli taki jak my twórcy tej strony zaprojektowaliśmy ją. Ten język nazywamy hipertekstowym językiem znakowania (z ang. HyperText Markup Language). I ten właśnie język poznasz z pomocą podręcznika, który oddaję w Twoje ręce.

I jeszcze jedna ważna informacja. Aby stworzyć własną stronę www w oparciu o podręcznik, korzystając z systemu WINDOWS, będzie Ci potrzebne:

- ☀ Komputer z systemem operacyjnym,
- ☀ Edytor tekstu NOTATNIK - jest elementem WINDOWS'a,
- ☀ Przeglądarka internetowa Internet Explorer - jest również elementem WINDOWS'a,
- ☀ Dużo chęci i trochę cierpliwości - tych elementów WINDOWS niestety nie posiada,

Na pewno nie będzie Ci potrzebne:

- ☀ Dostęp do internetu,
- ☀ Żadne specjalne programy do tworzenia stron www (przynajmniej na początku Twojej przygody webmistrzkiej - „webmaster” to twórca stron www).

Podręcznik kierowany jest do najmłodszych przyszłych webmasterów, ale polecam go również wszystkim tym, którzy chcieliby stworzyć własną stronę www a nigdy wcześniej tego nie robili.

Podręcznik ten jest tylko wstępem do prawdziwej sztuki tworzenia stron internetowych - ale od czegoś trzeba zacząć.

Życzę miłej zabawy
bo tylko wtedy zostaniesz webmasterem gdy będzie Ci to sprawiało radość

opracował Krzysztof Dzierbiński

Spis treści

I Z tym sobie na pewno poradzisz - no to zaczynamy.	4
1 - Struktura strony w kodzie HTML	5
2 - Edycja dokumentu	7
3 - Modyfikujemy <body>	8
4 - Modyfikujemy tekst <center>	9
☐ Ćwiczenie-1	10
☐ Ćwiczenie-2	10
☐ Ćwiczenie-3	10
5 - Modyfikujemy nagłówek <hx>	11
☐ Ćwiczenie-4	11
6 - Znaczniki zmieniające wygląd tekstu <i><u><strike><sup><sub>	12
☐ Ćwiczenie-5	12
☐ Ćwiczenie-6	12
7 - Krótkie podsumowanie	13
8 - Element graficzny - linia <hr>	14
9 - Animacja - <marquee>	15
☐ Ćwiczenie-7	15
☐ Ćwiczenie-8	15
10 - Wypunktowanie - 	16
☐ Ćwiczenie-9	16
11 - Numerowanie - 	17
☐ Ćwiczenie-10	17
II To jest trudniejsze, ale spróbuj	18
12 - Tabela - <table>	19
☐ Ćwiczenie-11	19
☐ Ćwiczenie-12	20
☐ Ćwiczenie-13	21
☐ Ćwiczenie-14	21
13 - Grafika - 	22
☐ Ćwiczenie-15	22
☐ Ćwiczenie-16	23
14 - Grafika jako tło - <body background>	24
☐ Ćwiczenie-17	24
15 - Dźwięk - <bgsound>	25
☐ Ćwiczenie-18	25
III No, to nie jest łatwe, ale teraz wiesz co to jest HTML i...	26
16 - Odsyłacze - 	27
☐ Ćwiczenie-19	29
17 - Ramki - <frameset>	30
☐ Ćwiczenie-20	31
☐ Ćwiczenie-21	33
☐ Ćwiczenie-22	33
☐ Ćwiczenie-23	34
☐ Ćwiczenie-24	35
☐ Ćwiczenie-25	35
18 - Kodowanie	36
19 - Meta - <meta>	37
20 - Uzupełnienie	38

I

Z tym sobie na pewno poradziśz

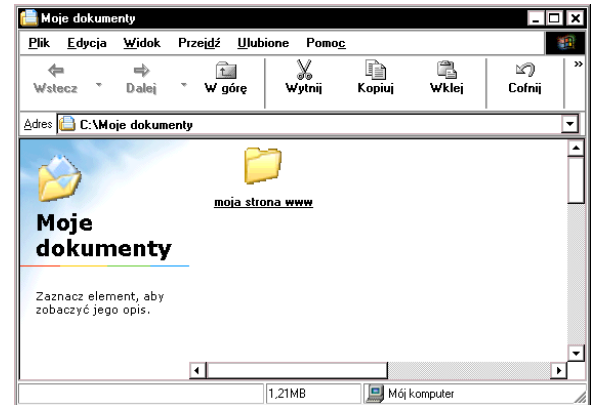
- no to zaczynamy.



To jest tylko HTML

1 - Struktura strony w kodzie HTML

1. Przed rozpoczęciem pracy tworzymy w katalogu *Moje Dokumenty* własny folder nadając mu określoną nazwę (*nazwa folderu powinna być zapisana małymi literami i nie może zawierać polskich znaków takich jak ą ę ś ć ż ź ł ó*)



2. Strukturę strony wpisujemy w NOTATNIKU (*prosty edytor tekstu w systemie WINDOWS*)
START ----> PROGRAMY ----> AKCESORIA ----> Notatnik

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>

w tym miejscu wpisujemy tytuł naszej strony

np.: **Moja pierwsza strona www**
(wpisany tytuł będzie widoczny na pasku tytułu strony w przeglądarce Internet Explorer)

</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

w tym miejscu wpisujemy treść, która będzie widoczna na stronie;

tu zmieniamy tło;

tu również możemy wstawiać rysunki

(wszystko co wpisujemy w tym miejscu będzie widoczne na naszej stronie)

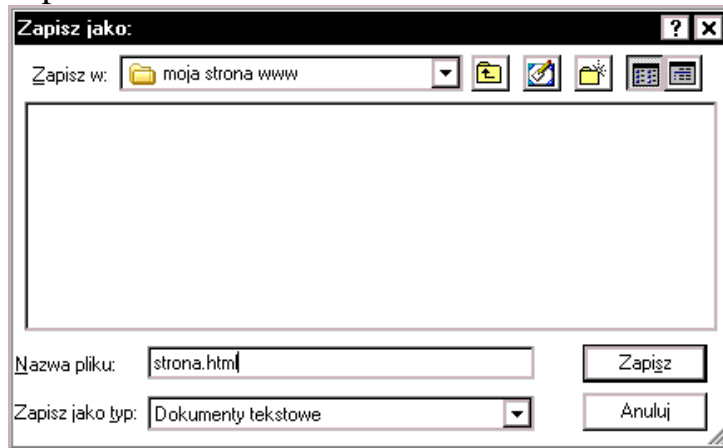
</BODY>

</HTML>

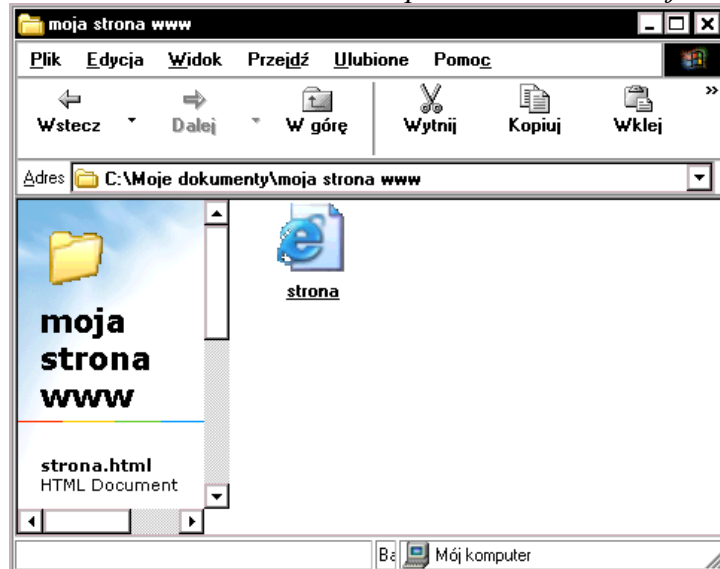


3.

Po wpisaniu struktury strony w notatniku musimy zapisać **PLIK** ----> **ZAPISZ JAKO** ----> **wpisujemy nazwę strony**
np. strona.html

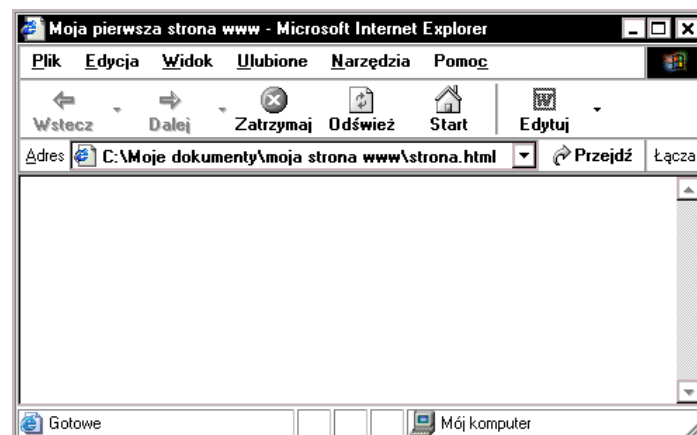


*(dopisek html po kropce jest niezbędny aby komputer powstały plik odczytał jako stronę WWW;
nazwa również nie może zawierać polskich liter takich jak ą ę ś ć ż ź ł ó)*



4.

Otwieramy utworzoną stronę klikając dwukrotnie lewym przyciskiem myszy na widocznym dokumencie HTML.



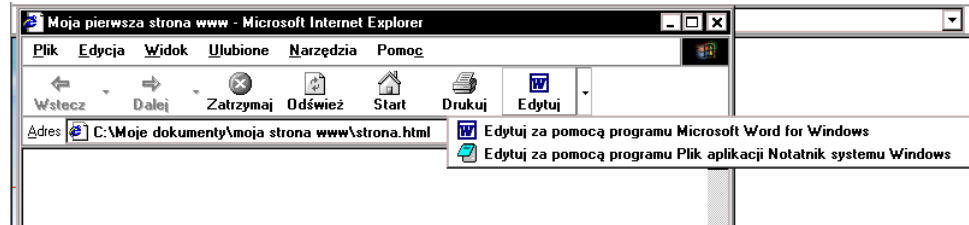
W otwartym oknie widzimy utworzoną przez nas stronę (na razie pustą) z widocznym na pasku tytułu tytułem naszej strony, który wpisaliśmy w kodzie strony w punkcie nr 2.

2 - Edycja dokumentu

1. Aby dokonać modyfikacji strony musimy otworzyć źródło kodu w tym celu wykonujemy następujące czynności:



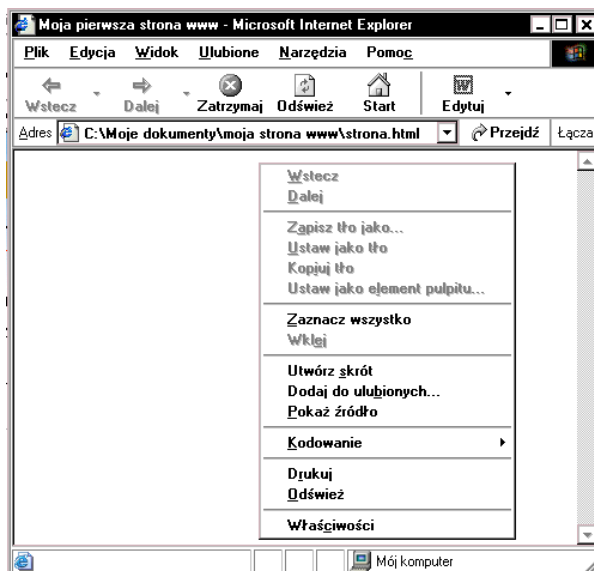
rozwijamy opcję EDYTUJ i wybieramy polecenie edytuj za pomocą programu Notatnik.



