Μαθήματα Κατασκευής Web Σελίδων με τη Γλώσσα HTML

ΓΕΝΙΚΑ

- <u>Τι είναι μια Web Σελίδα (Web Page)</u>
- <u>Πώς κατασκευάζουμε σελίδες με Ελληνικούς Χαρακτήρες</u>
- <u>Τι είναι ένα Web Site</u>
- <u>Τι είναι Web Server και Web Client</u>
- <u>Τι ονομάζουμε Δομή μιας Web Παρουσίασης ή ενός Web Site</u>
- Τι είναι το Διάγραμμα Ανάγνωσης (Storyboarding)
- Τι είναι η γλώσσα ΗΤΜL
- <u>Τι είναι μια Οδηγία (Tag)</u>
- <u>Τι είναι ένα URL (Uniform Resource Locator) και ποια είδη URL</u> υπάρχουν
- <u>Τι είναι το pixel</u>
- <u>Πώς συντάσουμε URLs που περιέχουν ειδικούς χαρακτήρες</u>
- Κατασκευή σελίδων με κώδικα HTML ή με αυτόματα προγράμματα;

ΠΩΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΙ ΟΙ ΣΕΛΙΔΕΣ

- 1. Πώς κατασκευάζεται μια απλή Web σελίδα
- 2. <u>Ορισμός Παραγράφων</u>
- 3. Αλλαγές Γραμμών
- 4. <u>Παραπομπές (Links)</u>
- 5. <u>Τίτλος σελίδας</u>
- 6. Πώς ορίζουμε το χρώμα του φόντου και του κειμένου της σελίδας
- 7. Διάφορες μορφοποιήσεις κειμένου
- 8. Λίστες (αριθμημένες και μη)
- 9. Επικεφαλίδες (Headings)
- 10. <u>Στοίχιση <ALIGN></u>
- 11. Κεντράρισμα < CENTER > (Στοίχιση στο κέντρο)
- 12. <u>Οριζόντιες Γραμμές <HR></u>
- 13. <u>Ειδικοί Χαρακτήρες (¥, §, ©, â) και Χαρακτήρες με Ειδικές</u> Λειτουργίες (<, >, &, ")
- 14. <u>Ορισμός γραμματοσειρών ... </u>
- 15. Εισαγωγή Εικόνων και Γραφικών
- 16. Εισαγωγή μιας εικόνας σαν φόντο της σελίδας
- 17. Πώς βρίσκουμε τον 16εξαδικό κωδικό ενός χρώματος
- 18. Γενικές Συμβουλές για την Χρήση των Γραφικών
- 19. 'Αλλες πληροφορίες για χρώματα και γραφικά

- 20. Πώς δημιουργούμε απλούς πίνακες
- 21. Πώς δημιουργούμε περίπλοκους πίνακες
- 22. Σελιδοποίηση με πίνακες
- 23. Πώς δημιουργούμε μια φόρμα επικοινωνίας
- 24. Πώς δημιουργούμε ένα site με πλαίσια (frames)
- 25. Πώς δημιουργούμε ένα animated gif
- 26. Πώς κάνουμε μια σελίδα να καλεί αυτόματα μια άλλη (redirection)
- 27. <u>Πώς κάνουμε μια σελίδα να καλεί κατά τακτά χρονικά διαστήματα</u> τον εαυτό της (refresh)
- 28. Πώς κάνουμε μια σελίδα να παίζει ήχο
- 29. Στοίχιση με την τεχνική του διάφανου pixel
- 30. Διαχείριση ομάδων κειμένου με τις BLOCKQUOTE και DIV
- 31. Πώς προσθέτουμε σχόλια στον κώδικα μιας σελίδας
- 32. Πώς κάνουμε διάφανο ένα γραφικό με το Paintshop Pro
- 33. Πώς κάνουμε μια γραμμή κειμένου να σκρολάρει
- 34. <u>Πώς κάνουμε ένα μέρος της σελίδας (κείμενο και εικόνες) να</u> αναβοσβήνει
- 35. <u>Πώς λειτουργούν οι παραπομπές μιας αρχικής σελίδας που βρίσκεται</u> <u>στον σκληρό δίσκο (ή δισκέτα) του χρήστη <BASE></u>
- 36. Πώς κατασκευάζουμε image maps @
- 37. <u>Πώς προσθέτουμε javascripts σε μια σελίδα</u>
- 38. Πώς δημιουργούνται τα Pop Up Windows
- 39. <u>Μικρός οδηγός για τις Meta Tags</u>
- 40. <u>Τι είναι το Robots Exclusion Protocol</u>
- 41. Πώς προσθέτουμε μια σελίδα μέσα σε μια άλλη (iframe)
- 42. <u>Τι είναι τα Stylesheets @</u>

Τα παραπάνω κείμενα περιγράφουν τι είναι το Web, πως κατασκευάζονται οι Web σελίδες με την γλώσσα HTML. Ο οδηγός είναι γραμμένος με την μορφή ερωτήσεων και απαντήσεων (faq). Αν είστε αρχάριος, σας συνιστούμε να διαβάσετε τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις με την σειρά που παρουσιάζονται.

Όλες οι σελίδες του Οδηγού, είναι γραμμένες με τρόπο που να επιτρέπει την εύκολη εκτύπωση και αντιγραφή τους. Παρακαλώ, θυμηθείτε πως επιτρέπεται η αντιγραφή, μόνο για προσωπική χρήση.

ΓΕΝΙΚΑ

Τι είναι μια Web Σελίδα (Web Page)

Μία Web Σελίδα είναι ένα text αρχείο Η/Υ κατασκευασμένο με τέτοιο τρόπο που να μπορεί να παρουσιάζεται ολοκληρωμένο και στην επιθυμητή για τον δημιουργό του μορφή, με μία μόνο κλήση από τον χειριστή του κατάλληλου λογισμικού (δηλ. ενός web client). Κάθε Web σελίδα έχει την δική της διεύθυνση μέσα στο Internet. Αυτή η διεύθυνση είναι η διεύθυνση του κόμβου στον οποίο είναι αποθηκευμένη + τα directories πέρα από το αρχικό directory που έχει ορίσει ο Web Server + το όνομά της.

Για παράδειγμα, η κάποια σελίδα βρίσκεται στο URL http://www.eexi.gr/interbiz/index.html Av όμως δούμε τα directories του server θα την βρούμε στο usr/local/sbin/httpd/html/interbiz/index.html

Το όνομα του αρχείου δεν είναι απαραίτητο να συμπεριληφθεί στο URL αν είναι index.htm ή index.html (κάθε αρχείο που περιέχει μια Web σελίδα πρέπει να έχει όνομα με επέκταση htm ή html) διότι αν δεν βάλουμε το όνομα του αρχείου, τότε ο browser θα ψάξει από μόνος του (by default) για ένα αρχείο με το όνομα index στο URL και path που του έχουμε δώσει.

Πώς κατασκευάζουμε σελίδες με Ελληνικούς Χαρακτήρες

Απλώς γράφουμε Ελληνικά (αν δημιουργείτε τις σελίδες σας σε περιβάλλον Windows). Ο βασικός κανόνας που πρέπει να έχετε υπ όψιν σας είναι ότι αν οι σελίδες σας περιέχουν Ελληνικούς χαρακτήρες, αυτοί θα μπορούν να διαβαστούν από όσους έχουν το ίδιο character set στον Η/Υ τους. Συνήθως προτιμούμε να χρησιμοποιούμε τα Ελληνικά 928 (δηλαδή τα Ελληνικά των Windows) έτσι ώστε να μας μπορούν να μας διαβάσουν όσοι βλέπουν Web μέσα από Windows (δηλαδή η συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών).

Προβλήματα με τα Ελληνικά εμφανίζονται συνήθως όταν ορίζουμε γραμματοσειρές. Αν ο αναγνώστης της σελίδας δεν έχει την γραμματοσειρά που έχετε ορίσει εγκατεστημένη στο PC του, πιθανότατα δεν θα μπορέσει να δει σωστά Ελληνικά. Αν λοιπόν θέλετε να βλέπουν όλοι τις σελίδες σας χωρίς πρόβλημα μην ορίσετε γραμματοσειρές. Ίσως να χάσετε κάτι σε ομορφιά, θα το κερδίσετε όμως με το παραπάνω σε αναγνωσιμότητα.

Τι είναι ένα Web Site

Web Site ονομάζουμε ένα σύνολο από ενότητες Web σελίδων που συνήθως συστεγάζονται (φιλοξενούνται) στον ίδιο Web Server.

Ενότητα στο Web είναι ένα σύνολο από Web σελίδες με λίγο ως πολύ κοινό αντικείμενο, αρχιτεκτονική και δομή.

Για παράδειγμα, η σελίδα αυτή αποτελεί τμήμα της ενότητας **Οδηγός Χρήσης Internet** που μαζί με άλλες ενότητες αποτελεί το Web Site της EEEI.

Τι είναι Web Server και Web Client

Web Server ονομάζουμε το λογισμικό που τρέχει σε ένα κόμβο Internet και επιτρέπει σε άλλους υπολογιστές να αποκτούν αντίγραφα των Web σελίδων που είναι αποθηκευμένες σε αυτόν.

Web Client ονομάζουμε το λογισμικό που τρέχει ένας Η/Υ και του επιτρέπει να "διαβάζει" Web σελίδες (από το σκληρό του δίσκο ή από το Internet αν είναι συνδεδεμένος με αυτό).

Παράδειγμα: Όταν ζητήσατε αυτή την σελίδα, ο Web Client που χρησιμοποιείτε (π.χ. Netscape Navigator ή Internet Explorer) δεν πήγε να την πάρει μόνος του από τον σκληρό δίσκο που είναι αποθηκευμένη. Συνδέθηκε με τον Web Server και ζήτησε από αυτόν να του δώσει τα αρχεία που απαρτίζουν την σελίδα. Όταν ήρθαν τα αρχεία, η σύνδεση διακόπηκε. Νέα σύνδεση θα γίνει όταν ζητηθεί η επόμενη σελίδα.

Τι ονομάζουμε Δομή μιας Web Παρουσίασης ή ενός Web Site

Ονομάζουμε Δομή μιας Web Παρουσίασης ή ενός Web site τον τρόπο με τον οποίο είναι συνδεδεμένες (παραπέμπουν η μία στην άλλη) οι Web σελίδες που το απαρτίζουν.

Η Δομή αυτή μπορεί να είναι Ιεραρχική (δηλ. όπως ένα δενδροειδές διάγραμμα με την αρχή του στην κορυφή), Γραμμική (όπως αυτή των σελίδων ενός βιβλίου όπου έχουμε μια ακολουθία με αρχή την πρώτη σελίδα και τέλος την τελευταία), Μικτή (που αποτελεί ένα συνδυασμό των δύο προηγουμένων) και Ακανόνιστη (χωρίς κεντρική δομή και εμφανή αρχή και τέλος).

Τι είναι το Διάγραμμα Ανάγνωσης (Storyboarding)

Διάγραμμα Ανάγνωσης ονομάζουμε την απεικόνιση σε χαρτί των κυριοτέρων εναλλακτικών διαδρομών που μπορεί να ακολουθήσει ο επισκέπτης ενός Web site. Ο λόγος ύπαρξής του είναι να μας βοηθήσει να δούμε τα σημεία εκείνα στα οποία μπορεί ο επισκέπτης να αντιμετωπίσει προβλήματα προσανατολισμού, έτσι ώστε να τον βοηθήσουμε να τα ξεπεράσει.

Τι είναι η γλώσσα ΗΤΜL

Τα αρχικά HTML προέρχονται από τις λέξεις HyperText Markup Language. Η HTML δεν είναι μια γλώσσα προγραμματισμού (αν και ονομάζουμε όσους την χρησιμοποιούν HTML programmers). Είναι μια περιγραφική γλώσσα, δηλαδή ένας ειδικός τρόπος γραφής κειμένου και κλήσης άλλων αρχείων ή εφαρμογών βασισμένος σε οδηγίες (tags). Ο Web client αναγνωρίζει αυτόν τον ειδικό τρόπο γραφής και εκτελεί τις εντολές που περιέχονται σε αυτόν.