LUB



klikając prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu strony rozwijamy menu kontekstowe (*pomocnicze*) i wybieramy opcję Pokaż źródło.



2. Wykonując jedną lub drugą opcję otworzymy kod strony zapisany w NOTATNIKU.

```
strona – Notatnik
Plik  Edycja  Wyszukaj  Pomoc
<html>
<head>
    <title>
        Moja pierwsza strona www
    </title>
</head>
<body>
</body>
</html>
```


3 - Modyfikujemy <body>

1. Teraz możemy modyfikować naszą stronę – rozpoczniemy od zmiany podstawowych kolorów:



tła

aby zmienić kolor tła należy zmodyfikować sekcję <body> korzystając z następującego polecenia:

```
<BODY BGCOLOR="tu wpisujemy angielską nazwę koloru">
```



tekstu

w ten sam sposób zmieniamy kolor tekstu w całym dokumencie wpisując w sekcji body polecenie :

```
<TEXT="tu wpisujemy angielską nazwę koloru">
```

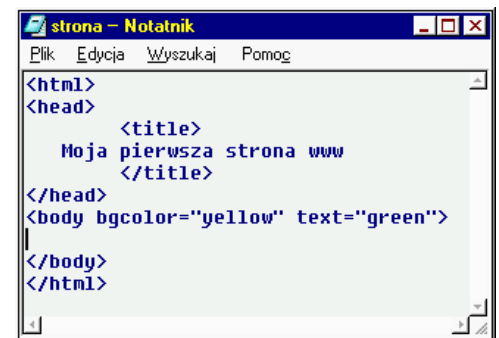
WAŻNE!!!

16 podstawowych barw stosowanych w dokumentach internetowych:

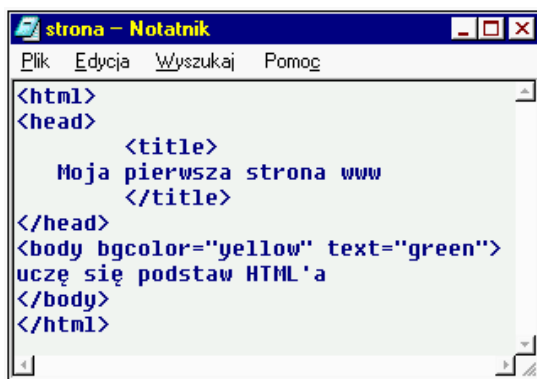
BLACK; OLIVE; TEAL; RED; BLUE; MAROON; NAVY; GRAY; LIME; FUCHSIA; WHITE; GREEN; PURPLE; SILVER; YELLOW; AQUA.

Tak teraz będzie wyglądał kod tworzonej strony tło będzie miało kolor żółty natomiast tekst, który wpisujemy będzie w naszym przykładzie zielony

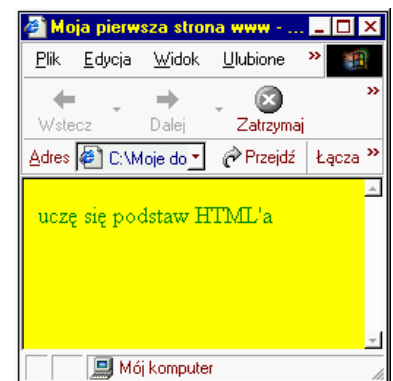
(możesz oczywiście wpisać inne nazwy kolorów).



2. Wstawiamy tekst na stronę. Wszystko co wpisujemy pomiędzy znacznikami <BODY> i </BODY> będzie widoczne w oknie przeglądarki. wpisz proste zdanie np.: uczę się podstaw HTML'a



To jest kod strony



a tak wygląda strona w oknie przeglądarki czyli to co widzimy w internecie

4 - Modyfikujemy tekst
<center>

1. Zmieniamy wygląd wpisanego tekstu.

☞ Obejmując tekst parą znaczników

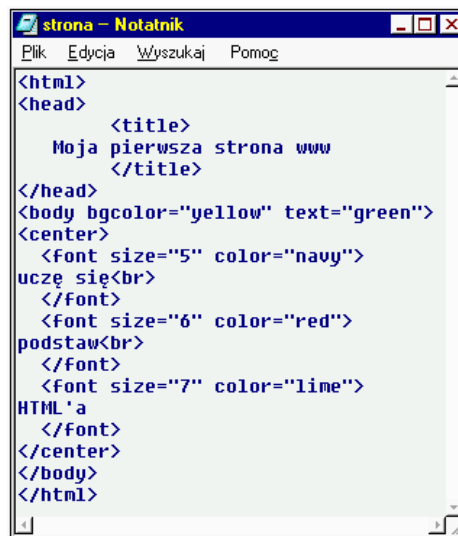
zmieniamy wielkość czcionki
(x – może przyjmować wartości od 1 – 7).

☞ Para znaczników
powoduje zmianę koloru czcionki zawartej pomiędzy znacznikami.

**W ten sposób możemy zmienić
(kolor i rozmiar)
dowolnego fragmentu tekstu na stronie**

☞ Aby przenieść fragment tekstu do wiersza niżej stosujemy znacznik

2. Środkowanie tekstu na stronie
Tekst możemy ustawić na środku strony poprzez umieszczenie go pomiędzy
parą znaczników <CENTER> </CENTER>



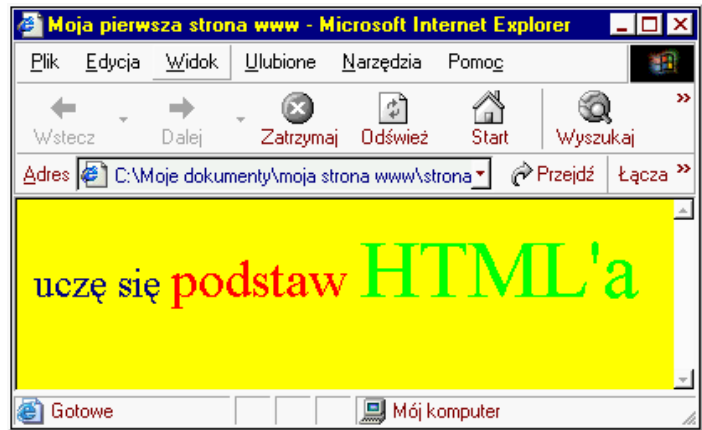
```
<html>
<head>
  <title>
    Moja pierwsza strona www
  </title>
</head>
<body bgcolor="yellow" text="green">
<center>
  <font size="5" color="navy">
uczę się<br>
  </font>
  <font size="6" color="red">
podstaw<br>
  </font>
  <font size="7" color="lime">
HTML 'a
  </font>
</center>
</body>
</html>
```

Ćwiczenie - 1

Wpisz kod według poniższego wzoru. (zapisz dokument pamiętając aby do nazwy dodać rozszerzenie html, niezbędne aby komputer powstały plik odczytał jako stronę WWW).

```
strona - Notatnik
Plik Edycja Wyszukaj Pomoc
<html>
<head>
  <title>
    Moja pierwsza strona www
  </title>
</head>
<body bgcolor="yellow" text="green">
  <font size="5" color="navy">
uczę się
  </font>
  <font size="6" color="red">
podstaw
  </font>
  <font size="7" color="lime">
HTML'a
  </font>
</body>
</html>
```

A uzyskasz taki efekt na stronie

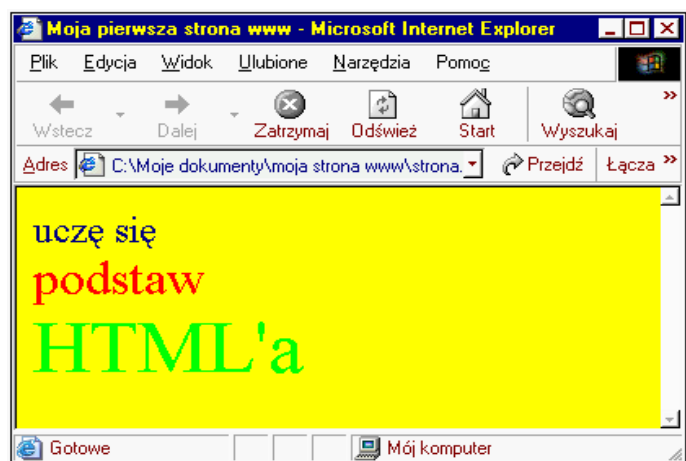


Ćwiczenie - 2

Wpisz kod według poniższego wzoru (zapisz zmiany a następnie odśwież w oknie przeglądarki).

```
strona - Notatnik
Plik Edycja Wyszukaj Pomoc
<html>
<head>
  <title>
    Moja pierwsza strona www
  </title>
</head>
<body bgcolor="yellow" text="green">
  <font size="5" color="navy">
uczę się<br>
  </font>
  <font size="6" color="red">
podstaw<br>
  </font>
  <font size="7" color="lime">
HTML'a
  </font>
</body>
</html>
```

A uzyskasz taki efekt na stronie



Ćwiczenie - 3

Porównaj ćwiczenia 1 i 2;

- ▶ zastanów się w jaki sposób zmienił się wygląd poszczególnych stron,
- ▶ które elementy kodu spowodowały zmiany,
- ▶ Sprawdź co się stanie jeśli podczas zapisywania dokumentu nie wpiszesz rozszerzenia html.