Τι είναι μια Οδηγία (Tag)

Tag ονομάζουμε μία οδηγία γραμμένη σε HTML, την οποία πρέπει να αναγνωρίσει και ερμηνεύσει ο browser. Τα tags βρίσκονται πάντοτε μεταξύ των συμβόλων < και >. Π.χ. η οδηγία για να γίνει ένα κείμενο bold είναι:

το κείμενο που θα είναι bold .

Αυτό ερμηνεύεται ως:

= (ότι βρεις από δω και πέρα θα το παρουσιάζεις σαν bold)

 = (stamatág va káveig bold óti breig apó dw kai kátw)

Οι οδηγίες δεν επηρεάζονται από το αν έχουν γραφτεί με πεζά (μικρά) ή κεφαλαία (είναι case insensitive). Δηλαδή οι οδηγίες <title> και <TITLE> είναι ισοδύναμες.

Τι είναι ένα URL (Uniform Resource Locator) και ποια είδη URL υπάρχουν

Ένα URL είναι η διεύθυνση ενός αρχείου μέσα στο Internet και αποτελείται από 3 τμήματα:

α) Το πρωτόκολλο που πρέπει να χρησιμοποιήσουμε για να αποκτήσουμε αυτό το αρχείο.

β) Ο κόμβος στον οποίο είναι τοποθετημένο το αρχείο.

γ) To directory (με το πλήρες path ή τμήμα αυτού κατά περίπτωση) που βρίσκεται το αρχείο και φυσικά το όνομα του αρχείου.

Π.χ. στο URL http://www.xi.gr/928/interbiz/faq.html το http:// είναι το $\pi\rho\omega$ τόκολλο (HyperText Transfer Protocol), το www.eexi.gr είναι ο κόμβος και το 928/interbiz/faq.html είναι το directory και το όνομα του αρχείου.

Προσοχή! Οι οδηγίες της γλώσσας HTML είναι case insensitive (δεν έχει σημασία αν είναι γραμμένες με κεφαλαία ή πεζά). Αυτό ΔΕΝ ΙΣΧΥΕΙ για τα URLs. Το πιο πολλά από αυτά πρέπει να προσπελαστούν μέσα από UNIX όπου η διαφορά πεζών και κεφαλαίων υπάρχει (άλλο το αρχείο TEST.HTM και άλλο το test.htm). Το χειρότερο στην περίπτωση αυτή είναι πως αν γράφετε τις σελίδες σας σε περιβάλλον Windows (που είναι και το πιο πιθανό), τότε αυτές θα δουλεύουν μια χαρά εκεί προσπελασμένα σαν local files (ειδικά τα relative links) αλλά δεν θα δουλεύουν όταν τοποθετηθούν στον Web server. Γι' αυτό πρέπει ΠΑΝΤΟΤΕ να ξαναελέγχετε την εργασία σας όταν τοποθετηθεί στο Internet.

'Αλλα Πρωτόκολλα:

Το πρωτόκολλο του WWW είναι το http. Όμως σε ένα Web Browser μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και άλλα URLs. Τέτοια είναι:

ANONYMOUS FTP

Μπορούμε να καλέσουμε ένα αρχείο που βρίσκεται σε ένα anonymous ftp site και να το δούμε στην οθόνη μας (αν είναι text αρχείο) ή να το αποθηκεύσουμε στον σκληρό μας δίσκο αν δεν είναι.

Π.χ. ftp://ftp.new.gr/pub/systems/windows/win31/index.txt

Με το URL αυτό μπορούμε να αποκτήσουμε (ή/και να δούμε στην οθόνη μας) το αρχείο index.txt που βρίσκεται στο αρχείο /pub/systems/windows/win31 του κόμβου ftp.eexi.gr

NON-ANONYMOUS FTP

Το ίδιο με το προηγούμενο με την διαφορά πως η σύνταξή του είναι:

ftp://username:password@ftp.xi.gr/pub/systems/windows/win31/index.txt

FILE

Παρόμοιο με το anonymous ftp χρησιμοποιείται για ανάγνωση αρχείων κειμένου και η σύνταξή του είναι π.χ. file://eexi.gr/pub/texts/info.txt

MAILTO

Χρησιμοποιείται για να στέλνουμε email. Όταν ζητηθεί αυτό το URL o browser ανοίγει ένα παράθυρο mail με διεύθυνση παραλήπτη αυτή που περιέχει το URL. Η σύνταξή του είναι: mailto:διεύθυνση_παραλήπτη π.χ. mailto:gepiti@eexi.gr

Σημείωση: Δεν υποστηρίζεται από μερικούς παλαιούς browsers.

GOPHER

Χρησιμοποιείται για να δούμε αρχεία που είναι τοποθετημένα σε Gopher ή (συνηθέστερα) το μενού επιλογών κάποιου Gopher. Η σύνταξή του είναι gopher://διεύθυνση του Gopher/

USENET

Η πιο συνηθισμένη μορφή του είναι news: όνομα_newsgroup και μας επιτρέπει να δούμε τα μηνύματα που υπάρχουν σε ένα usenet group.

Υπάρχει και η μορφή news:message_id με την οποία μπορούμε να καλέσουμε ένα συγκεκριμένο μήνυμα από ένα usenet group αλλά σπάνια χρησιμοποιείται διότι τα μηνύματα αυτά αλλάζουν πολύ σύντομα (συνήθως μέσα σε μια εβδομάδα διαγράφονται τα παλιά και την θέση τους παίρνουν νέα).

Τι είναι το pixel

Η λέξη pixel προέρχεται από τις λέξεις "picture element" και είναι η βασική μονάδα, ψηφίο, για οτιδήποτε εμφανίζεται στην οθόνη ενός Η/Υ (και όχι μόνο). Αν κοιτάξετε με ένα καλό μεγεθυντικό φακό την οθόνη του υπολογιστή σας, θα δείτε πως όλα όσα βλέπετε σε αυτήν (γράμματα, γραμμές, γραφικά κ.λπ.) έχουν δημιουργηθεί από πολύ μικρά ψηφία (μικρά τετράγωνα κουτάκια). Αυτά είναι τα pixels, οι δομικές μονάδες κάθε σχήματος που εμφανίζεται στην οθόνη.

Τα pixels δεν έχουν καθορισμένο μέγεθος. Προσαρμόζονται στις ρυθμίσεις και το μέγεθος της οθόνης του υπολογιστή. Έτσι, αν για τον υπολογιστή μας επιλέξουμε ανάλυση 800X600, αυτό σημαίνει πως η κάρτα οθόνης χρησιμοποιεί 800X600=480.000 δομικά στοιχεία (pixels).

Αφού λοιπόν, στην 800X600 ανάλυση, η οθόνη αποτελείται από 480.000 "τούβλα", μια οθόνη 15" θα έχει μικρότερα pixels απ' ότι μια οθόνη 17" και μεγαλύτερα από μια 14". Αντίστοιχα, σε μια οθόνη 15" με ανάλυση 1024X768 (=786.432) τα pixels θα είναι μικρότερα απ' ότι με ανάλυση 800X600 αφού η ίδια επιφάνεια (η οθόνη) θα αποτελείται στην πρώτη περίπτωση από 786.432 pixels ενώ στη δεύτερη από 480.000.

Το πλεονέκτημα χρήσης μικρών αναλύσεων είναι πως τα πάντα εμφανίζονται μεγαλύτερα. Το μειονέκτημα είναι πως έτσι είναι πιο εμφανείς οι ατέλειες των καμπυλών (αφού οι καμπύλες αποτελούνται από τετραγωνάκια, όσο μικρότερα είναι τα τετραγωνάκια τόσο λιγότερο ορατές είναι οι ατέλειές τους στο μάτι) και πως η οθόνη χωράει λιγότερα πράγματα.

Το πλεονέκτημα χρήσης μεγάλων αναλύσεων είναι πως οι εικόνες είναι πιο καθαρές (sharp) και η οθόνη χωράει περισσότερα πράγματα. Το μειονέκτημα είναι πως τα γραφικά εμφανίζονται μικρότερα. Μπορούμε να μεγαλώσουμε το μέγεθος των γραμμάτων που εμφανίζονται στην οθόνη ώστε να μην έχουμε πρόβλημα (ειδικά αν χρησιμοποιούμε true type γραμματοσειρές). Οι εικόνες όμως δεν μπορούν να μεγαλώσουν καθώς αποτελούνται από συγκεκριμένο αριθμό pixels και φυσικά, αν περιέχουν γράμματα, θα φαίνονται και αυτά μικρότερα.

Πώς συντάσουμε URLs που περιέχουν ειδικούς χαρακτήρες

Ειδικός Χαρακτήρας είναι οποιοσδήποτε χαρακτήρας περιέχεται σε ένα URL και δεν είναι γράμμα (Κεφαλαίο ή Πεζό), αριθμός (0-9) ή κάποιο από τα σύμβολα \$ - _ . +

Αν υπάρχει κάποιος ειδικός χαρακτήρας που πρέπει να συμπεριλάβουμε σε ένα URL τότε αυτός θα πρέπει να παρασταθεί με το % ακολουθούμενο από τους δύο χαρακτήρες που το παριστάνουν στο δεκαεξαδικό ISO-Latin-1 character set. Π.χ. το %20 είναι το διάστημα και το %3f το ερωτηματικό (?).

Πιο συχνά χρησιμοποιούμε τον χαρακτήρα % που υπάρχει σε πολλές email διευθύνσεις και πρέπει να συμπεριληφθεί στο mailto URL. Εδώ στην θέση του % γράφουμε %25.

Κατασκευή σελίδων με κώδικα HTML ή με αυτόματα προγράμματα;

(Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα κάθε προσέγγισης)

Ο χρυσός κανόνας της μηχανικής αναφέρει πως "ό,τι κερδίζουμε σε δρόμο το χάνουμε σε δύναμη". Με άλλα λόγια, αν δεν θέλουμε να

χρησιμοποιήσουμε μεγάλη δύναμη, θα πρέπει να καταβάλουμε προσπάθεια για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα, ενώ αν θέλουμε να μειώσουμε το χρόνο υλοποίησης θα πρέπει να αφιερώσουμε περισσότερη ισχύ ή πόρους στο έργο. Σε κάθε περίπτωση λοιπόν αν θέλουμε να κερδίσουμε κάπου θα χάσουμε σε έναν άλλον τομέα.

Ανάλογα διλήμματα συναντούμε σε πολλές ανθρώπινες δραστηριότητες και η κατασκευή web σελίδων δεν αποτελεί εξαίρεση μια και η δημιουργία τους μπορεί να επιτευχθεί με δύο πολύ διαφορετικούς τρόπους:

- 1. Ο εύκολος: Δηλαδή, να χρησιμοποιηθεί ένα αυτόματο πρόγραμμα όπως το Frontpage για να σχεδιαστεί η σελίδα με τρόπο ανάλογο της δημιουργίας ενός εγγράφου στο word.
- 2. **Ο δύσκολος:** Δηλαδή, να δημιουργηθούν τα πάντα από το μηδέν με τη χρήση κώδικα HTML.

Τα πλεονεκτήματα του εύκολου τρόπου είναι:

- 1. Ταχύτητα εκμάθησης Ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει τις πρώτες του σελίδες μέσα σε μερικές ώρες.
- 2. Ταχύτητα λειτουργίας Ένα site μπορεί να κατασκευαστεί σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα.
- 3. Ταχύτητα ανανέωσης Το πρόγραμμα φροντίζει για την αυτόματη ενημέρωση των web σελίδων του server με όλες τις αλλαγές που έχουν γίνει μετά την τελευταία ανανέωση.