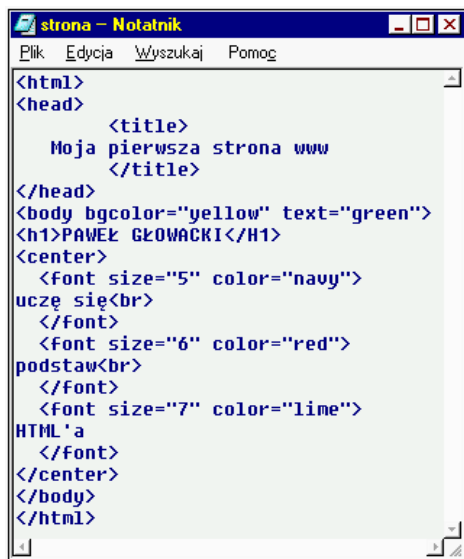
5 - Modyfikujemy nagłówek <hx>

1. Innym sposobem formatowania tekstu jest umieszczenie go pomiędzy parą znaczników <Hx> </Hx> (*x* – może przyjmować wartości od 1 – 6)

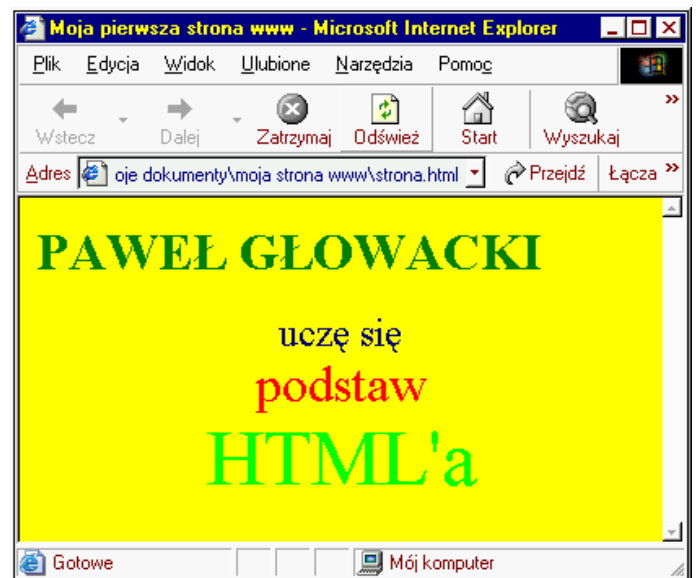
(taki sposób formatowania tekstu wykorzystujemy do zmiany wyglądu określonego fragmentu tekstu np.: nagłówek...)

Ćwiczenie - 4

Wpisz do kodu strony dowolny tekst, który będzie stanowił nagłówek naszej strony np.: swoje imię i nazwisko i obejmij ten fragment tekstu znacznikami <h1> </h1>. Tekst wpisz na początku strony.



```
<html>
<head>
  <title>
    Moja pierwsza strona www
  </title>
</head>
<body bgcolor="yellow" text="green">
<h1>PAWEŁ GŁOWACKI</h1>
<center>
  <font size="5" color="navy">
uczę się<br>
  </font>
  <font size="6" color="red">
podstaw<br>
  </font>
  <font size="7" color="lime">
HTML'a
  </font>
</center>
</body>
</html>
```



zmieniając wartość x znacznika <hx> sprawdź jak będzie się zmieniał wygląd tekstu.
(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

2. w celu zmiany położenia tekstu zawartego pomiędzy znacznikami <Hx> i </Hx> uzupełniamy znacznik <Hx> o polecenie **align** i określamy położenie:
<Hx ALIGN="left"> (wyrównanie tekstu do lewej strony)
lub
<Hx ALIGN="right"> (wyrównanie tekstu do prawej strony)
lub
<Hx ALIGN="center"> (wyrównanie tekstu do środka strony)

6 - Znaczniki zmieniające wygląd tekstu

```<i>``<u>``<strike>``<sup>``<sub>`



Obejmując tekst parą znaczników `` `` zmieniamy grubość czcionki.



Para znaczników `<I>` `</I>` powoduje pochylenie tekstu.



Para znaczników `<U>` `</U>` powoduje podkreślenie tekstu.



Para znaczników `<STRIKE>` `</STRIKE>` powoduje przekreślenie tekstu.



Znaczniki `^{` `}` to indeks górny (np.: x^2).



Znaczniki `_{` `}` to indeks dolny (np.: x_2).



Ćwiczenie - 5

Sprawdź działanie poszczególnych znaczników.

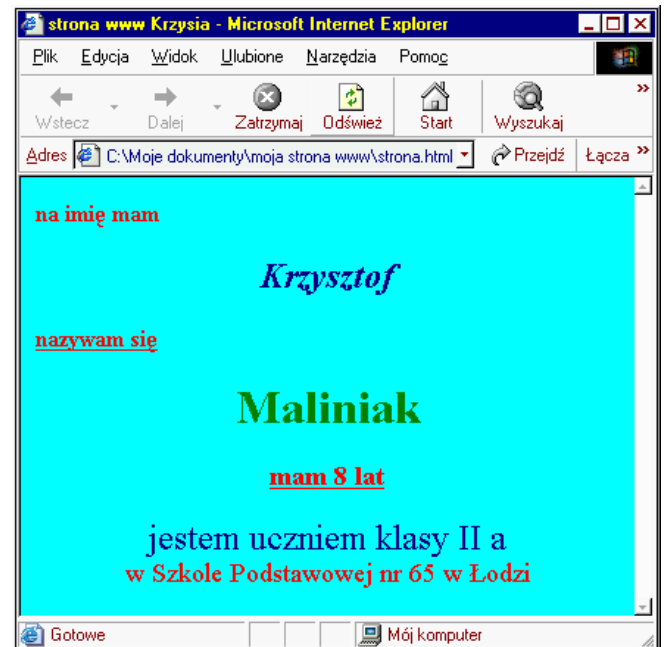
(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)



Ćwiczenie - 6

W oparciu o posiadaną wiedzę, korzystając z dotychczas nabytych umiejętności utwórz własną stronę, która będzie twoją wizytówką.

np.: Twoja strona może wyglądać tak -



(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

7 - Krótkie podsumowanie

1. wszystkie dotychczas poznane znaczniki występowały w parach,
2. znacznik otwierający <...>
(*ma na celu wprowadzenie zmian do tekstu, który się bezpośrednio za nim znajduje*),
3. znacznik zamykający </...>
(*ma na celu zakończenie działania znacznika otwierającego i przed nazwą znacznika umieszczony jest znak / -{ukośnik}*),
4. zmianie ulegnie tylko ten fragment tekstu, który będzie znajdował się pomiędzy określoną parą znaczników,
5. znaczniki należy wpisywać w kodzie strony bardzo uważnie ponieważ błędnie wpisany nie będzie odczytany prawidłowo przez przeglądarkę internetową,
6. należy stosować szesnaście kolorów, które są zalecane do stosowania na stronie www,
7. pamiętajmy aby:
wartości liczbowe wielkości czcionki;
wartość koloru tła lub czcionki;
określenie wyrównania tekstu na stronie itp.,
umieszczać po znaku = (równa się)
pomiędzy znakami ”...” (cudzysłowu)
8. każdą zmianę dokonaną w kodzie strony należy zapisać,
9. po zapisaniu zmian stronę
odświeżyć.

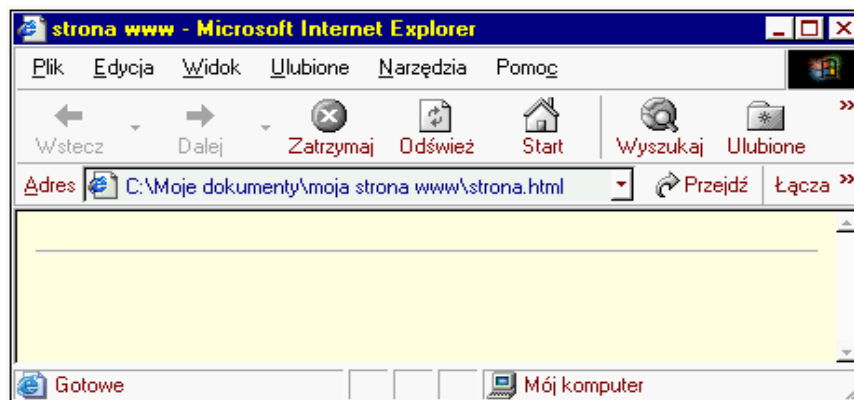


należy

8 - Element graficzny - linia <hr>

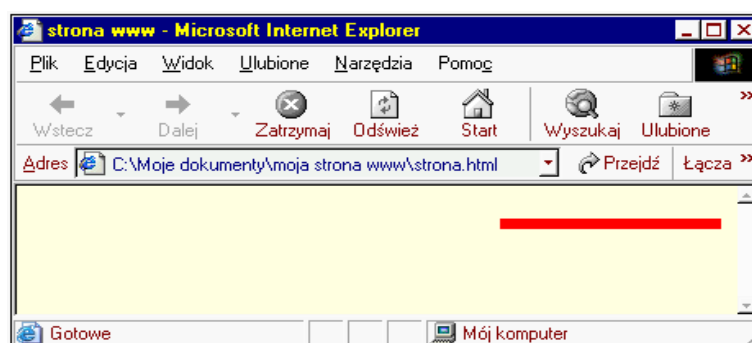
1.

Wstawiamy prosty element graficzny na stronę. W tym celu wpisujemy w kodzie strony znacznik <HR> (tak opisana linia będzie widoczna na całej szerokości strony) **znacznik <HR> nie ma znacznika zamykającego.**



uzupełniając znacznik o poniższe atrybuty zmienimy wygląd linii:

- <HR NOSHADE> -
(linia pozbawiona cienia),
- <HR SIZE="x"> -
(linia o dowolnej grubości
x – wartość liczbowa),
- <HR WIDTH="xxx"> lub <HR WIDTH="xx%">
(linia o dowolnej szerokości
xxx – wartość liczbowa,
xx – wartość liczbowa w procentach),
- <HR COLOR="tu wpisujemy angielską nazwę koloru">
- <HR ALIGN="center">
lub
<HR ALIGN="right">
lub
<HR ALIGN="left">
- atrybuty w znaczniku <HR> możemy łączyć definiując w dowolny sposób wygląd linii na stronie
np.:
<HR SIZE="7" width="135" COLOR="red" ALIGN="right">



9 - Animacja - <marquee>

1.

Wprowadzamy nasz tekst w ruch – efekty animacji tekstu uzyskamy wykorzystując parę znaczników <MARQUEE> </MARQUEE> - Tekst zawarty pomiędzy tymi znacznikami będzie „wypływał” od prawej strony do lewej (pomiędzy znacznikami <MARQUEE> </MARQUEE> możemy również umieścić znacznik <HR> i spowodować ruch linii). znacznik <MARQUEE> można uzupełnić atrybutami **direction** i **behavior** oraz **width** i **height**

- **height** wysokość po, której porusza się tekst przyjmuje wartość liczbową lub procentową:
 1. =”xxx” (dowolna liczba)
 2. =”xx% (dowolna liczba w procentach)
- **width** szerokość po, której porusza się tekst przyjmuje wartość liczbową lub procentową:
 1. =”xxx” (dowolna liczba)
 2. =”xx% (dowolna liczba w procentach)
- **direction** może mieć wartości:
 1. =”right”
 2. =”left”
 3. =”up”
- **behavior** może mieć wartości:
 1. =”scroll”
 2. =”slide”
 3. =”alternate”

np:

```
<MARQUEE DIRECTION=”up” HEIGHT=”50” BEHAVIOR=”alternate”>tekst</MARQUEE>  
lub  
<MARQUEE DIRECTION=”right” WIDTH=”150” BEHAVIOR=”slide”>tekst</MARQUEE>
```

Ćwiczenie - 7

Sprawdź działanie znacznika <MARQUEE> zmieniając poszczególne atrybuty.
(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

Ćwiczenie - 8

Wykorzystując stronę utworzoną w ćwiczeniu nr 6 oraz w oparciu o posiadaną wiedzę i korzystając z dotychczas nabytych umiejętności wykorzystaj różne efekty animacji tekstu, wstaw na stronę linię, którą również możesz animować.

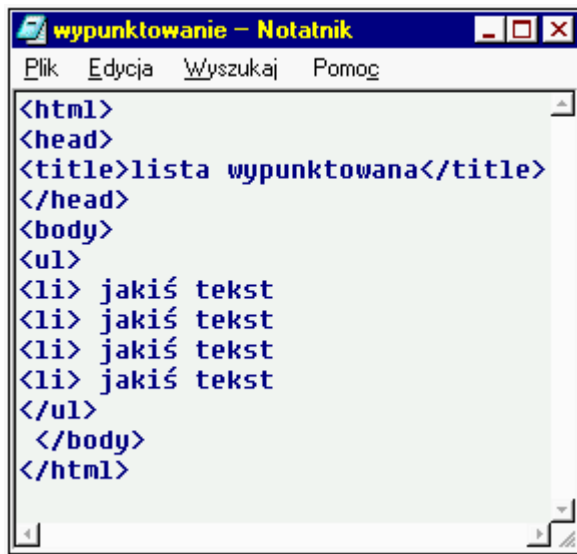
(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

10 - Wypunktowanie -

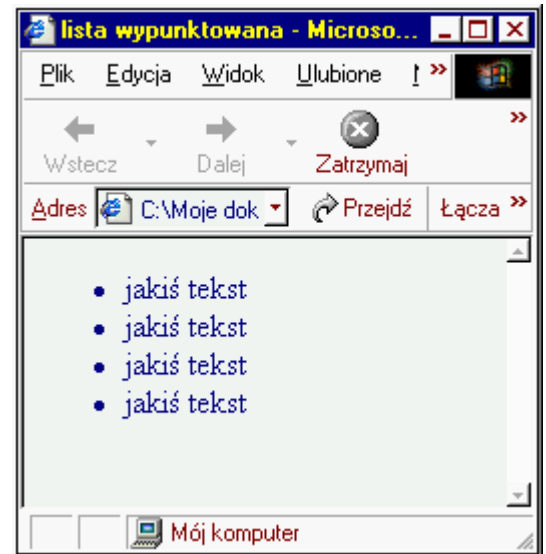
1. Efekt wypunktowania uzyskamy wpisując w kodzie strony znacznik , który będzie początkiem listy.
Fragment tekstu wypunktowanego musi być poprzedzony znacznikiem . aby zakończyć wypunktowanie zamykamy znacznik .

Ćwiczenie - 9

Wpisz kod według poniższego wzoru a taki efekt uzyskasz na stronie.



```
<html>
<head>
<title>lista wypunktowana</title>
</head>
<body>
<ul>
<li> jakiś tekst
<li> jakiś tekst
<li> jakiś tekst
<li> jakiś tekst
</ul>
</body>
</html>
```



(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

znacznik można uzupełnić atrybutem **type**, który może przyjąć takie oznaczenia:

- **type**="disc"
- **type**="square"
- **type**="circle"

np.: <UL TYPE="disc"> (w ten sposób określimy kształt punktu wypunktowania).

11 - Numerowanie -

1. Efekt numerowania uzyskamy wpisując w kodzie strony znacznik , który będzie początkiem listy. Fragment tekstu wypunktowanego musi być poprzedzony znacznikiem . aby zakończyć wypunktowanie zamykamy znacznik .

Ćwiczenie – 10

Wpisz kod według poniższego wzoru a taki efekt uzyskasz na stronie.



```
<html>
<head>
<title>lista numerowana</title>
</head>
<body>
<ol>
<li> jakiś tekst
<li> jakiś tekst
<li> jakiś tekst
<li> jakiś tekst
</ol>
</body>
</html>
```



(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

znacznik można uzupełnić atrybutem **type**, który może przyjąć takie oznaczenia:

- **type="1"**
- **type="a"**
- **type="A"**

dotychczasowym atrybutem jest atrybut **start** określa on wartość początkową, od której rozpoczyna się numerowanie

np.: <OL TYPE="1" START="6"> (w ten sposób określimy sposób numerowania).

II

To jest trudniejsze, ale spróbuj



1. Tabela jest elementem bardzo przydatnym do rozłożenia elementów na stronie w sposób bardziej dowolny niż dotychczas przedstawione metody. Do stworzenia tabeli na stronie stosujemy parę znaczników

<TABLE> i </TABLE>

<TABLE> - znacznik rozpoczynający tworzenie tabeli w znacznik <TABLE> wpisujemy atrybut **border="x"**, gdzie **x** może przyjmować dowolną wartość liczbową
Wartość atrybutu:

- ▶ **border="0"** określa, że tabela będzie pozbawiona linii obramowania,
- ▶ **border="1"** i więcej spowoduje wyświetlenie na stronie linii obramowania tabeli o kreślonej przez nas grubości

(z grubością tą nie należy przesadzać aby nie popsuć wyglądu strony)

Pomiędzy znaczniki <TABLE> i </TABLE> będziemy wpisywali kolejne pary znaczników, które będą odpowiedzialne za utworzenie wierszy i komórek tabeli.

<TR> - znacznik otwierający wiersz tabeli

<TD> - znacznik otwierający komórkę

i odpowiednio znaczniki zamykające

</TD> </TR> </TABLE>

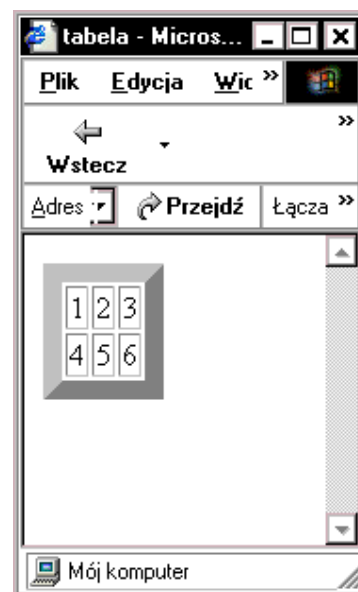
zawartość komórki będziemy wpisywali pomiędzy parę znaczników <TD> i </TD>

Ćwiczenie – 11

Utwórz tabelę składającą się z dwóch wierszy i trzech komórek w każdym wierszu, w każdej komórce wpisz kolejne cyfry zaczynając od 1.

Wpisz kod według poniższego wzoru a taki efekt uzyskasz na stronie.

```
<html>
<head>
  <title>tabela</title>
</head>
<body>
  <table border="10">
    <tr>
      <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td>
    </tr>
  </table>
</body>
</html>
```



(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAC DOKUMENT)

2. Modyfikujemy wygląd tabel.

Atrybuty określające wygląd tabeli:

border="x" x – dowolna wartość liczbowa (określa grubość linii tabeli)

bordercolor="dowolny kolor"

▶ (określa kolor linii tabeli jeśli umieszczony będzie w znaczniku <table>)

▶ (określa kolor linii komórek w wierszu jeśli umieszczony będzie w znaczniku <tr>)

▶ (określa kolor linii pojedynczej komórki jeśli umieszczony będzie w znaczniku <td>)

bgcolor="dowolny kolor"

▶ (określa kolor komórek tabeli jeśli umieszczony będzie w znaczniku <table>)

▶ (określa kolor komórek w wierszu tabeli jeśli umieszczony będzie w znaczniku <tr>)

▶ (określa kolor pojedynczej komórki jeśli umieszczony będzie w znaczniku <td>)

Atrybuty wpisujemy zaraz po znaczniku np.

<TABLE BORDER="3" BGCOLOR="aqua" > (definiujemy wygląd całej tabeli)

lub

<TD BGCOLOR="green" BORDERCOLOR="red"> (definiujemy wygląd pojedynczej komórki)

innym sposobem określenia kolorów linii tabeli jest zastosowanie „cieniowania” linii efekt taki uzyskamy stosując zamiast atrybutu bordercolor dwa atrybuty:

▶ **bordercolordark="dowolny kolor"**

▶ **bordercolorlight="dowolny kolor"**

np.: <TABLE BORDERCOLORDARK="red" BORDERCOLORLIGHT="yellow">

Ćwiczenie – 12

Wykorzystując tabelę z ćwiczenia nr 11 dokonaj modyfikacji:

▶ pojedynczych komórek,

▶ całych wierszy

▶ całej tabeli.

(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

3. Modyfikujemy wielkość tabeli i komórki.

możemy jeszcze zastosować dwa atrybuty, które zmieniają wygląd komórki:

▶ **cellspacing="x"** – zmienia odległość pomiędzy komórkami

▶ **cellpadding="x"** – zmienia odstęp między zawartością komórki

a jej obramowaniem

x – dowolna wartość liczbowa (aby nie spowodować tabeli mało przejrzystej należy umiejętnie dobrać wartość x).

Wielkość tabeli zmieniamy za pomocą atrybutów:

▶ **width="x"** – określa szerokość tabeli

▶ **height="x"** – określa wysokość tabeli

(x – określa wartość w pikselach lub procencie widocznej strony)

Ćwiczenie – 13

- ▶ Wykorzystując tabelę z ćwiczenia nr 12 zastosuj parametry **width** i **height** do zmiany rozmiarów całej tabeli jak i poszczególnych wierszy i komórek.
- ▶ W miejsce wpisanych cyfr wpisz dowolny tekst stosując różne elementy formatowania, które dotychczas poznałeś.
- ▶ Zwróć uwagę w jaki sposób tekst wpisany przez Ciebie będzie się układał w tabeli.

(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

4. Modyfikujemy zawartość komórki.

- ▶ wyrównanie poziome danych w komórkach

wyrównanie poziome umożliwia parametr **align**.

W celu zmiany położenia (w poziomie) tekstu zawartego w komórce tabeli uzupełniamy znacznik `<td>` o polecenie **align**.

Używamy wówczas odpowiednio konstrukcji:

`<td align="center"> </td>`

`<td align="left"> </td>`

`<td align="right"> </td>`

*(polecenie **align** poznaliśmy już - patrz rozdział 5 punkt 2 str. 8)*

Wyrównanie jest wyraźnie widoczne, gdy samodzielnie zdefiniujemy szerokość komórki za pomocą parametru **width**.

- ▶ wyrównanie pionowe danych w komórkach

wyrównanie pionowe umożliwia parametr **valign**.

W celu zmiany położenia (w pionie) tekstu zawartego w komórce tabeli uzupełniamy znacznik `<td>` o polecenie **align**.

Używamy wówczas odpowiednio konstrukcji:

`<td valign=top> </td>` *(wyrównanie tekstu do górnego brzegu komórki)*

`<td valign=middle> </td>` *(wyrównanie tekstu do środka komórki)*

`<td valign=bottom> </td>` *(wyrównanie tekstu do dolnego brzegu komórki)*

Wyrównanie jest wyraźnie widoczne, gdy samodzielnie zdefiniujemy szerokość komórki za pomocą parametru **height**.

Ćwiczenie – 14

- ▶ wykonując ćwiczenie nr 13 miałeś zwrócić uwagę jak będzie się układał tekst w poszczególnych komórkach tabeli
- ▶ Wykorzystując tabelę z ćwiczenia nr 13 dokonaj modyfikacji zawartości komórek, wykorzystując polecenia **align** i **valign** rozmieść tekst w poszczególnych komórkach w pionie i poziomie.

(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

1.

Grafika jest jednym z elementów strony www; ubarwia stronę i uprzyjemnia pracę w sieci, ale także dostarcza sporej dawki informacji. Im strona bogatsza graficznie, tym bardziej atrakcyjna w odbiorze.

Przydatną umiejętnością jest zręczne wykorzystywanie grafiki podczas tworzenia dokumentu internetowego, choć właśnie te elementy są główną przyczyną zatykania się łącz. Konieczne jest zatem wybranie złotego środka między estetyką i nośnością informacyjną grafiki z jednej, a twardymi realiami technicznymi z drugiej strony.

Na stronach WWW są stosowane dwa podstawowe formaty bitowych plików graficznych - gif i jpg (jpeg) - które są skompresowane, a więc zajmują znacznie mniej miejsca niż w innych formatach. Dzięki temu otwieranie strony trwa znacznie krócej.

Aby wstawić grafikę do dokumentu, należy przygotować wcześniej pliki graficzne i skopiować je do wcześniej utworzonego katalogu - (katalog taki utworzyliśmy przystępując do nauki html'a - patrz rozdział 1 punkt 1 str. 2)

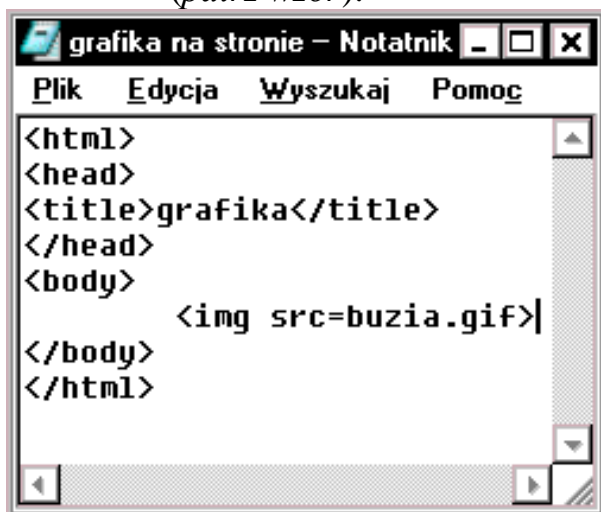
Grafikę wprowadzamy za pomocą znacznika

z atrybutem src="nazwa pliku.typ pliku"

- typ pliku to jego rozszerzenie gif lub jpg

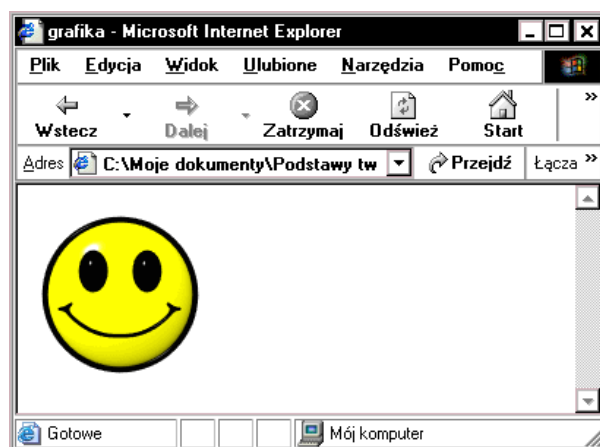
📄 Ćwiczenie - 15

Przygotuj plik graficzny (np.: *buzia.gif*), skopiuj go do swojego katalogu. Utwórz stronę, wpisując w kodzie odpowiednie polecenie (patrz wzór).