Τα πλεονεκτήματα του δύσκολου τρόπου είναι:

- 1. Σελίδες που φορτώνουν πιο γρήγορα Τα αυτόματα προγράμματα τοποθετούν συχνά άχρηστο κώδικα που μπερδεύει τον browser και καθυστερεί την εμφάνιση της σελίδας (π.χ. table rendering)
- 2. Μεγαλύτερη αξιοπιστία Όπως κάθε λογισμικό, έτσι και τα προγράμματα κατασκευής σελίδων δεν είναι 100% WYSIWYG (What you see is what you get). Το τελικό αποτέλεσμα που μας παρουσιάζουν λοιπόν δεν είναι πάντοτε ακριβώς το ίδιο με αυτό που θα δει ο επισκέπτης της σελίδας μας.
- 3. Εξυπνότερη σχεδίαση Μας είναι ευκολότερο να δημιουργήσουμε σελίδες που θα προσαρμόζονται αυτόματα στις ιδιαιτερότητες της οθόνης κάθε χρήστη (π.χ. χρησιμοποιώντας ποσοστά αντί για απόλυτες τιμές στο πλάτος των tables).
- 4. Καλύτερος έλεγχος του αποτελέσματος Κάθε αυτόματο πρόγραμμα αποτελεί ουσιαστικά έναν μεταφραστή που μετατρέπει τη σχεδίαση και τις επιθυμίες μας σε γλώσσα HTML. Καμία μετάφραση όμως δεν είναι άψογη (ειδικά αν γίνεται από υπολογιστή) και πολλά

σημαντικά στοιχεία κινδυνεύουν να απαλειφθούν από το τελικό αποτέλεσμα.

- 5. Υψηλότερη ευελιξία Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το σύνολο των δυνατοτήτων της γλώσσας HTML, ενώ κάθε αυτόματο πρόγραμμα υποστηρίζει μόνο ένα υποσύνολο αυτών.
- 6. Ευκολότερη επίλυση προβλημάτων (debugging) Επειδή κατανοούμε απόλυτα τις ιδιομορφίες και τα χαρακτηριστικά της σελίδας που δημιουργήσαμε, μπορούμε να βρούμε ευκολότερα και να διορθώσουμε τα όποια προβλήματα εμφανιστούν σε αυτήν (π.χ. ασυμβατότητα με κάποιους browsers).
- 7. Επέκταση σε άλλα γνωστικά αντικείμενα Όποιος γνωρίζει κώδικα HTML μπορεί πολύ ευκολότερα να κατανοήσει και να αξιοποιήσει άλλες τεχνολογίες όπως XML, scripting κ.λπ.

Οι περισσότεροι άνθρωποι προτιμούν τα αυτόματα προγράμματα δημιουργίας σελίδων (τον εύκολο τρόπο δηλαδή) επειδή τα πλεονεκτήματά τους είναι προφανή και άμεσης απόδοσης. Το γεγονός όμως ότι όλοι οι καλοί επαγγελματίες web designers γνωρίζουν και χρησιμοποιούν τόσο κώδικα όσο και αυτόματα προγράμματα υποδεικνύει τη μεγάλη χρησιμότητα και των δύο προσεγγίσεων.

- Αν λοιπόν η επαφή σας με τον χώρο είναι περιστασιακή (π.χ. κατασκευή μερικών προσωπικών σελίδων) προτιμήστε την εύκολη λύση.
- Αν ενδιαφέρεστε επαγγελματικά για web design είναι υποχρεωτικό να τις γνωρίζετε και τις δύο.
- Αν είστε ή θέλετε να γίνετε προγραμματιστής και έχετε σκοπό να συνδέσετε web σελίδες με άλλες εφαρμογές (π.χ. βάσεις δεδομένων) αρκεστείτε στον κώδικα HTML.

Σε κάθε περίπτωση καλή σας επιτυχία.

ΠΩΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΙ ΟΙ ΣΕΛΙΔΕΣ

1. Πώς κατασκευάζεται μια απλή Web σελίδα

Εισαγωγή:

Μία Web Σελίδα είναι ένα text αρχείο. Για τον λόγο αυτό μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε **οποιοδήποτε πρόγραμμα μας δίνει την δυνατότητα να παράγουμε text αρχεία**. Αρχικά σας προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε το notepad (σημειωματάριο) των Windows. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το Word for Windows μην ξεχάσετε πως το αρχείο πρέπει να σωθεί σε μορφή txt και όχι doc.

Αρκετοί αναγνώστες θα έχουν ακούσει για προγράμματα όπως το Frontpage ή το Composer με τα οποία μπορεί κανείς να κατασκευάσει Web σελίδες. Πρόκειται για πολύ χρήσιμα εργαλεία αλλά με αυτά δεν μαθαίνει κανείς HTML. Σας προτείνουμε **εντονότατα** να μην τα χρησιμοποιήσετε ακόμη. Μόνο όταν μάθετε τι είναι και πως λειτουργεί η HTML θα μπορέσετε να τα χρησιμοποιήσετε χωρίς προβλήματα.

Βήμα 1

Η ΗΤΜL κώδικας της πρώτης μας σελίδας θα έχει την παρακάτω μορφή:

<ΗΤΜL> Αυτή είναι η πρώτη

μου

σελίδα.

</HTML>

Το μόνο που κάναμε ήταν να γράψουμε ένα κείμενο που να περικλείεται από την οδηγία

<HTML>...</HTML> Κάθε Web σελίδα αρχίζει με την οδηγία (tag)
<HTML> και τελειώνει με την εντολή </HTML>. Η πρώτη πληροφορεί τον

Web client πως το αρχείο είναι γραμμένο σε γλώσσα HTML και η τελευταία πως ο HTML κώδικας τελείωσε.

Βήμα 2

Αποθηκεύουμε το αρχείο με όποιο όνομα θέλουμε αρκεί η επέκτασή του να είναι htm ή html. Π.χ. μπορούμε να το ονομάσουμε mypage.htm ή mypage.html (προσέξτε μήπως το πρόγραμμα με το οποίο γράψατε την σελίδα προσθέσει μετά από μόνο του μια δική του επέκταση μετά το htm ή html).

Βήμα 3

Ανοίγουμε το αρχείο (δηλαδή την πρώτη μας σελίδα) με τον browser που χρησιμοποιούμε. Για να το κάνουμε αυτό στο Netscape Communicator κάνουμε File - Open Page - Choose File και File - Open - Browse (Αρχείο - 'νοιγμα - Αναζήτηση) στον Internet Explorer. Αυτό που βλέπουμε είναι μια σελίδα που γράφει:

Αυτή είναι η πρώτη μου σελίδα.

2. Ορισμός Παραγράφων

Εισαγωγή:

Είδαμε στο πρώτο μάθημα, πως αν και γράψαμε τις λέξεις την μια κάτω από την άλλη, ο browser τις ένωσε σε μια ενιαία παράγραφο. **O browser θα** αγνοήσει οποιαδήποτε μορφοποίηση κάνουμε στην ώρα που γράφουμε το κείμενο. Γι' αυτό, όλες οι μορφοποιήσεις πρέπει να δηλωθούν ξεχωριστά.

Η εντολή για να ξεκινήσει μια καινούρια παράγραφος είναι <P> (όταν λέμε καινούρια παράγραφος εννοούμε πως ο browser θα αφήσει μια γραμμή κενή μεταξύ του κειμένου που βρίσκεται αριστερά της <P> και εκείνου που βρίσκεται δεξιά της).

Ο κώδικας θα είναι:

<HTML><P>To 1980 ο γνωστός μελλοντολόγος Alvin Toffler οραματίστηκε στο βιβλίο του Το Τρίτο Κύμα, έναν κόσμο με μισοάδειες πόλεις.<P>Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.<P>Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις προβλέψεις. Θα εμφανιστεί ως:

Το 1980 ο γνωστός μελλοντολόγος Alvin Toffler οραματίστηκε στο βιβλίο του Το Τρίτο Κύμα , έναν κόσμο με μισοάδειες πόλεις.

Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.

Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις προβλέψεις.

Το πρώτο <P> τοποθετήθηκε για να μην κολλήσει το κείμενο στο πάνω μέρος της οθόνης αλλά να υπάρχει μια κενή γραμμή πριν αρχίσει να εμφανίζεται το κείμενο.

Αντίθετα απ' ότι θα περίμενε κανείς, η οδηγία αυτή δεν κλείνει με ένα </P> που να σημαίνει πως τελειώνει παράγραφος (αν και πολλοί συνιστούν να την γράφουμε στο τέλος κάθε παραγράφου για λόγους ομοιομορφίας και τάξεως). Το τέλος μιας παραγράφου σηματοδοτείται με την οδηγία <P> με την οποία αρχίζει η επόμενη παράγραφος (αν αρχίζει νέα παράγραφος αυτό ερμηνεύεται κατά τον browser σαν ένδειξη ότι τελειώνει η παλιά και έτσι το κείμενο μορφοποιείται ανάλογα).

3. Αλλαγές Γραμμών

ΚΕΝΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Η
 λειτουργεί όπως το πάτημα ενός Enter σε έναν επεξεργαστή κειμένου. Μπορούμε να αφήσουμε την υπόλοιπη γραμμή κενή και να ξεκινήσει η εμφάνιση του επόμενου κειμένου από μια νέα.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η
 δεν αφήνει μια κενή γραμμή. Απλώς μεταφέρει το υπόλοιπο κομμάτι της τρέχουσας γραμμής στην από κάτω. Για να αφήσετε κενή γραμμή πρέπει ή να αλλάξετε παράγραφο ή να βάλετε 2 οδηγίες
 (

).

Παράδειγμα 1:

Κώδικας

Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις
μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.

Εμφάνιση

Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις

μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.

Αλλάζει γραμμή μετά την λέξη προβλέψεις

Παράδειγμα 2:

Κώδικας

Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις $\langle BR \rangle$ μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους. $\langle BR \rangle$

Εμφάνιση

Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις

μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.

To
 δεν κάνει τίποτε (βρίσκεται στο τέλος της γραμμής και δεν υπάρχει άλλο κείμενο για να το πάει στην από κάτω γραμμή.

Παράδειγμα 3:

Κώδικας

Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις μια και

οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.

Εμφάνιση

Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις μια και

οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.

Το πρώτο
 αφήνει την υπόλοιπη γραμμή κενή. Το δεύτερο αφήνει μια ολόκληρη γραμμή κενή. Στην πραγματικότητα και το δεύτερο αφήνει την υπόλοιπη γραμμή κενή. Επειδή όμως βρίσκεται στην αρχή της γραμμής, την αφήνει όλη κενή.

<NOBR>...</NOBR>

Αν θέλουμε να υποχρεώσουμε ένα κείμενο να μείνει ολόκληρο σε μια γραμμή (όσο μεγάλη κι αν χρειαστεί να γίνει αυτή), χρησιμοποιούμε την <NOBR> (NO
 tag).

Π.χ.

Παράδειγμα με κάτι που να τραβάει και πέρα από την οθόνη

Φυσικά αυτό γίνεται με επέκταση στο δεξιό μέρος της οθόνης πράγμα που μπορεί σε μερικές περιπτώσεις να φανεί πολύ άσχημο.

<WBR> (Word Break)

Χρησιμοποιείται μόνο μέσα στην οδηγία <NOBR> Π.χ. <NOBR>κείμενο <WBR> κείμενο</NOBR>. Αν υπάρχει ανάγκη να γίνει αλλαγή γραμμής (διότι το κείμενο είναι πολύ μεγάλο και δεν χωράει σε μια γραμμή) τότε η αλλαγή θα γίνει στο σημείο που υπάρχει η <WBR> και πουθενά αλλού. Αν δεν χρειάζεται αλλαγή γραμμής, τότε η <WBR> θα αγνοηθεί.

Παράδειγμα.

Θέλουμε μια επικεφαλίδα που να γράφει: Ένωση Ελλήνων Χρηστών Internet.

Ανάλογα το μέγεθος των γραμμάτων που έχει ορίσει ο χρήστης η επικεφαλίδα μπορεί να εμφανιστεί είτε ολόκληρη

Ελληνική Ένωση Φίλων του Σιδηροδρόμου

Να γίνει το παράδειγμα

4. Παραπομπές (Links)

Εισαγωγή:

Οι παραπομπές είναι οι ψυχή του Web. Με αυτές μπορούμε να συνδέσουμε 2 σελίδες έτσι ώστε κάνοντας κλικ σε κείμενο (ή εικόνα) της μιας να μεταφερόμαστε στην άλλη. Η γενική σύνταξη μια παραπομπής είναι:

το κείμενο της παραπομπής

όπου URL είναι η θέση κάποιας Web σελίδας (η παράμετρος HREF προέρχεται από τις λέξεις Hypertext REFerence).