```
<html>
<head>
<title>grafika</title>
</head>
<body>
<img src=buzia.gif>
</body>
</html>
```

A uzyskasz taki efekt na stronie



(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT I SKOPIOWAĆ PLIK DO SWOJEGO KATALOGU)

2.

Jeśli nie stosujemy żadnych dodatkowych parametrów, obrazek jest ustawiany przy lewym brzegu dokumentu i ma wielkość oryginału. Możemy jednak użyć szeregu parametrów, które zmieniają położenie, wielkość i inne cechy obrazka.

- ▶ Aby umieścić obrazek na środku wiersza, musimy objąć go znacznikami `<CENTER></CENTER>` (znacznik ten poznaliśmy już),
np.: `<CENTER> </CENTER>`
- ▶ Wielkość obrazka możemy regulować za pomocą parametrów `HEIGHT` (wysokość) i `WIDTH` (szerokość)
np.: ``
- ▶ Jeśli w znaczniku `` wstawimy parametr `alt="informacja"` uzyskamy efekt, że po najechaniu myszką na wyświetlony na stronie obrazek pojawi się „informacja” (napis, który wpisujemy w miejsce słowa *informacja*-może to być *krótka opis obrazka*) chcemy, aby osoby korzystające z Internetu w trybie tekstowym wiedziały, co zawiera obrazek, możemy wstawić dodatkowo parametr. Napis ten zostanie wyświetlony na ekranie przeglądarki tekstowej. Informacja jest ważna wówczas, gdy grafika zawiera np.: odsyłacze do innych stron (o odsyłaczach będzie dalej),
np.: ``
- ▶ Kolejny atrybut to `border=x` pozwala wyświetlić wokół obrazka ramkę o grubości równej `x` pikseli (atrybut ten poznaliśmy już),
np.: ``
- ▶ Obrazek można umieścić w komórce tabeli, wstawiając między znacznikami komórki `<TD></TD>` definicję obrazka (tabele już poznaliśmy),

Ćwiczenie – 16

- ▶ Wykorzystaj stronę z ćwiczenia nr 15,
- ▶ dokonaj jej modyfikacji tak aby wykorzystać dotychczas nabytą wiedzę.
(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

14 - Grafika jako tło - `<body background>`

1.

Tło strony w postaci grafiki.

Aby zmienić wygląd strony możemy wykorzystać dowolny obrazek (najlepiej, żeby się znajdował w tym samym katalogu co nasza strona HTML) wykonując z niego tło.

Definiujemy `<BODY>` wykorzystując do tego celu parametr

background=”obrazek.gif” (sekcję body poznaliśmy w rozdz.3 str.5)

powodujemy wyświetlenie wybranego obrazka w tle naszej strony.

Innym parametrem jest **bgproperties**=”fixed” – wartość fixed spowoduje, że podczas przewijania strony tło będzie pozostawało w miejscu.

2.

Wykonując tło z wykorzystaniem grafiki należy pamiętać o zdefiniowaniu tła również za pomocą polecenia **bgcolor** (patrz rozdz.3 str.5). Wielu internautów wyłącza w swoich przeglądarkach grafikę, wtedy widoczny jest jedynie kolor tła strony według domyślnych ustawień oglądającego naszą stronę.

Wykonajmy więc alternatywne tło w postaci zdefiniowanego koloru.

(polecenie przyjmie taką postać) - `<body bgcolor=”kolor” background=”obrazek.gif”>`

Ćwiczenie – 17

▶ Wykorzystaj plik graficzny z ćwiczenia nr 15.

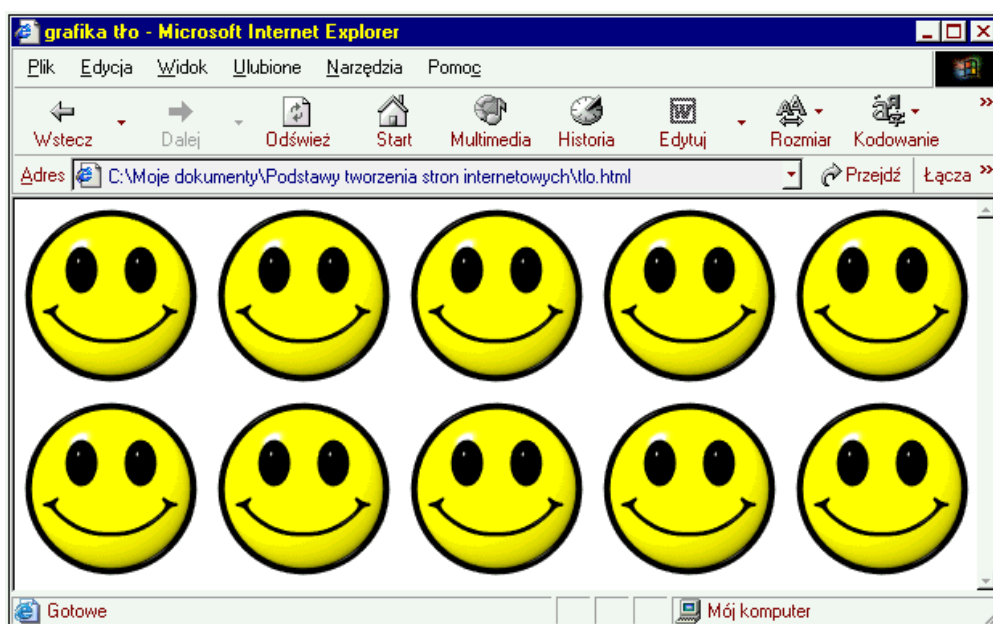
▶ Utwórz stronę, wpisując w kodzie polecenie:

`<BODY BACKGROUND=”buzia.gif” BGPROPERTIES=”fixed” >`

(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

jeśli poprawnie wykonasz ćwiczenie uzyskasz taki efekt

(zauważ, że nasz obrazek – buzia.gif jest niewielkich rozmiarów i dlatego został powielony na całej szerokości i długości strony)



1. Tak jak grafika uatrakcyjnia naszą stronę tak samo dźwięk odtwarzany podczas oglądania naszej witryny. W tym celu musimy do naszego katalogu (katalog taki utworzyliśmy przystępując do nauki html'a – patrz rozdział 1 punkt 1 str. 2) skopiować uprzednio wybrany plik muzyczny (postępujemy podobnie jak w przypadku grafiki – patrz rozdział 13 punkt 1 str. 18). Wykorzystamy pliki dźwiękowe MIDI (są to pliki o stosunkowo małej objętości). Aby wstawić plik graficzny w kodzie strony umieszczamy polecenie `<BGSOUND SRC="muzyka.mid" LOOP="infinite">` Atrybut LOOP może przyjmować wartość **infinite** – wówczas dźwięk będzie odtwarzany bez przerwy, jeśli chcemy aby dźwięk był odtwarzany określoną ilość razy w miejsce **infinite** wpisujemy dowolną cyfrę określającą ilość powtórzeń.

Ćwiczenie – 18

- ▶ Przygotuj plik dźwiękowy
- ▶ Skopiuj go do swojego katalogu.
- ▶ Wykorzystaj dowolną stronę z poprzednich ćwiczeń i wpisz w jej kodzie odpowiednie polecenie aby wstawić dźwięk.

(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

III



nie jest łatwe,
teraz wiesz co to jest
i...

poradziśz sobie na
pewno
jak nie teraz
wkrótce



16 - Odsyłacze - ``

Charakterystyczną cechą Internetu jest obecność na stronach www odsyłaczy do innych stron.

W tej części omówimy bardzo poważne zagadnienie, które umożliwi przemieszczanie się pomiędzy stronami wcześniej utworzonymi. Ponieważ podręcznik ten skierowany jest do najmłodszych twórców stron internetowych dlatego też zajmiemy się tu tylko przemieszczaniem pomiędzy stronami HTML w obrębie tego samego katalogu.

1. Odsyłacz (ang. link)

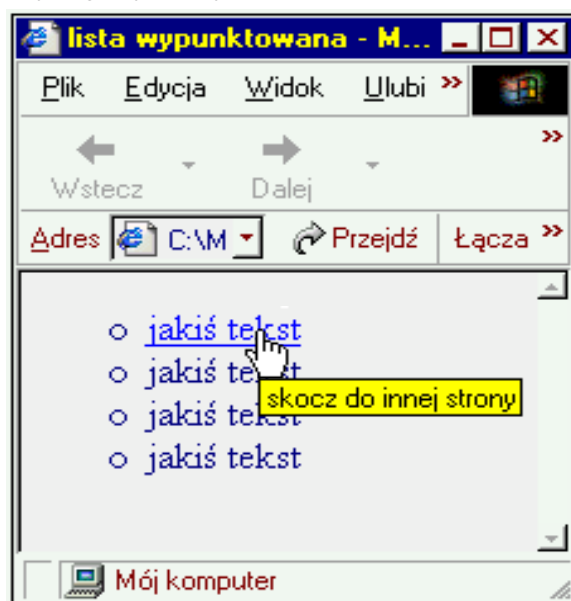
Polecenie, które pozwala czytelnikowi dokumentu hipertekstowego przenieść się do miejsca wskazanego przez punkt docelowy odsyłacza. Odsyłacz jest zazwyczaj sygnalizowany niebieskim kolorem i podkreśleniem. Kliknięcie na nim spowoduje skok do innego miejsca na tej samej stronie, do innej strony WWW, do serwera FTP, wywoła moduł poczty elektronicznej itp. *(Jak już wspomniałem my zajmiemy się tylko skokiem do innej strony www)*

2. Aby przeskoczyć z jednej strony do drugiej musi być w kodzie strony stworzone określone polecenie:

`jakiś tekst<A>`

taka konstrukcja odsyłacza:

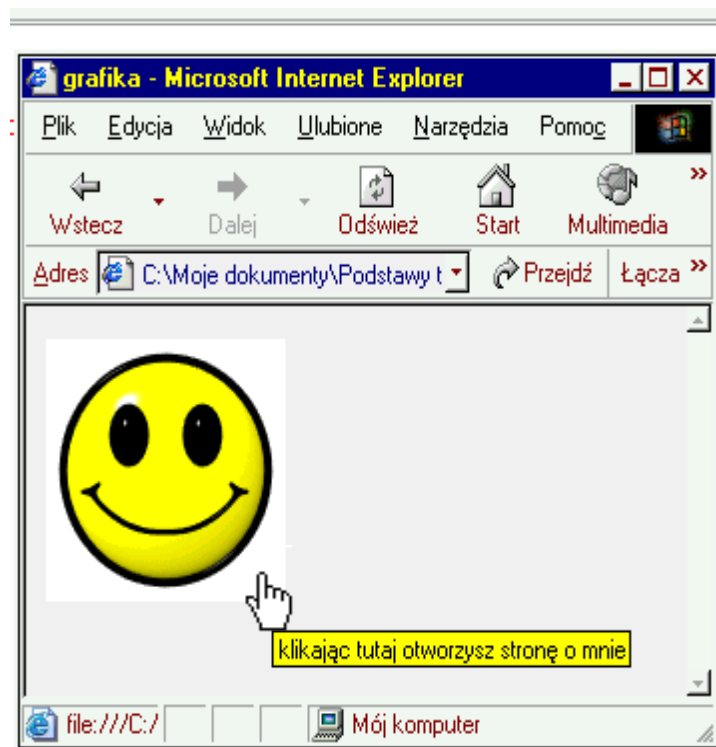
- ▶ spowoduje że po najechnaniu kursorem myszy na napis **jakiś tekst** kursor zmieni się i przyjmie kształt rączki,
- ▶ pojawi się napis, opisujący stronę, do której chcemy przeskoczyć *(w naszym przykładzie title=„opis strony” – tu możemy wpisać dowolny tekst),*
- ▶ klikając wówczas spowodujemy skok do innej strony, której nazwę musimy wpisać w poleceniu *(w naszym przykładzie nosi ona nazwę „strona.html” – gdzie html jest to niezbędna informacja dla przeglądarki internetowej – patrz rozdział 1 punkt 3 strona 3)*
- ▶ `` znacznik zamykający odsyłacza



3. Odsyłaczem może być zarówno tekst (*patrz punkt poprzedni*) jak i dowolny rysunek wstawiony na stronę – konstrukcja polecenia przyjmie wówczas taką postać:

`<A>`
taka konstrukcja odsyłacza:

- ▶ spowoduje że po najechaniu kursorem myszy na **obrazek.gif** kursor zmieni się i przyjmie kształt rączki,
- ▶ pojawi się napis, opisujący stronę, do której chcemy przeskoczyć (*w naszym przykładzie alt=„opis strony” – tu możemy wpisać dowolny tekst*),
- ▶ klikając wówczas spowodujemy skok do innej strony, której nazwę musimy wpisać w poleceniu (*podobnie jak w poleceniu wyżej*),
- ▶ `` znacznik zamykający odsyłacza,
- ▶ istotna różnica polega na tym, że opis strony z atrybutem **title** nie jest umieszczony w znaczniku `<a href>`, a tylko jako atrybut **alt** umieszczony jest tym razem w znaczniku ``,
- ▶ Jeśli nie wpisujemy polecenia `border="0"` wówczas rysunek otoczony będzie ramką.



4. Polecenie TARGET. Jest to parametr, który informuje przeglądarkę w jaki sposób ma się otworzyć nowa strona. To znaczy czy ma się otworzyć jako nowe okno czy też zamienić okno już otwarte. Parametr TARGET może przyjmować cztery wartości: „_blank”; „_self”; „_top” i „_parent”. Poniżej omówione zostaną tylko dwie wartości, które są najczęściej stosowane przez początkujących webmasterów - „_blank” i „_top”.

konstrukcja odsyłacza przyjmie taką postać:

- ▶ `jakiś tekst`
w tym przypadku `target=_top` oznacza, że nowa strona otworzy się w miejsce już otwartej.
- ▶ `jakiś tekst`
w tym przypadku `target=_blank` oznacza, że nowa strona otworzy się w nowym oknie.

5.

ostatnim elementem jaki pozostał to określenie sposobu wyświetlania odsyłaczy.

Domyślnie (tzn: jeżeli nie zdefiniujemy sami) odsyłacz wyświetla się najczęściej w kolorze niebieski i jest podkreślony.

Możemy to zmienić jeżeli w sekcji `<BODY>` wpisujemy odpowiednie polecenia:

- ▶ `LINK="kolor"` określa standardowy kolor odsyłacza.
- ▶ `VLINK="kolor"` określa kolor odsyłacza, który został co najmniej raz użyty
- ▶ `ALINK="kolor"` określa kolor aktywnego odsyłacza

Konstrukcja może tak wyglądać:

```
<BODY BGCOLOR="kolor" TEXT="kolor" LINK="kolor" VLINK="kolor" ALINK="kolor">
```



Ć w i c z e n i e – 1 9

- ▶ Wykorzystaj strony utworzone w poprzednich ćwiczeniach,
- ▶ Zmodyfikuj kody stron tak aby znalazły się w nich odnośniki do innych stron,
- ▶ W oparciu o posiadaną wiedzę i korzystając z dotychczas nabytych umiejętności zaprojektuj i wykonaj własny serwis internetowy składający się z pięciu stron tak aby jedna była stroną główną w której będą odnośniki do pozostałych, oraz tak aby z każdej strony można wrócić do strony głównej.

(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENTY)

17 - Ramki - <frameset>

Zagadnienie, które w tej części opiszę nie jest łatwe i początkującemu twórcy stron internetowych (webmasterowi) może sprawić na początku niemałe kłopoty.

Odnosząc się do tytułu podręcznika, który jest skierowany właśnie do początkujących nie powinienem tego tematu na łamach tego kursu poruszać. Uznałem jednak, iż moi uczniowie zechcą poznać pełnię tworzenia stron internetowych. Jednak zastrzegam, że Ci z Was, którzy zechcą tutaj zajrzeć powinni dobrze opanować zagadnienia opisane wcześniej. Powinni samodzielnie wykonać powyższe 19 ćwiczeń i dobrze je zrozumieć

Zakładam, iż sposób, w jaki przedstawiłem problematykę tworzenia stron www jest na tyle czytelny, że każdy kto pierwszy raz usiądzie przed komputerem z zamiarem stworzenia własnej strony, zamiar ten zrealizuje.

1. Ramki to dość złożony problem, ale umożliwiają łatwiejsze poruszanie się po stronach wielostronicowych dokumentów html. Zastosowanie ramek umożliwia nam wyświetlenie w oknie przeglądarki równocześnie kilka ramek. Dzieje się tak jeśli parę znaczników <BODY> i </BODY> zastąpimy inną parą znaczników <FRAMESET> i </FRAMESET>. Ustalają one, z dodatkowymi parametrami, całą konstrukcję dotyczącą liczby ramek, podziału strony i wielkości ramek.

2. Parametry decydujące o podziale strony są dwa COLS i ROWS:

▶ COLS="x,y," – umożliwia podział strony na kolumny

x i y służą do określenia szerokości ramek

(możemy obie wartości podać w pikselach, w procentach szerokości strony albo określić szerokość jednej kolumny a szerokość drugiej oznaczyć znakiem *)

Konstrukcja podziału na kolumny może zatem tak wyglądać;

<FRAMESET COLS="15%,85%"> (w ten sposób podzieliśmy stronę na dwie kolumny)

▶ ROWS="x,y," – umożliwia podział strony na wiersze

x i y służą do określenia wysokości ramek

(możemy obie wartości podać w pikselach, w procentach szerokości strony albo określić szerokość jednej kolumny a szerokość drugiej oznaczyć znakiem *)

Konstrukcja podziału na wiersze może zatem wyglądać np.;

<FRAMESET ROWS="23%,77%"> (w ten sposób podzieliśmy stronę na dwa wiersze)

3.

Sam podział na ramki to nie wszystko Należy teraz ramki nazwać i określić co w której ramce ma się pokazać.

Skoro wiemy, że ramki umożliwiają jednoczesne otwieranie kilku stron www to niezbędnym jest mieć te strony przygotowane.

Wykonajmy zatem następujące ćwiczenie, które umożliwi nam właściwe zrozumienie problematyki ramek.

Na początek określimy sposób podziału strony i ilość ramek.

Przyjmijmy, że podzielimy stronę na dwie kolumny gdzie w jednej kolumnie będzie się otwierała strona nazwijmy ją „Menu” a w drugiej będą się otwierały kolejne strony.

Ćwiczenie – 20

- ▶ Wykorzystaj strony utworzone w ćwiczeniach ćw. 1; ćw. 6; ćw. 9 i ćw. 15,
- ▶ Edytuj stronę z ćwiczenia 1

i zapisz ją nadając nazwę np.: strona1.html.



- ▶ Edytuj stronę z ćwiczenia 6

i zapisz ją nadając nazwę np.: autor.html.



- ▶ Edytuj stronę z ćwiczenia 15

i zapisz ją nadając nazwę np.: rysunek.html.



- ▶ Dokonaj modyfikacji strony z ćwiczenia nr 9 tak aby były odsyłacze (patrz rozdział 16 pkt.4 str.28) do stron utworzonych powyżej, z tym, że poleceniu TARGET przypisz zamiast wartości _top lub _blank nazwę „lewa” (dlaczego tak wyjaśnię w dalszej części podręcznika) konstrukcja przyjmie taką postać -



i zapisz ją nadając nazwę menu.html.



(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENTY)

teraz wykorzystamy strony wykonane w ćwiczeniu nr 20.

4. Przyjeliśmy, że stronę dzielimy na dwie kolumny (jedna będzie miał szerokość 25% szerokości całej strony, druga zajmie resztę szerokości)

Musimy nazwać poszczególne kolumny i określić jakie strony będą się w nich otwierały
W tym celu zastosujemy nowy znacznik