Περίπτωση 1

Παραπομπές από μια σελίδα σε μια άλλη κάπου στο Internet

Ο κώδικας θα είναι:

To Yahoo! είναι το πιο δημοφιλές εργαλείο αναζήτησης.

Αυτό που θα βλέπει ο χρήστης θα είναι:

Το <u>Yahoo!</u> είναι το πιο δημοφιλές εργαλείο αναζήτησης.

Με κλικ πάνω στην λέξη Yahoo!
ο browser θα καλεί την σελίδα http://www.yahoo.com

Περίπτωση 2

Παραπομπές από μια σελίδα σε μια άλλη που βρίσκεται στον ίδιο φάκελο (directory)

Αν η σελίδα στην οποία παραπέμπουμε είναι στο ίδιο directory (folder) με αυτή η οποία έχει την παραπομπή, ο κώδικας θα είναι: κείμενο παραπομπής

Για παραπομπή στο αρχείο mypage2.htm ο κώδικας θα είναι:

Κάντε κλικ <
A HREF="mypage2.htm">εδώ</ Α> για να πάτε στην άλλη σελίδα. Αυτό που θα βλέπει ο χρήστης θα είναι:

Κάντε κλικ εδώ για να πάτε στην άλλη σελίδα.

Με κλικ πάνω στην λέξη εδώ ο browser θα καλεί την σελίδα με όνομα αρχείου mypage.htm

Περίπτωση 3

Παραπομπές από μια σελίδα σε μια άλλη που βρίσκεται σε υποφάκελο (subdirectory)

Η γενική σύνταξη είναι:

<ahref="/υποφάκελος/mypage2.htm">υπογραμμισμένο κείμενο

Παράδειγμα:

Υποθέτουμε πως η αρχική μας σελίδα έχει όνομα mypage1.htm και βρίσκεται στην θέση c:\www.root\mypages\dance\tango

Μια δεύτερη σελίδα έχει όνομα mypage2.htm και βρίσκεται στην θέση c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine

Η παραπομπή από την mypage1.htm στην mypage2.htm θα είναι

υπογραμμισμένο κείμενο

Προσοχή! Σε μερικούς unix web servers η σύνταξη πρέπει να είναι υπογραμμισμένο κείμενο Υπάρχει δηλαδή μια τελεία πριν το path.

Αν η mypage2.htm βρίσκεται στην θέση

c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine\evita

Η παραπομπή από την mypage1.htm στην mypage2.htm θα είναι

υπογραμμισμένο κείμενο

Περίπτωση 4

Παραπομπές από μια σελίδα σε μια άλλη που βρίσκεται σε ανώτερο φάκελο (directory)

Η γενική σύνταξη είναι: υπογραμμισμένο κείμενο

(Δεν υπάρχει λόγος να βάλουμε το όνομα του ανώτερου φακέλου διότι κάθε φάκελος έχει μόνον έναν αμέσως ανώτερο. Γι' αυτό αρκούν οι δύο τελείες).

Παράδειγμα:

Υποθέτουμε πως η αρχική μας σελίδα έχει όνομα mypage2.htm και βρίσκεται στην θέση

c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine

Μια δεύτερη σελίδα έχει όνομα mypage1.htm και βρίσκεται στην θέση

c:\wwwroot\mypages\dance\tango

Η παραπομπή από την mypage2.htm στην mypage1.htm θα είναι

υπογραμμισμένο κείμενο

Αν η mypage2.htm βρίσκεται στην θέση

c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine\evita

Η παραπομπή από την mypage2.htm στην mypage1.htm θα είναι

υπογραμμισμένο κείμενο

Περίπτωση 5

Παραπομπές από μια σελίδα σε μια άλλη που βρίσκεται σε άλλο (γενικά) φάκελο (directory)

Η σύνταξη της παραπομπής αυτής είναι ένας συνδυασμός των άλλων βημάτων 3 και 4. Για παράδειγμα έστω πως έχουμε τις σελίδες:

mypage1.htm στην διεύθυνση c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine\evita

mypage2.htm στην διεύθυνση c:\wwwroot\mypages\dance\mambo\cuba\

Η παραπομπή από την mypage1.htm στην mypage2.htm θα είναι:

υπογραμμισμένο κείμενο

Η παραπομπή αυτή σημαίνει: Από τον τρέχοντα φάκελο (evita) ανέβα στον ανώτερο (../ δηλαδή τον argentine). Μετά ανέβα στον αμέσως ανώτερο (../ δηλαδή τον tango). Από εκεί θα πας στον mambo. Από αυτόν θα πας στον cuba όπου θα βρεις το αρχείο mypage2.htm

Σημείωση: Στα βήματα 2, 3, 4, 5 χρησιμοποιούμε relative links. Δηλαδή οι παραπομπές δεν γίνονται με το απόλυτο path: από το c:\www.root\mypages\dance\tango στο

c:\wwwroot\mypages\dance\tango\argentine\evita Γίνονται με το σχετικό: από τον τρέχοντα φάκελο (που είναι ο tango) στον αμέσως ανώτερό του (που είναι ο argentine). Ο τόπος αυτός είναι ο ενδεδειγμένος διότι μας επιτρέπει χωρίς πρόβλημα να μεταφέρουμε ολόκληρο το site από μηχάνημα σε μηχάνημα (ή από φάκελο σε φάκελο) χωρίς να χρειαστεί καμία απολύτως μεταβολή.

Προσοχή! Οι σχετικές παραπομπές δεν λειτουργούν για το πρωτόκολλο file (o browser προσπαθεί να βρει το αρχείο στον δικό του δίσκο και όχι στον δίσκο του κόμβου από τον οποίο πήρε αυτή την διεύθυνση.

Περίπτωση 6

Παραπομπές από ένα σημείο μιας σελίδας σε ένα άλλο

Πολλές φορές χρειάζεται να παραπέμψουμε τον αναγνώστη όχι σε άλλη σελίδα αλλά σε άλλο τμήμα της ίδιας Web σελίδας. Για να το επιτύχουμε αυτό, χρησιμοποιούμε την παράμετρο NAME για να δώσουμε όνομα στο σημείο στο οποίο θέλουμε να οδηγεί η παραπομπή.

Όνομα (identifier) μπορούμε να δώσουμε είτε σε μια μεμονωμένη λέξη είτε σε ολόκληρο κείμενο. Για παράδειγμα παίρνουμε τις λέξεις: "Η σχέση Internet και Επιχειρήσεων" και τους δίνουμε το όνομα XXX. Αυτό γίνεται με την οδηγία Η σχέση Internet και Επιχειρήσεων

Η παραπομπή στο σημείο της σελίδας που έχει αυτό το όνομα θα είναι:

το κείμενο της παραπομπής

Περίπτωση 7

Παραπομπές από μια σελίδα σε ένα σημείο μιας άλλης σελίδας

Πολλές φορές χρειάζεται να παραπέμψουμε τον αναγνώστη όχι στην κορυφή μιας άλλης σελίδας αλλά σε ένα συγκεκριμένο σημείο της. Για να το επιτύχουμε αυτό, χρησιμοποιούμε, όπως και στην περίπτωση 6, την

παράμετρο NAME για να δώσουμε όνομα στο σημείο στο οποίο θέλουμε να οδηγεί η παραπομπή.

Όπως και παραπάνω (περίπτωση 6) το όνομα (identifier) μπορεί να είναι μια μεμονωμένη λέξη ή ένα ολόκληρο κείμενο. Για παράδειγμα παίρνουμε τις λέξεις: "Η σχέση Internet και Επιχειρήσεων" και τους δίνουμε το όνομα XXX. Αυτό γίνεται με την οδηγία Η σχέση Internet και Επιχειρήσεων

Η παραπομπή στο σημείο της σελίδας που έχει αυτό το όνομα θα είναι:

το κείμενο της παραπομπής

Όπου path είναι η διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσει ο browser για να βρει αυτή τη σελίδα. Για παράδειγμα:

 τo κείμενο της παραπομπής

Περίπτωση 8

Παραπομπές για την αποστολή email (mailto: URL)

Για να δημιουργήσουμε μια παραπομπή η οποία θα ανοίγει στο PC του επισκέπτη της σελίδας μας ένα παράθυρο σύνταξης email με παραλήπτη τη διεύθυνση που επιθυμούμε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το mailto: URL στην ακόλουθη σύνταξη:

Γράψτε μας

Αν ο χρήστης επιλέξει <u>Γράψτε μας</u> τότε το mail πρόγραμμα που χρησιμοποιεί θα ανοίξει ένα κενό παράθυρο αποστολής email με τη διεύθυνση gepiti@gepiti.com ως παραλήπτη.

Αν θέλουμε το παράθυρο αποστολής να έχει ήδη γραμμένο και το θέμα (subject) του mail αυτού, η σύνταξη που θα χρησιμοποιήσουμε είναι:

Γράψτε στον gepiti

Αν κάποιος επιλέξει την παραπομπή <u>Γράψτε στον gepiti</u> θα ανοίξει το ακόλουθο παράθυρο αποστολής με παραλήπτη τον gepiti@gepiti.com και θέμα Geia sou gepiti.

👔 Geia sou gepi	ti							
📄 <u>Α</u> ρχείο <u>Ε</u> πεξε	ργασία Προ	βολή Εισαχωγ	ή Μορ <u>φ</u> ή	Εργα <u>λ</u> εία	<u>Μ</u> ήνυμα	Βοή <u>θ</u> εια		E
		, È		⊮ ⊃)	(<u>R</u> /	ABC /	»
Αποστοπη	Апокопт	Αντιγραφη	Επικοπηση	Αναιρεσ	η Έπ	εγχος	υρθογραφια	
Anó:	gepiti@eexi.g	r (mail.eexi.gr)						•
🛐 Проз:	gepiti@gepiti.	com						
📴 Κοιν.:								
🛐 Ιδιαίτ. κοιν.:								
Θέμα:	Geia sou gepi	ti						
[.								*
11								
I								
								~

Δυστυχώς το mailto: URL δεν λειτουργεί σε κάποιους πολύ παλαιούς browsers ή αν ο χρήστης δεν έχει εγκατεστημένο ή σωστά ρυθμισμένο κάποιο πρόγραμμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Γι' αυτό συνήθως όταν χρησιμοποιούμε το mailto: URL τοποθετούμε ως link τη διεύθυνση του παραλήπτη (π.χ.

gepiti@gepiti.com).

Έτσι, ακόμη και όταν βλέπουν την παραπομπή από browser που δεν υποστηρίζει το mailto: θα βλέπουν τη διεύθυνση στην οποία μπορούν να μας γράψουν.

5. Τίτλος σελίδας

<TITLE>...</TITLE>

Κάθε Web σελίδα πρέπει να έχει τον δικό της τίτλο. Ο τίτλος (που καλό είναι να μην ξεπερνά τις 10 λέξεις) εμφανίζεται στην κορυφή του

παραθύρου του browser και πρέπει πάντοτε να υπάρχει αν και δεν είναι τεχνικά απαραίτητος. Κύρια εργασία του είναι η σωστή ταξινόμηση της σελίδας (επηρεάζει την θέση της σελίδας στα εργαλεία αναζήτησης, δίνει τον τίτλο του bookmark κα.). Γι' αυτό προσπαθούμε ο τίτλος να περιγράφει όσο καλύτερα γίνεται το περιεχόμενο της σελίδας.

Ο τίτλος βρίσκεται μέσα στην οδηγία <HEAD>. Η χρησιμότητα της <HEAD> θα παρουσιαστεί σε επόμενα μαθήματα.

Η γενική σύνταξη των ΗΕΑD και ΤΙΤLΕ είναι:

<HEAD><TITLE>Το πρώτο μου κείμενο σε HTML</TITLE></HEAD>

Παράδειγμα:

<HTML><HEAD><TITLE>Το μέλλον της Τηλεεργασίας</TITLE></HEAD></P>Το 1980 ο γνωστός μελλοντολόγος Alvin Toffler οραματίστηκε στο βιβλίο του Το Τρίτο Κύμα , έναν κόσμο με μισοάδειες πόλεις.<P>Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.<P>Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις προβλέψεις.