```
<FRAME NAME="nazwa kolumny" SRC="dowolna_strona.html">
```

gdzie parametr NAME określa nazwę kolumny

a parametr SRC definiuje stronę, która w tej kolumnie będzie się otwierała

przyjmijmy zatem, że:

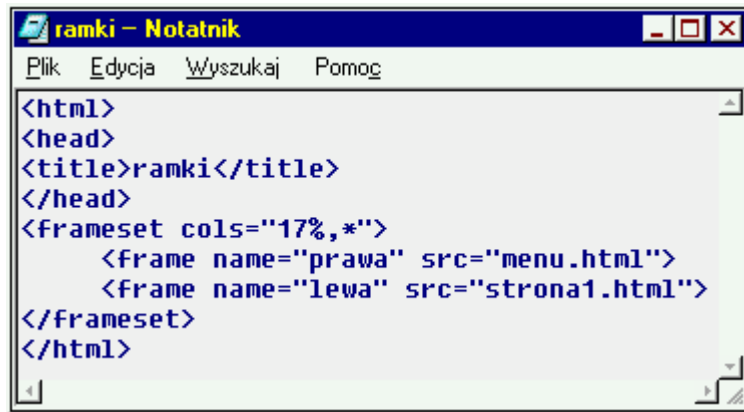
- ▶ jedna kolumna będzie się nazywała „prawa” i będzie się w niej otwierała strona o nazwie „menu.html”
- ▶ druga kolumna będzie się nazywała „lewa” i otworzy się w niej strona o nazwie „strona1.html”

Teraz wyjaśnię dlaczego w ćwiczeniu 20 poleceniu TARGET przypisaliśmy wartość lewa. Otóż w ten sposób zadeklarowaliśmy, że dowolny odnośnik ze strony menu, który klikniemy aby otworzyć wybraną stronę skieruje ją do kolumny lewej strony z ramkami, nad którą właśnie pracujemy. Jeśli kolumnę ,w której będą się otwierały inne strony nazwalibyśmy inaczej to taką nazwę musielibyśmy przypisać poleceniu TARGET. Jedynie w przypadku otwierania stron w ramach TARGET może mieć inną wartość niż określoną wcześniej (patrz rozdział 16 pkt.4 str.28)

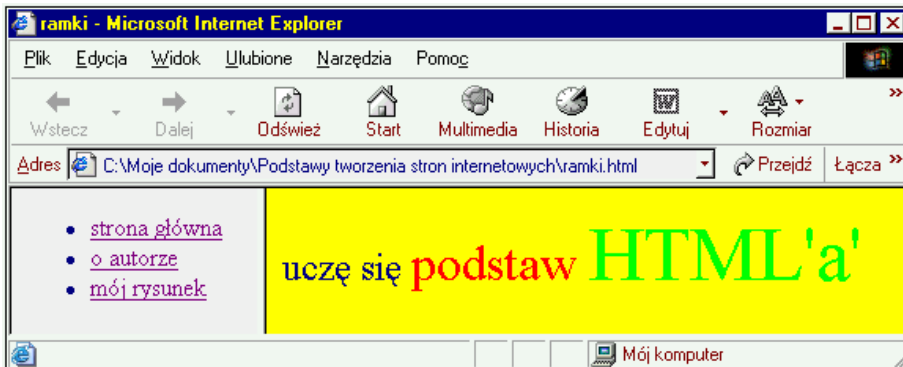
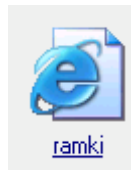
Konstrukcja podziału na kolumny przyjmie taką postać:

```
<FRAMESET COLS="25%;*">
  <FRAME NAME="prawa" SRC="menu.html">
  <FRAME NAME="lewa" SRC="strona1.html">
</FRAMESET>
```

Utwórzmy teraz w NOTATNIKU nową stronę według powyższych wskazówek.



Zapisz pod nazwą ramka.html

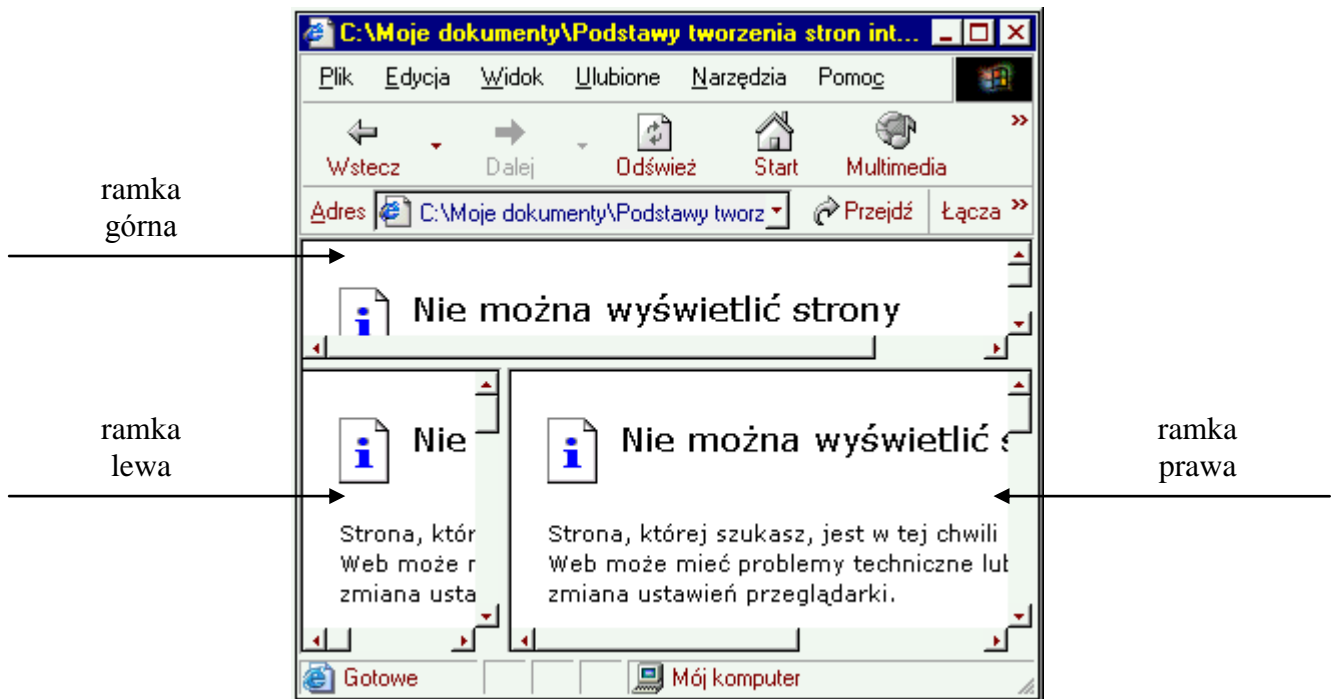


a taki efekt ujrzysz w oknie przeglądarki

Ćwiczenie – 21

- ▶ Utwórz w NOTATNIKU nową stronę z ramkami i analogicznie jak w powyższym przykładzie podziel ją ale na dwa wiersze,
- ▶ Wykorzystaj strony z ćwiczenia nr 20,
- ▶ Zapisz stronę pod nazwą ramki2.html,
(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO OKREŚLIĆ PARAMETR TARGET)
(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)
- ▶ Sprawdź poprawność działania odsyłaczy,
- ▶ Sprawdź działanie parametru TARGET,

5. Powyżej przedstawiłem podział strony na dwie kolumny. Przez Ćwiczenie 20 poznaliście podział na dwa wiersze. Dokonamy teraz podziału strony na trzy części tak jak na poniższym rysunku.



Teraz musimy przygotować trzy strony www, które będą się otwierały w odpowiednich ramkach. Wykonaj proste ćwiczenie.

Ćwiczenie – 22

- ▶ Utwórz w NOTATNIKU 3 nowe strony www:
 - W pierwszej w treści wpisz **strona nr 1** i zapisz pod nazwą **a.html**,
 - W drugiej w treści wpisz **strona nr 2** i zapisz pod nazwą **b.html**,
 - W trzeciej w treści wpisz **strona nr 3** i zapisz pod nazwą **c.html**,
 - Możesz również w każdej ze stron zdefiniować inny kolor tła.

(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENTY)

teraz wykorzystamy strony wykonane w ćwiczeniu nr 22.

Ćwiczenie – 23

- ▶ Otwórz NOTATNIK i wpisz kod strony www (patrz rozdział 1 pkt.2 str.5),
- ▶ Dokonaj modyfikacji kodu strony wg wzoru (modyfikujemy sekcję <BODY>):
 - W pierwszej linii (zamiast znacznika otwierającego <BODY> - patrz rozdział 17 pkt.1 str.30) wpisz znacznik otwierający ramki definiując pierwszy podział na dwa wiersze <FRAMESET ROWS="30%,*>
 - W drugiej linii zdefiniuj pierwszy wiersz i przypisz jej stronę, która ma się otworzyć <FRAME NAME="gora" SRC="a.html">
 - W trzeciej linii otwieramy definicję ramek drugiego rzędu - wpisz znacznik otwierający ramki definiując drugi podział na dwie kolumny <FRAMESET COLS="100,*>
 - W czwartej linii zdefiniuj pierwsza kolumnę i przypisz jej stronę, która ma się otworzyć <FRAME NAME="lewa" SRC="b.html">
 - W piątej linii zdefiniuj drugą kolumnę i przypisz jej stronę, która ma się otworzyć <FRAME NAME="prawa" SRC="c.html">
 - W linii szóstej zamykamy definicję ramek drugiego rzędu </FRAMESET>
 - Siódma linia zmyka definicję początkową ramek </FRAMESET>
 - Jeśli jeszcze tego nie uczyniliśmy usuwamy z kodu strony znacznik zamykający </BODY>

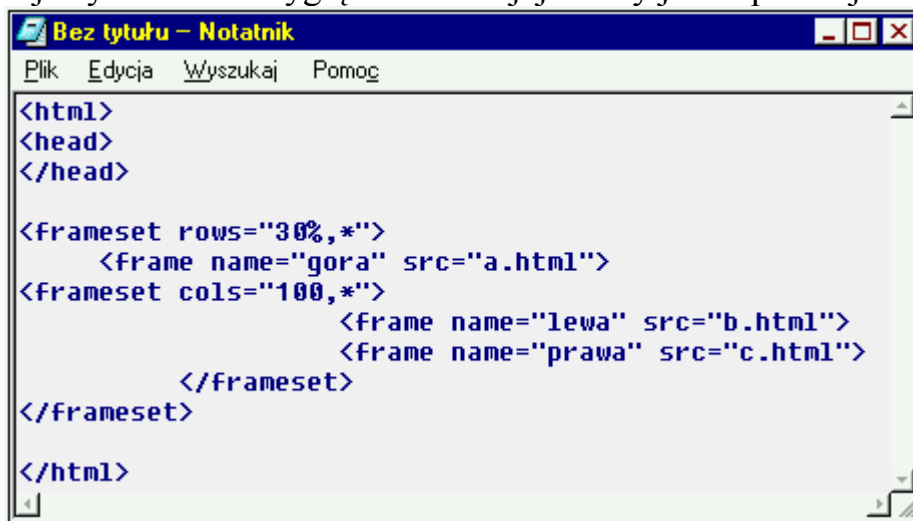
(PAMIĘTAJ ABY PRAWIDŁOWO ZAPISAĆ DOKUMENT)

jeśli ćwiczenie zostało wykonane poprawnie to taki efekt ujrzymy w oknie przeglądarki



Ćwiczenie – 24

- ▶ porównaj czy tak samo wygląda kod Twojej strony ja ten poniżej



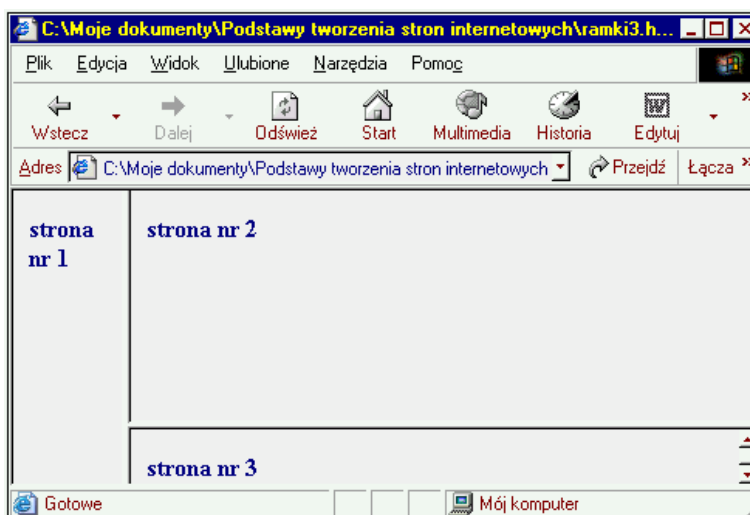
```
<html>
<head>
</head>