Θα εμφανιστεί ως:

Το 1980 ο γνωστός μελλοντολόγος Alvin Toffler οραματίστηκε στο βιβλίο του "Το Τρίτο Κύμα", έναν κόσμο με μισοάδειες πόλεις.

Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.

Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις προβλέψεις.

Βλέπουμε πως η φράση "Το μέλλον της Τηλεεργασίας" δεν εμφανίζεται πουθενά στην σελίδα. Θα την δούμε όμως στην κορυφή του παραθύρου του Browser.

۲	νοδδάμ οΤ	της	Τηλεεργαα	τίας	- Microsoft	Internet Explore	r
	4	Ŧ	->	Ŧ	\otimes	¢,	ß
	Πίσω		Εμπρός		Διακοπή	Ανανέωση	Αρχική

6. Πώς ορίζουμε το χρώμα του φόντου και του κειμένου της σελίδας

Η οδηγία <BODY> ρυθμίζει την εμφάνιση του κυρίως σώματος της σελίδας. Η <BODY> ανοίγει αμέσως μετά τις <TITLE> και <HEAD> και είναι κλείνει </BODY> προτελευταία αμέσως πριν την </HTML>.

Το χρώμα του φόντου της σελίδας ορίζεται παραμετρικά μέσα στην οδηγία <BODY>

Η σύνταξη είναι:

BODY BGCOLOR="#934CE8"> (Για πράσινο χρώμα) ή

BODY BGCOLOR=BLUE> (για μπλε χρώμα).

Παράδειγμα σελίδας με κόκκινο φόντο:

<HTML><HEAD><TITLE>Το μέλλον της Τηλεεργασίας</TITLE></HEAD>

<**BODY BGCOLOR=RED>**<P>Το 1980 ο γνωστός μελλοντολόγος Alvin Toffler οραματίστηκε στο βιβλίο του "Το Τρίτο Κύμα", έναν κόσμο με μισοάδειες πόλεις.<P>Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.<P>Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις προβλέψεις.</**BODY>**</HTML>

Αν θέλουμε να ορίσουμε το χρώμα λεκτικά <BODY BGCOLOR=όνομα χρώματος> τότε θα χρησιμοποιήσουμε ένα από τα black, white, green, maroon, olive, navy, purple, gray, red, yellow, blue, teal, lime, aqua, fuchsia, silver. Για μεγαλύτερη ποικιλία σε χρώματα και αποχρώσεις, χρησιμοποιούμε τον δεκαεξαδικό κωδικό <BODY BGCOLOR="o κωδικός"> του κάθε χρώματος (π.χ. το #934CE8 είναι μια απόχρωση του πράσινου).

Προσοχή! Ο δεκαεξαδικός κωδικός, πρέπει να μπαίνει μέσα σε εισαγωγικά. Δεν βάζουμε όμως εισαγωγικά αν το χρώμα δίνεται λεκτικά.

Σημείωση: Η BGCOLOR μπορεί να χρησιμοποιηθεί και μέσα στην οδηγία $\langle TR \rangle$ ή $\langle TD \rangle$ για να ορίσει το χρώμα του φόντου μιας σειράς κελιών ή ενός κελιού αντίστοιχα.

Το **χρώμα του κειμένου** της σελίδας ορίζεται παραμετρικά μέσα στην οδηγία <BODY>

Η σύνταξη είναι:

 TEXT=XPΩMA LINK=XPΩMA VLINK=XPΩMA ALINK=XPΩMA>

Όπου XPΩMA= Το όνομα ή ο δεκαεξαδικός κωδικός (με εισαγωγικά) του χρώματος που θέλουμε να έχει η αντίστοιχη παράμετρος.

Οι παράμετροι που έχουμε διαθέσιμες για το χρώμα του κειμένου είναι:

- ΤΕΧΤ Καθορίζει το χρώμα του κειμένου
- LINK Καθορίζει το χρώμα του κειμένου που κρύβει μια παραπομπή που δεν έχουμε ακολουθήσει ακόμη (η default παράμετρος είναι μπλε)
- VLINK Καθορίζει το χρώμα του κειμένου που κρύβει μια παραπομπή που έχει ακολουθηθεί στο παρελθόν (η default παράμετρος είναι κόκκινο)
- ALINK Καθορίζει το χρώμα του κειμένου μιας επιλεγμένης παραπομπής. Δηλαδή έχουμε πατήσει τοποθετήσει τον δρομέα επάνω της, έχουμε πατήσει το αντίστοιχο πλήκτρο του ποντικιού, αλλά δεν το έχουμε ακόμη αφήσει (το κρατάμε πατημένο). Η default παράμετρος είναι συνήθως κόκκινο.

Παράδειγμα:

<HTML><HEAD><TITLE>Το μέλλον της Τηλεεργασίας</TITLE></HEAD>

<BODY BGCOLOR=RED TEXT=WHITE LINK=LIME VLINK=YELLOW</p>
ALINK=BLACK ><P>To 1980 ο γνωστός μελλοντολόγος Alvin Toffler
οραματίστηκε στο βιβλίο του Το Τρίτο Κύμα , έναν κόσμο με μισοάδειες
πόλεις.<P>Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις
μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό
όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους
τους.<P>Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της
τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις

Η σελίδα αυτή θα έχει κόκκινο φόντο, λευκό κείμενο, ανοιχτές πράσινες (LIME) παραπομπές που δεν έχουν ακολουθηθεί, κίτρινες παραπομπές που έχουν ακολουθηθεί και μαύρες επιλεγμένες παραπομπές (αυτό το χρώμα θα έχει το κείμενο όταν γίνει κλικ επάνω του και κρατηθεί πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού).

Σημείωση: Η ΤΕΧΤ χρησιμοποιείται για τον καθορισμό του χρώματος ολόκληρου του κειμένου. Για τον χρωματισμό μέρους του κειμένου χρησιμοποιούμε την οδηγία (ορισμός γραμματοσειρών).

Π.χ. κείμενο σε κίτρινο χρώμα

Προσοχή! Είναι προτιμότερο να μην αλλάζετε τα χρώματα των παραπομπών (LINK, VLINK και ALINK). Οι χρήστες έχουν συνηθίσει να περιμένουν πως οι παραπομπές θα είναι μπλε αν δεν τις έχουν ακολουθήσει και κόκκινες (ή ροζ) αν έχουν ακολουθηθεί. Προσπαθήστε να μην τους αποπροσανατολίζετε με χρώματα διαφορετικά από αυτά που περιμένουν.

7. Διάφορες μορφοποιήσεις κειμένου

... BOLD

Bold κείμενο

<I>...</I>ITALIC

Italic κείμενο

BOLD & ITALIC MAZI

Μπορείτε να τοποθετήσετε την μια οδηγία μέσα στην άλλη και να έχετε κείμενο που θα είναι και **bold & italic**. Π.χ. <i>κείμενο που είναι και**bold & italic**. Π.χ. <math><i>κείμενο που είναι και**bold & italic**

<U>...</U> UNDERLINE

Υπογραμμισμένο κείμενο

... EMΦAΣΗ

Αν θέλουμε να δώσουμε έμφαση σε κάποιο κείμενο το περικλείουμε με αυτή την οδηγία (συνήθως παρουσιάζεται στον browser σαν μια μορφή italic)

...ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΕΜΦΑΣΗ

Αν θέλουμε να δώσουμε έμφαση σε κάποιο κείμενο (με διαφορετικό όμως τρόπο από την) το περικλύουμε με αυτή την οδηγία (συνήθως παρουσιάζεται στον browser σαν μια μορφή bold)

<CODE>...</CODE>

Κείμενο γραμμένο με courier γραμματοσειρά (όπως οι χαρακτήρες σε ASCII τερματικό). Χρησιμοποιείται κυρίως για να απεικονιστούν εντολές Η/Υ.

<SAMP>...</SAMP>

Παρόμοια με την <CODE>

<TT>...<TT/>

Κείμενο γραμμένο με courier γραμματοσειρά

<BIG>...</BIG>

Κείμενο γραμμένο με μεγαλύτερα γράμματα από ότι η γραμματοσειρά στην οποία είναι γραμμένο το κείμενο που το περιβάλει.

<SMALL>...</SMALL>

Αντίθετη της <BIG>

<S>... STRIKE THROUGH

Κάθε γράμμα διαπερνάται από μια οριζόντια γραμμή

_{...} SUBSCRIPT

Κείμενο που τοποθετείται ελάχιστα πιο κάτω από το επίπεδο των υπολοίπων γραμμάτων της γραμμής (χρήσιμο για απεικόνιση του παρονομαστή ενός κλάσματος).

^{...} SUPERSCRIPT

Κείμενο που τοποθετείται ελάχιστα πιο πάνω από το επίπεδο των υπολοίπων γραμμάτων της γραμμής (χρήσιμο για απεικόνιση του αριθμητή ενός κλάσματος).

<PRE>...</PRE>

Κείμενο που θα παρουσιαστεί όπως είναι μορφοποιημένο σε ASCII (δεν θα χαθούν τα διαστήματα μεταξύ των λέξεων). Κατάλληλο για πίνακες και ascii art (η γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται είναι courier).

ΠΡΟΣΟΧΗ: Μερικοί browsers ίσως να έχουν πρόβλημα στην απεικόνιση των Ελληνικών που βρίσκονται μέσα στην <PRE> αν δεν έχουν ρυθμιστεί σωστά τα Ελληνικά στην fixed font.

<ADDRESS>...</ADDRESS>

Ειδική γραμματοσειρά (συνήθως italic) που την χρησιμοποιούμε για να γράψουμε μια email διεύθυνση (συνήθως πρόκειται για την υπογραφή του δημιουργού της σελίδας).

8. Λίστες (αριθμημένες και μη)

ΑΡΙΘΜΗΜΕΝΕΣ ΛΙΣΤΕΣ

Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε μια αριθμημένη λίστα του τύπου

- 1. 'Ανδρος
- 2. Μύκονος
- 3. Τήνος
- 4. Σίφνος

θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τις οδηγίες ... και

Η οδηγία (Ordered List) τοποθετείται στην αρχή της λίστας ενώ η οδηγία

 στο τέλος της.

Kábe néa egyragá styn lísta prépei na symeiónetai me tyn odygia $<\!\!LI\!\!>$ (odygia $<\!\!/LI\!\!>$ den crygguiopoioúme gia ton ídio lógo pou den crygguiopoioúme tyn $<\!\!/P\!\!>$)

Έτσι η παραπάνω αριθμημένη λίστα θα πρέπει να γραφτεί ως εξής:

'νδροςΜύκονοςΤήνοςΣίφνος

ΛΙΣΤΕΣ ΧΩΡΙΣ ΑΡΙΘΜΗΣΗ (Unordered Lists)

Για να δημιουργήσουμε μια λίστα με κουκίδες όπως η παρακάτω θα ακολουθήσουμε την ίδια ακριβώς μεθοδολογία όπως και με τις αριθμημένες με την διαφορά πως αντί για την οδηγία θα χρησιμοποιήσουμε την .

- 'Ανδρος
- Μύκονος
- Τήνος
- Σίφνος

Έτσι η παραπάνω μη αριθμημένη λίστα θα πρέπει να γραφτεί ως εξής:

'νδροςΜύκονοςΤήνοςΣίφνος

Τα ενδεικτικά σημάδια κάθε μέρους μιας μη αριθμημένης λίστας μπορούν να οριστούν με ειδικές παραμέτρους και να πάρουν τις εξής μορφές: Μαύρα δισκάκια (UL TYPE=DISC που είναι το default), Κυκλάκια (UL TYPE=CIRCLE), Τετραγωνάκια (UL TYPE=SQUARE).

ΛΙΣΤΕΣ ΜΕΣΑ ΣΕ ΑΛΛΕΣ ΛΙΣΤΕΣ

Δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα αν θέλετε να συμπεριλάβετε μια λίστα μέσα σε μια άλλη. Για παράδειγμα, η παρακάτω διάταξη:

- ΣΠΟΡΑΔΕΣ
- ΚΥΚΛΑΔΕΣ
 - ο 'Ανδρος
 - ο Μύκονος
 - ο Τήνος
 - ο Σίφνος
- ΔΩΔΕΚΑΝΗΣΑ
- ΙΟΝΙΑ ΝΗΣΙΑ

θα πρέπει να έχει καταχωρηθεί με τον ακόλουθο τρόπο:

 $<\!\!UL\!> <\!\!LI\!>\!\Sigma\Pi OPA\Delta E\Sigma <\!\!LI\!>\!KYKAA\Delta E\Sigma <\!\!UL\!><\!\!LI\!> 'v\delta\rhooc<\!\!LI\!>$ Múkovoc
 $<\!\!LI\!>$ Túvoc
 $<\!\!LI\!>$ Síqvoc</ $\!UL\!><\!\!LI\!>$ DQAEKANH
 $\!A<\!\!LI\!>$ IONIA NH
 $\!SIA<\!\!/UL\!>$

9. Επικεφαλίδες (Headings)

Η οδηγία επικεφαλίδας καθορίζει το μέγεθος των γραμμάτων της επικεφαλίδας και ισχύει ανεξάρτητα από την γραμματοσειρά που χρησιμοποιεί ο browser για να διαβάζει την σελίδα.

H megalúterh se mégeboc epikeralída eínai h $<\!\!H1\!\!>$, akolouboúmenh apó tig $<\!\!H2\!\!>$... $<\!\!H6\!\!>$.

Παραδείγματα:

Αυτή είναι η μεγαλύτερη επικεφαλίδα

Αυτή είναι η δεύτερη μεγαλύτερη επικεφαλίδα

<Η1>Αυτή είναι η μεγαλύτερη επικεφαλίδα</Η1>

<H2>Αυτή είναι η δεύτερη μεγαλύτερη επικεφαλίδα</H2>

Μια επικεφαλίδα αφήνει αυτόματα την επόμενη γραμμή από αυτήν κενή. Έτσι υπάρχει πάντα μια γραμμή απόσταση μεταξύ της επικεφαλίδας και του κειμένου που την ακολουθεί.

Παράδειγμα:

Ο κώδικας:

<H2> Το μέλλον της Τηλεεργασίας </H2>Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις προβλέψεις.</BODY></HTML>

Η εμφάνιση:

Το μέλλον της Τηλεεργασίας

Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις προβλέψεις.

Βλέπετε πως δεν χρειάστηκε <P> μεταξύ της επικεφαλίδας και κειμένου. Η οδηγία <H> φρόντισε να αφήσει την απαραίτητη απόσταση.

10. Στοίχιση <ALIGN>

Η στοίχιση κειμένου ή φωτογραφιών γίνεται με την ALIGN. Σημειώνουμε ότι η ALIGN δεν είναι οδηγία αλλά παράμετρος. Δηλαδή λειτουργεί πάντοτε μέσα σε μια οδηγία. Πότε μόνη της.

Για να στοιχίσουμε (να το κάνουμε περασιά όπως λένε οι τυπογράφοι) ένα κείμενο αριστερά (ALIGN=LEFT που είναι το default), δεξιά (ALIGN=RIGHT), ή στο κέντρο (ALIGN=CENTER) χρησιμοποιούμε την ALIGN μέσα σε μια παράγραφο.

Για να στοιχίσουμε το κείμενο μιας επικεφαλίδας, χρησιμοποιούμε την ALIGN ως εξής:

<H1 ALIGN=X>κείμενο</H1>

Όπου η X μπορεί να πάρει τις τιμές LEFT CENTER RIGHT ανάλογα με την θέση που θέλουμε να βρίσκεται.

Παράδειγμα:

Ο κώδικας:

<H2 ALIGN=CENTER> Το μέλλον της Τηλεεργασίας </H2> Το 1980 ο γνωστός μελλοντολόγος Alvin Toffler οραματίστηκε στο βιβλίο του "Το Τρίτο Κύμα", έναν κόσμο με μισοάδειες πόλεις.<P ALIGN=RIGHT>Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.<P>Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις προβλέψεις.

Η εμφάνιση:

Το μέλλον της Τηλεεργασίας

Το 1980 ο γνωστός μελλοντολόγος Alvin Toffler οραματίστηκε στο βιβλίο του "Το Τρίτο Κύμα", έναν κόσμο με μισοάδειες πόλεις.

Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους.

Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις προβλέψεις

Βλέπουμε πως η δεύτερη παράγραφος είναι στοιχημένη δεξιά ενώ οι άλλες έχουν την default στοίχιση στα αριστερά.

Παρόμοια οδηγία είναι και η <DIV>...</DIV> (HTML 3.2) Λειτουργεί όπως ακριβώς και η <ALIGN> με την διαφορά πως αναφέρεται σε μια σειρά από επικεφαλίδες ή παραγράφους συνολικά. Στο παράδειγμα που ακολουθεί οι Επικεφαλίδες 1 και 2 και η Παράγραφος θα στοιχηθούν δεξιά.

Κώδικας:

DIV ALIGN=RIGHT><H1> E
πικεφαλίδα 1</H1><H3> Επικεφαλίδα 2</H3><P>Παράγραφος με κείμενο</DIV>

Παράδειγμα:

Επικεφαλίδα 1

Επικεφαλίδα 2

Το 1980 ο γνωστός μελλοντολόγος Alvin Toffler οραματίστηκε στο βιβλίο του "Το Τρίτο Κύμα", έναν κόσμο με μισοάδειες πόλεις. Συνήθως δεν πρέπει να δίνουμε μεγάλη σημασία σε τέτοιες προβλέψεις μια και οι σύγχρονοι προφήτες (έστω και αν έχουν αποκτήσει το πιο επιστημονικό όνομα του μελλοντολόγου) σπάνια αποδεικνύονται καλύτεροι από τους προκατόχους τους. Ωστόσο, στην συγκεκριμένη περίπτωση, η αυξανόμενη δημοτικότητα της τηλεεργασίας, φαίνεται πως θα επιβεβαιώσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις προβλέψεις.

11. Στοίχηση στο κέντρο

Η οδηγία <CENTER>...</CENTER> στοιχίζει στο κέντρο όλα όσα περικλύει (πίνακες, εικόνες, κείμενο κ.λπ.). Αν και θεωρείται πιο σωστό να χρησιμοποιούμε την <<u>ALIGN></u> γι' αυτή την εργασία, υπάρχουν πολλές περιπτώσεις που η <CENTER> αποδεικνύεται προτιμότερη.

12. Οριζόντιες Γραμμές <HR>

Η απλή μορφή της γραμμής είναι

και για να την σχεδιάσουμε γράφουμε απλώς <HR>. Δεν υπάρχει </HR> αφού μόλις φθάσει στην άκρη της σελίδας η γραμμή σταματά μόνη της.

Οι παράμετροι της <HR> είναι:

SIZE O $\alpha \rho i \theta \mu \delta \varsigma \tau \omega \gamma \rho i x els \tau \omega \pi \delta \chi o \upsilon \varsigma \tau \eta \varsigma o \theta \delta \gamma \eta \varsigma$ (default to SIZE
--

- WIDTH Το πλάτος της γραμμής (default το WIDTH=100% που καταλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη)
- ALIGN Χρειάζεται μόνο αν υπάρχει η παράμετρος WIDTH οπότε πρέπει να οριστεί αν η γραμμή θα αρχίζει από αριστερά (ALIGN=LEFT), δεξιά (ALIGN=RIGHT) ή αν θα είναι κεντραρισμένη (ALIGN=CENTER που είναι το default)
- NOSHADE Η γραμμή θα σχεδιαστεί σε μαύρο χρώμα

Π.χ. <HR NOSHADE ALIGN=RIGHT SIZE=8 WIDTH=75%>

13. Ειδικοί Χαρακτήρες και Χαρακτήρες με Ειδικές Λειτουργίες

ΕΙΔΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Υπάρχουν ειδικοί χαρακτήρες που δεν μπορούν να απεικονισθούν με απλές πληκτρολογήσεις (πατώντας ένα πλήκτρο ή ένα πλήκτρο και το Shift) αλλά μόνο με πιο περίπλοκους τρόπους (π.χ. πατώντας το Alt και έναν αριθμό). Πρόκειται για χαρακτήρες που δεν ανήκουν στο κλασικό 7-bit ASCII character set αλλά στο επεκταμένο 8-bit ASCII. Οι περισσότεροι browsers αναγνωρίζουν αυτούς τους ISO-Latin-1 (ISO-8859-1) χαρακτήρες αλλά με ειδικό τρόπο. Για να αναγνωρίσουν τους χαρακτήρες αυτούς οι browsers όσων βλέπουν τις σελίδες μας (ο browser του δικού μας Η/Υ δεν θα έχει πρόβλημα) θα πρέπει να γραφούν με ειδικό τρόπο (με έναν κωδικό που αρχίζει με το & και τελειώνει με το ;). Π.χ. το copyright © είναι © ενώ το ® γράφεται σαν ®

Στην κατηγορία των ειδικών χαρακτήρων συμπεριλαμβάνονται και οι χαρακτήρες άλλων γλωσσών. Αν στο PC μας γράψουμε μια HTML σελίδα στα Γερμανικά και τοποθετήσουμε αυτή τη σελίδα στο Internet θα μπορούν να τη διαβάσουν σίγουρα μόνο όσοι έχουν εγκατεστημένο γερμανικό πληκτρολόγιο ή όσοι browsers υποστηρίζουν Unicode. Αν όμως εμείς (οι δημιουργοί της σελίδας) δεν έχουμε εγκατεστημένο γερμανικό πληκτρολόγιο, αλλά πρέπει απλώς να γράψουμε ένα όνομα ή λίγες λέξεις τις οποίες θα διαβάσουν χρήστες χωρίς γερμανικό πληκτρολόγιο ή Unicode, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το ISO-Latin ισοδύναμο αυτών των χαρακτήρων. Έτσι ο Δανός φιλόσοφος Søren Kierkegaard θα πρέπει να γραφτεί ως Søren Kierkegaard. Πίνακες με όλους τους ειδικούς χαρακτήρες και τα ISO-Latin ισοδύναμά τους υπάρχουν σε <u>διάφορα σημεία του Internet</u>.

$\mathsf{XAPAKTHPE}\Sigma \; \mathsf{ME} \; \mathsf{EI} \Delta \mathsf{I} \mathsf{KE} \Sigma \; \Lambda \mathsf{EITOYP} \Gamma \mathsf{I} \mathsf{E} \Sigma$

Ας υποθέσουμε πως θέλετε να βάλετε μέσα σε μια οδηγία (tag) τον χαρακτήρα < ή > θα δείτε πως θα υπάρξει πρόβλημα. Πχ. την εντολή 15<7 το Netscape 3 την αναγνωρίζει κανονικά ενώ ο Internet Explorer 2 βλέπει μόνο το 15 και ότι άλλο κείμενο υπάρχει πέρα από αυτό σαν bold (δηλαδή διαβάζει το <7 σαν μια οδηγία που δεν καταλαβαίνει και την προσπερνά χωρίς να την εμφανίζει ή να την ερμηνεύει).

Για τον λόγο αυτό οι ειδικοί χαρακτήρες που περιέχονται στις οδηγίες (tags) όταν θέλουμε να τα δούμε μέσα σε μια σελίδα σαν απλοί χαρακτήρες, πρέπει να απεικονιστούν ως εξής:

Χαρακτήρας Συμβολισμός

<	<
>	>
&	&
"	"

14. Ορισμός γραμματοσειρών ...

Η καθορίζει ρυθμίσεις σχετικές με τις γραμματοσειρές. Τέτοιες είναι:

...