<frameset rows="30%,*"
  <frame name="gora" src="a.html">
<frameset cols="100,*"
  <frame name="lewa" src="b.html">
  <frame name="prawa" src="c.html">
</frameset>
</frameset>
</html>
```

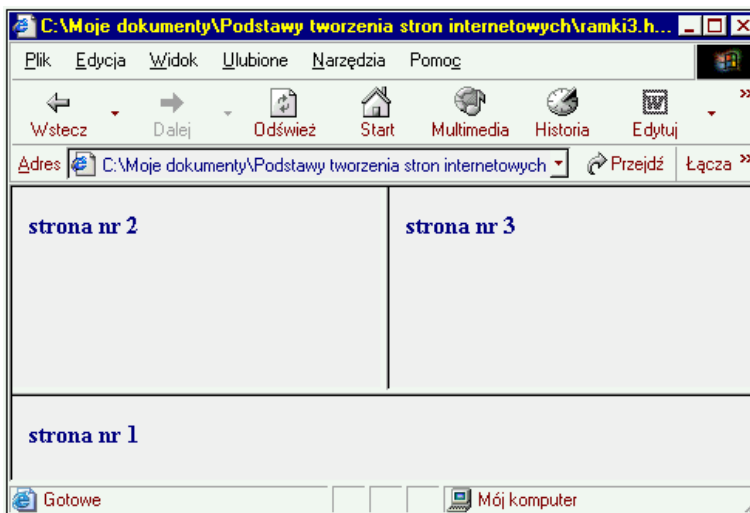
Ćwiczenie – 25

- ▶ Utwórz 2 strony z ramkami takie jak te przedstawione na rysunkach poniżej

1 strona



2 strona



6.

Ostatnim elementem jaki pozostał do omówienia w związku z ramkami to wygląd ramek. W powyżej przedstawionych przykładach linie rozdzielające ramki były widoczne a w niektórych przypadkach również pojawiały się suwaki umożliwiające przewijanie stron.

Możemy zdefiniować wygląd linii rozdzielających ramki lub je ukryć. W tym celu zastosujemy nowe polecenia w znaczniku <FRAMESET> <FRAMESET FRAMEBOERDER="x" i FRAMESPACING="x" >: Parametry FRAMEBOERDER="x" i FRAMESPACING="x" pozwalają wyświetlić lub chować linie rozdzielające ramki

wartość x="0"
lub
x="no"
powoduje,
że linie
będą niewidoczne



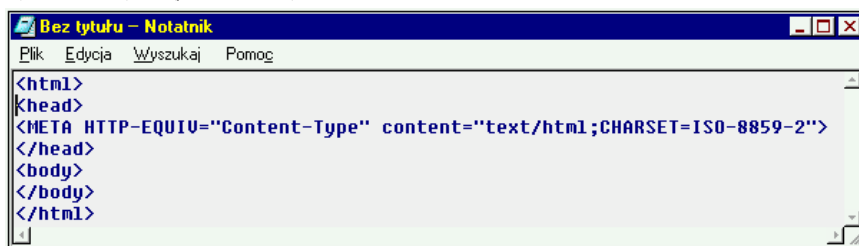
Suwaki natomiast definiujemy parametrem SCROLLING="x" umieszczonym w znaczniku <FRAME> wartość x może przyjmować dwie wartości x="no" – suwaki nie będą wyświetlone x="auto" – suwaki będą się automatycznie pokazywały, gdy będą potrzebne

18 – Kodowanie

(ponieważ zagadnienie to jest bardzo trudne omów je z nauczycielem przed przystąpieniem do pracy)

Dokumenty HTML powinny być wykonane i zapisane w odpowiednim standardzie kodowania polskich liter. Takim standardem obowiązującym w Polskich Normach jest międzynarodowy standard ISO-8859-2. zaleca się nie używania innych standardów, np. Windows-1250. A ponieważ uczymy się tworzyć strony w NOTATNIKU, który zapisuje nasz dokument własni w standardzie Windows-1250, dlatego też w kodzie strony musimy wpisać poniższe polecenie

<META HTTP-EQUIV="Content-Type" content="text/html;CHARSET=ISO-8859-2"> a polecenie to wpisujemy w pierwszej części strony między parą znaczników <HEAD> </HEAD>



19 - Meta - <meta>

Kilka niezbędnych słów, ale tylko kilka o znaczeniu znacznika <META>.

Znacznik ten nie jest wymagany do prawidłowego działania strony i choć podręcznik ma Ci pokazać jak stworzyć własną stronę www to na tym etapie nie musisz stosować znacznika <META>. Znacznik ten jest poleceniem, które bardziej szczegółowo informuje o zawartości naszej strony jak będzie już ona częścią internetu czyli będzie dostępna w sieci innym internautom. Nie będę się tu rozpisywał o elementach składowych poleceń umieszczanych w znaczniku <META> ograniczę się jedynie do podania Ci kilku najbardziej niezbędnych poleceń, które należałoby zamieścić w kodzie strony jak już tę stronę będziesz chciał zamieścić w internecie. Jak już wspominałem w poprzednim rozdziale polecenia umieszczone w znaczniku <META> umieszczamy w sekcji <HEAD> kodu strony.

<meta http-equiv=" Keywords " content="Słowa kluczowe,">

- tu wpisujemy słowa charakteryzujące naszą stronę,

<meta name="Author" content="Autor,">

- tu wpisujemy swoje imię i nazwisko lub pseudonim

<meta name="Language" content="PL">

- to polecenie informuje o języku w jakim jest napisana strona

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; CHARSET=ISO-8859-2">

- a to polecenie już poznałeś (kodowanie)

<meta http-equiv="Generator" content="nazwa edytora">

- to polecenie informuje o użytym narzędziu do tworzenia stron www

poznane znaczniki

Znacznik otwierający	parametr	wartość	Znacznik zamykający	strona
<BODY>	bgcolor	nazwa koloru	</BODY>	8
	text	nazwa koloru		
	background	src="nazwa pliku graficznego"		24
	bgproperties	fixed		
		dowolna liczba całkowita		
		link		
	vlink	nazwa koloru		
alink	nazwa koloru			
	size	liczba całkowita od 1 do 7		9
	color	nazwa koloru		
<CENTER>	-	-	</CENTER>	9
<Hx> x=od 1 do 6	align	right	</Hx>	11
		center		
		left		
	-			13
<I>			</I>	
<U>			</U>	
<STRIKE>			</STRIKE>	
_{			}	
^{			}	
<HR>	norshade	-	-	14
	size	dowolna liczba całkowita		
	color	nazwa koloru		
	width	dowolna liczba całkowita		
		wartość w procentach		
	align	right		
center				
left				
<MARQUEE>	direction	right	</MARQUEE>	15
		left		
		up		
	behavior	scroll		
		slide		
		alternate		
	width	dowolna liczba całkowita + wartość w procentach		
		dowolna liczba całkowita + wartość w procentach		
height	dowolna liczba całkowita + wartość w procentach			
	dowolna liczba całkowita + wartość w procentach			

	type	disc		16
		square		
		circle		
	type	1		17
		a		
		A		
	start	litera lub cyfra od której zaczyna się wypunktowanie		
	-	-	-	16
<TABLE> <TR> <TD>	border	0	</TABLE> </TR> </TD>	19 - 21
		dowolna liczba całkowita +		
	bordercolor	nazwa koloru		
	bordercolordark			
	bordercolorlight			
	cellspacing	dowolna liczba całkowita +		
	cellpadding	dowolna liczba całkowita +		
	width	dowolna liczba całkowita +		
		wartość w procentach		
height	dowolna liczba całkowita +			
	wartość w procentach			
bgcolor	nazwa koloru			
	src	nazwa pliku graficznego	-	23
	alt	informacja o rysunku		
	border	0		
dowolna liczba całkowita +				
<BGSOUND>	src	nazwa pliku MIDI	-	25
	loop	infinite		
			dowolna liczba całkowita +	
<A HREF>	=	nazwa dokumentu html		27 - 29
	title	opis strony		
	target	_top		
		_blank		
<FRAMESET>	cols	dowolna liczba całkowita +	</FRAMESET>	30
	rows	wartość w procentach		
	frameborder	0		36
	framespacing	dowolna liczba całkowita +		
<FRAME>	name	nazwa ramki	</FRAME>	32
	src	nazwa strony www		
	scrolling	yes		
		no		
<META>			</META>	37