Καθορίζει το μέγεθος των γραμμάτων. Σε παλαιότερους browsers, το x μπορεί να πάρει τιμές από 1 (η μικρότερη) μέχρι 7 (η μεγαλύτερη). Default x=3. H μπορεί να πάρει και σχετικές τιμές (από -3 έως +4) που καθορίζουν το μέγεθός της σε σχέση με την default γραμματοσειρά που έχει οριστεί στον browser. Σε νεότερους browsers, το x μπορεί να πάρει και μεγαλύτερες τιμές.

...

Αν το επιθυμούμε, υπάρχει και η δυνατότητα να δώσουμε ξεχωριστά χρώματα σε μεμονωμένες λέξεις, φράσεις ή και χαρακτήρες. Αυτό γίνεται με την οδηγία FONT.

Π.χ. κείμενο σε κίτρινο χρώμα

Δυστυχώς τα χρώματα που ορίζονται με το όνομά τους (π.χ. color=aqua για το ανοιχτό γαλάζιο) είναι σχετικά λίγα. Για να χρησιμοποιήσουμε όλες τις δυνατές αποχρώσεις θα πρέπει να γνωρίζουμε το RGB του χρώματος που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε (όλα τα χρώματα στον Η/Υ απεικονίζονται ως ένας συνδυασμός των Red Green Blue).

Για να το βρούμε αυτό αρκεί να διαθέτουμε ένα πρόγραμμα γραφικών. Για παράδειγμα, ανοίγουμε το Paint των Windows 98 και επιλέγουμε Colors - Edit Colors - Define Custom Colors. Στο δεξιό μέρος του παραθύρου που βρίσκεται μπροστά μας υπάρχει μια μπάρα και αριστερά της ένα μεγάλο τετράγωνο με διάφορα χρώματα.

Edit Colors	? ×
Basic colors:	
	A CONTRACTOR OF THE OWNER OF THE
Lustom colors:	Statement of the local division of the local
	Hue: 75 Bert 62
	Sat 157 Green 199
Define Costers Poles and	
	Eum: [113] Blue: [41]
OK Cancel	Add to Custom Colors

Κάντε κλικ μέσα στο μεγάλο τετράγωνο με τα πολλά χρώματα στο σημείο που υπάρχει χρώμα της αρεσκείας σας. Το χρώμα εμφανίζεται κάτω δεξιά από το μεγάλο τετράγωγο. Μετακινόντας το δείκτη της μπάρας που βρίσκεται δεξιά από το μεγάλο τετράγωγο σε κάποιο άλλο σημείο εκτός από το τέρμα κάτω (το default) ορίζουμε τη φωτεινότητα αυτού του χρώματος.

Στο κάτω δεξιά μέρος του παραθύρου αναγράφονται οι τιμές R (Red) G (Green) και B (Blue) του χρώματος που διαλέξατε. Τώρα που τις έχετε, το μόνο που σας μένει είναι <u>να βρείτε τον δεκαεξαδικό κωδικό</u> του χρώματος διότι αυτός πρέπει να οριστεί μέσα στον HTML κώδικα.

Για παράδειγμα: Το RGB 62,199,41 του παραπάνω παραδείγματος είναι το 3ec729 σε δεκαεξαδικό κωδικό και το χρώμα που μας δίνει είναι το: ανοικτό πράσινο

...

Καθορίζει το την γραμματοσειρά. Καλό είναι να χρησιμοποιείται με φειδώ διότι αν η γραμματοσειρά δεν υπάρχει στον Η/Υ του αναγνώστη των σελίδων μπορεί να υπάρξουν προβλήματα (π.χ. να μην φαίνονται τα κείμενα με Ελληνικούς χαρακτήρες).

Π.χ. ...

ΠΡΟΣΟΧΗ: Καλύτερα να αποφεύγεται η υπερβολική χρήση της (ορισμός πολλών γραμματοσειρών ή/και πολλών χρωμάτων γραμμάτων στο ίδιο κείμενο) διότι δίνει πολύ άσχημη εικόνα.

15. Εισαγωγή Εικόνων και Γραφικών

ΕΊΔΗ ΑΡΧΕΙΩΝ

Υπάρχουν πολλοί τρόποι με τους οποίους μπορεί να αποθηκευτεί μια εικόνα ή ένα γραφικό στον Η/Υ. Κάθε ένας από αυτούς, βασίζεται σε ένα ξεχωριστό πρότυπο και αναγνωρίζεται από την επέκταση του ονόματος του αρχείου που περιέχει την εικόνα. Οι Web browsers αναγνωρίζουν μόνο δύο τέτοια πρότυπα. Το .GIF και το .JPG (δηλαδή το jpeg). Αν έχετε μια εικόνα που θέλετε να συμπεριλάβετε σε μια σελίδα και δεν είναι αποθηκευμένη σε μια από τις δύο αυτές μορφές, τότε πρέπει να την μετατρέψετε σε gif ή jpg χρησιμοποιώντας ένα από τα ειδικά προγράμματα μετατροπής που παρέχουν αυτή την δυνατότητα(π.χ. PAINTSHOP PRO).

ΠΡΟΣΘΕΤΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ ΣΕ ΜΙΑ ΨΕΒ ΣΕΛΙΔΑ

Αυτό μπορεί να γίνει με την οδηγία

Π.χ. Με την οδηγία αυτή η εικόνα θα μπεί στην σελίδα στο σημείο που υπάρχει η οδηγία αλλά στην αριστερή πλευρά της οθόνης. Ο δεξιά της χώρος θα παραμείνει κενός. Το κείμενο που υπάρχει πριν από αυτήν θα βρίσκεται από πάνω της και το κείμενο που υπάρχει μετά από αυτήν θα βρίσκεται από κάτω της.

Σε αυτή την περίπτωση η εμφάνιση της σελίδας θα είναι:

Μπλά, μπλ

best viewed with Any Modem

Μπλά, μπλ

Συμβουλή: Προσπαθήστε να ανακυκλώνετε τις εικόνες σας (π.χ. να χρησιμοποιείτε την ίδια εικόνα σε διαφορετικές περιπτώσεις αν αυτό είναι εφικτό). Με τον τρόπο αυτό δίνετε μεγαλύτερη ομοιομορφία στις σελίδες σας και διευκολύνετε την κίνηση του επισκέπτη (είναι πιο εύκολο να βρει το δρόμο του κινούμενος μέσα σε σελίδες που έχουν την ίδια βασική σχεδίαση). Επίσης το εικονίδιο αυτό χρειάζεται να έρθει στον browser μόνο μια φορά (την πρώτη). Τις επόμενες φορτώνεται από την cache και έτσι ο επισκέπτης, κερδίζει χρόνο.

ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΓΡΑΜΜΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Μια εικόνα μαζί με μια σειρά κείμενο μπορεί να συμπεριληφθεί σε μια επικεφαλίδα με το ακόλουθο τρόπο: <H6>ANY MODEM</H6>

Η οδηγία αυτή θα εμφανιστεί στην σελίδα ως εξής:

best viewed with Any Modem ANY MODEM

Το ίδιο θα συμβεί και αν η εικόνα τοποθετηθεί μέσα σε μια παράγραφο κειμένου $\langle P \rangle$ (αν η οδηγία IMG της εικόνας δεν βρίσκεται μέσα σε παράγραφο ή heading τότε θα λάβει θέση μόνη της μέσα στη σελίδα χωρίς τίποτε άλλο δίπλα της).

Μέσα στις επικεφαλίδες και μέσα στις παραγράφους, μπορεί να υπάρχει κείμενο τόσο δεξιά όσο και αριστερά της εικόνας (αν φυσικά χωράει) και οι αποστάσεις μεταξύ των γραμμών θα επηρεαστούν από το μέγεθος της εικόνας. Πάντα όμως δεξιά και αριστερά της εικόνας θα υπάρχει MONO MIA γραμμή κειμένου.

Για παράδειγμα ο παρακάτω κώδικας

θα εμφανιστεί ως:

Μπλά, μπλ

Φυσικά μπορεί να τύχει η εικόνα να βρεθεί στην αρχή ή στο τέλος της γραμμής. Στην περίπτωση αυτή δεν θα υπάρχει κείμενο αριστερά ή δεξιά της αντίστοιχα.

Η εικόνα μπορεί να τοποθετηθεί διάφορες θέσεις σχετικά με το επίπεδο της γραμμής κειμένου που υπάρχει δεξιά και αριστερά της. Αυτό θα γίνει με την οδηγία <u>align</u>.

Οι δυνατότητες που υπάρχουν είναι:
Θα βάλει το πάνω μέρος της εικόνας στο ίδιο επίπεδο με την γραμμή του κειμένου.

ALIGN=MIDDLE

θα βάλει το μεσαίο επίπεδο της εικόνας στο ίδιο επίπεδο με την γραμμή του κειμένου.

ALIGN=BOTTOM

θα βάλει το κάτω μέρος της εικόνας στο ίδιο επίπεδο με την γραμμή του κειμένου (η default επιλογή).

Παραδείγματα:

ALIGN=TOP

Ο παρακάτω κώδικας

θα εμφανιστεί ως:

Μπλά, μπλ

ALIGN=MIDDLE

Ο παρακάτω κώδικας

θα εμφανιστεί ως:

Μπλά, μπλ

μπλά, μπλά

ALIGN=BOTTOM

Ο παρακάτω κώδικας

θα εμφανιστεί ως:

Μπλά, μπλ

ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΡΟΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ ΜΕ ΑΥΤΕΣ (ΤΕΧΤ WRAP)

Για να το επιτύχουμε αυτό, πρέπει η εικόνα να έχει πάρει θέση με την οδηγία ALIGN, και να ακολουθείται από Παράγραφο, Λίστα, Επικεφαλίδα ή 'λλες Εικόνες.

Π.χ. <P>κείμενο...

Ο παρακάτω κώδικας

<P>Μπλά, μπλά, μπλα, μπλα, μπλά, μπλα, μπλα, μπλα, μπλα, μπλα, μπλα, μπλα, μπλα, μπλα,

θα εμφανιστεί ως:

best viewed with Μπλά, μπλά,

Υπάρχουν όμως περιπτώσεις που θέλουμε να υπάρχει ροή κειμένου δεξιά ή αριστερά από μια εικόνα που να μην φτάνει μέχρι το κατώτερο σημείο της εικόνας αλλά να διακόπτεται πιο πριν. Στην περίπτωση αυτή, χρησιμοποιούμε την οδηγία <BR CLEAR=X> όπου X=LEFT (η ροή

σταματάει μέχρι να βρει την πρώτη γραμμή που η αριστερή άκρη της είναι ελεύθερη, δηλαδή δεν υπάρχει εκεί εικόνα και μπορεί να εκταθεί μέχρι την άκρη της σελίδας) RIGHT (η ροή σταματάει μέχρι να βρεί την πρώτη γραμμή που η δεξιά άκρη της είναι ελεύθερη, δηλαδή δεν υπάρχει εκεί εικόνα και μπορεί να εκταθεί μέχρι την άκρη της σελίδας) ALL (η ροή σταματάει μέχρι τα βρει την πρώτη γραμμή που και η δεξιά και η αριστερή άκρη της είναι ελεύθερη, δηλαδή της σελίδας).

Παράδειγμα:

Ο κώδικας:

```
<IMG SRC="dancers.gif" ALIGN=RIGHT>Εδώ βλέπουμε μια τέτοια
περίπτωση όπου το κείμενο που έχουμε σταματά μετά από την λέξη εδώ<br/>brclear=right> και συνεχίζει όταν υπάρχει ελεύθερο δεξιό περιθώριο.
```

Θα εμφανιστεί ως:



Εδώ βλέπουμε μια τέτοια περίπτωση όπου το κείμενο που έχουμε σταματά μετά από την λέξη εδώ και συνεχίζει όταν υπάρχει ελεύθερο δεξιό περιθώριο.

ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΑΠΟ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ (ΗΤΜL 3.2)

Καθορίζεται με τις παραμέτρους VSPACE=X (vertical space για την απόσταση του κειμένου που βρίσκεται πάνω και κάτω από την εικόνα) και HSPACE=X (horizontal space για την απόσταση του κειμένου που βρίσκεται δεξιά και αριστερά από την εικόνα). Χ είναι ο αριθμός των pixels που θέλουμε να έχει η απόσταση.

Π.χ.

ΠΩΣ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ ΠΑΡΑΠΟΜΠΗ (LINK)

Αυτό μπορεί να γίνει πολύ απλά με τον ίδιο τρόπο που γίνεται και για μια ακολουθία κειμένου. Απλώς αντί για κείμενο, χρησιμοποιούμε την εντολή της εικόνας.

Π.χ. αν το αρχείο dancers.gif έχει δύο χορευτές, τότε η οδηγία για να γίνει το αρχείο παραπομπή σε ένα χορευτικό site θα είναι:

Προσοχή! Οι εικόνες που γίνονται παραπομπές αποκτούν ένα λεπτό περιθώριο. Αν δεν θέλουμε να υπάρχει αυτό το περιθώριο, τότε χρησιμοποιούμε την παράμετρο BORDER με τιμή 0.

 $\label{eq:1.2} \Pi.\chi. <\!\!a href="http://www.ballroomdancers.com"><\!\!IMG SRC="dancers.gif" border=0><\!\!/a\!\!>$

ΑLT (ΑΝ Ο ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ ΤΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΔΕΝ ΒΛΕΠΕΙ ΕΙΚΟΝΕΣ)

Αν και σιγά σιγά λιγοστεύει ο αριθμός τους, υπάρχουν ακόμη πολλοί άνθρωποι που για διάφορους λόγους (αργή γραμμή, text based browsers κ.λπ.) βλέπουν τις Web σελίδες χωρίς εικόνες. Για να καλύψουμε αυτή την περίπτωση, χρησιμοποιούμε την παράμετρο ALT για να γράψουμε ένα μικρό περιγραφικό κείμενο που εξηγεί σε όσους δεν βλέπουν εικόνες τι υπάρχει σε αυτές. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί και σαν παραπομπή (link) ώστε να μπορούν να την ακολουθήσουν και όσοι δεν βλέπουν εικόνες. Η σύνταξη της ALT είναι ALT="κείμενο". Συνήθως το κείμενο (που δεν πρέπει να είναι πολύ μεγάλο) το περικλείουμε με τις αγκύλες [και].

Π.χ. Σύνταξη μια εικόνας που μας παραπέμπει στο web της Ευρωπαϊκής Ένωσης:

Η ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΣ BORDER

Η παράμετρος border καθορίζει το περιθώριο που θα έχει μια εικόνα. Χωρίς αυτήν η εικόνα δεν έχει περιθώριο (εκτός αν είναι link οπότε το αποκτά αυτομάτως). Με αυτήν ορίζεται το πάχος σε pixels που θα έχει το περιθώριο.

Π.χ.

ОІ ПАРАМЕТРОІ НЕІGHT & WIDTH

Ta height & width ορίζουν το ύψος και το πλάτος της εικόνας, σε pixels. Δεν είναι απαραίτητα αλλά σας συνιστούμε να τα χρησιμοποιείτε πάντοτε για τον ακόλουθο λόγο:

Μια σελίδα αποτελείται από κείμενο και εικόνες. Σχεδόν πάντοτε όμως το κείμενο, που καταλαμβάνει λιγότερο χώρο, θα έρθει πρώτο στον Η/Υ μας. Ωστόσο, ο browser δεν θα εμφανίσει το κείμενο όσο δεν γνωρίζει πως θα το μορφοποιήσει. Αν οι οδηγίες (tags) των εικόνων της σελίδας που φορτώνεται τον πληροφορούν πως η εικόνα Χ έχει διαστάσεις 38X756 τότε

ο browser θα μπορέσει να σχεδιάσει τη σελίδα και να την εμφανίσει στην οθόνη μας ακόμη και αν δεν έχει λάβει ακόμη το αρχείο εικόνας. Αν όμως δεν ορίσουμε τα height & width, o browser δεν θα εμφανίσει το κείμενο, ακόμη και αν το έχει παραλάβει στο σύνολό του, αλλά θα καθυστερήσει μέχρι να λάβει ένα αρκετά μεγάλο μέρος της εικόνας που θα του επιτρέψει να μάθει ποιες είναι οι διαστάσεις της.

Ένα άλλο πλεονέκτημα της χρήσης των height & width είναι πως η σελίδα θα διατηρήσει το ίδιο στήσιμο (layout) ακόμη και όταν κάποιος την βλέπει με απενεργοποιημένη την εμφάνιση των γραφικών.

Η σύνταξη των παραμέτρων είναι:

Προσοχή! Αν δώσετε λάθος height ή width o browser θα σχεδιάσει την εικόνα με βάση τα όσα του είπατε και όχι με βάση το πραγματικό μέγεθός της. Αν λοιπόν έχετε κάνει λάθος, τα αποτελέσματα μπορεί να είναι από αστεία έως τραγικά. Για να βρείτε τις σωστές διαστάσεις της εικόνας ανοίξετε την με ένα πρόγραμμα γραφικών και διαβάστε τις πληροφορίες που σας δίνει γι' αυτήν το πρόγραμμα (συνήθως θα τις βρείτε στο image information, image properties, image attributes ή κάτι παρόμοιο).

16. Εισαγωγή μιας εικόνας σαν φόντο της σελίδας

Αν θέλουμε το φόντο της σελίδας να μην είναι κάποιο χρώμα αλλά ένα γραφικό, χρησιμοποιούμε την παράμετρο BACKGROUND. Η σύνταξή της είναι:

<BODY BACKGROUND="όνομα αρχείου">...</BODY>

"όνομα αρχείου" είναι φυσικά το όνομα (ή/και το path) του αρχείου εικόνας που θέλουμε να βάλουμε σαν φόντο στην σελίδα. Τα αρχείο εικόνας που θα χρησιμοποιήσουμε σαν φόντο, περιλαμβάνουν συνήθως κάποιο γραφικό ή γραφικά που (αν η εικόνα έχει μέγεθος μικρότερο από αυτό της σελίδας) επαναλαμβάνονται (tiled) καθ' ύψος και πλάτος μέχρι να καλύψουν ολόκληρο το φόντο.

Σε ορισμένες περιπτώσεις το αρχείου του φόντου μπορεί να αποτελείται και από ένα μόνο χρώμα (αν θέλουμε μονόχρωμο φόντο). Στην περίπτωση αυτή, το αρχείο είναι σκόπιμο να έχει όσο το δυνατόν μικρότερο μέγεθος (κατά προτίμηση ένα μόνο pixel). Το pixel αυτό θα εκταθεί για να καταλάβει ολόκληρο το φόντο.

Σημείωση: Μερικοί πολύ παλαιοί browsers δεν υποστηρίζουν την background.

17. Πώς βρίσκουμε τον 16εξαδικό κωδικό ενός χρώματος

Κάθε χρώμα το οποίο θα θελήσουμε να χρησιμοποιήσουμε, προέρχεται συνήθως από 2 πηγές: Είτε το έχουμε δημιουργήσει εμείς (με κάποιο πρόγραμμα γραφικών), είτε το έχουμε δει κάπου αλλού (π.χ. σε ένα άλλο site). Και στις 2 περιπτώσεις, αποθηκεύουμε το γραφικό που μας ενδιαφέρει, το ανοίγουμε με ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα και βλέπουμε ποιο είναι το RGB του (η δυνατότητα αυτή υπάρχει σε όλα σχεδόν τα προγράμματα γραφικών).

Το RGB αποτελείται από έναν αριθμό για το κόκκινο, έναν για το πράσινο και έναν για το μπλε χρώμα (ο συνδιασμός αυτών των τριών χρωμάτων σε διαφορετικές αναλογίες μας δίνει όλα τα χρώματα που εμφανίζονται στην οθόνη του Η/Υ μας). Οι τιμές των αριθμών αυτών εκτείνονται από το 0 έως το 255. Π.χ. το μαύρο είναι 0,0,0 και το λευκό είναι 255,255,255 Αφού μάθουμε το RGB, μετατρέπουμε την τιμή του σε δεκαεξαδικό κωδικό χρησιμοποιόντας ένα από τα διάφορα προγράμματα που υπάρχουν για το σκοπό αυτό (Agile ColorWeb, Crayon κ.α.) ή τον calculator των windows.

Για να βρούμε τον δεκαεξαδικό κωδικό με τον calculator των windows ανοίγουμε το πρόγραμμα (αν δεν υπάρχει στα μενού ψάχνουμε για το αρχείο calc.exe και το εκτελούμε) και επιλέγουμε **View** - **Scientific**

🕅 Calc	ulator				_ 🗆 ×
<u>E</u> dit <u>∨</u> i	iew <u>H</u> elp	· .			
	S <u>t</u> andar	ď			0,
	<u>S</u> cientifi	ic			
	Backs	bace	CE		C
MC	7	8	9	1	sqrt
MB	4	5	6	×	%
MS	1	2	3	•	1/x
M+	0	+/-		+	=

Αν υποθέσουμε πως θέλουμε μια απόχρωση του μουσταρδί με Red=246 Green=192 Blue=128 τότε γράφουμε 246 και αλλάζουμε την προβολή από δεκαδική - **Dec** - σε δεκαεξαδική - **Hex** - (κάνουμε κλικ στην επιλογή Hex).

Dec	🔜 Calcul	ator								I	- 🗆 ×
	<u>E</u> dit ⊻iev	v <u>H</u> elp			_						
											F6
	• Hex	\sim	Dec	O Oct	O Bin	۲	Dword	0 W	/ord	O Byte	e
/	🗖 Inv		Нур				Backspa	ace	CE		С
	Sta	F-E	(]	MC	7	8	9	1	Mod	And
	Ave	dms	Ехр	In	MR	4	5	6	×	Or	Xor
Hex	Sum	sin	х^у	log	MS	1	2	3	•	Lsh	Not
	S	COS	x^3	nl	M+	0	+/-		+	=	Int
	Dat	tan	x^2	1/x	pi	A	В	С	D	E	F

Θα παρατηρήσετε πως μόλις κάνουμε κλικ στην επιλογή Hex το 246 μετατρέπεται αυτόματα σε F6 (αυτός είναι το δεκαεξαδικό ισοδύναμο του 246). Ακολουθούμε την ίδια διαδικασία με το 129 (C0 σε δεκαεξαδική μορφή) και το 128 (80 σε δεκαεξαδική μορφή) και συμπεραίνουμε πως ο δεκαεξαδικός κωδικός της απόχρωσης 246,192,128 είναι F6C080. Προσέξτε πως στον calculator το 0 (μηδέν) μοιάζει πάρα πολύ με το O (όμικρον κεφαλαίο). Υπάρχει λοιπόν ο κίνδυνος να γίνει λάθος κατά τη μεταγραφή τους.

Αν δεν διαθέτε ένα από τα παραπάνω προγράμματα τότε, μέσα στο δίκτυο θα βρείτε αρκετές Web σελίδες οι οποίες σας επιτρέπουν να δώσετε τις RGB τιμές (RED, GREEN, BLUE) και να πάρετε τον δεκαεξαδικό κωδικό (HEX number) ή το αντίστροφο.

Γενικές Συμβουλές για την Χρήση των Γραφικών

- 1. Μην χρησιμοποιείτε μεγάλα γραφικά
- 2. <u>Ορίζετε πάντοτε width & height</u>
- 3. Μην δημιουργείτε γραφικά με ανάλυση μεγαλύτερη από 72 dpi
- 4. Χρησιμοποιήστε λιγότερα χρώματα
- 5. Σώστε τα gif αρχεία σας σε μορφή 89A (interlaced)

Μην χρησιμοποιείτε μεγάλα γραφικά

Το πιο σημαντικό πράγμα που πρέπει να έχετε υπ'όψιν σας, είναι φυσικά να μην βάζετε μεγάλα γραφικά στις σελίδες σας. Οι χρήστες του Web ψηφίζουν με το ποντίκι τους και όσο περισσότερο τους αφήνετε να περιμένουν τόσο αυξάνονται οι πιθανότητες να βαρεθούν και να σας

εγκαταλείψουν. Προσπαθήστε η home page σας να μην είναι μεγαλύτερη από 60Kbytes (μέγεθος αρχείου HTML + μέγεθος αρχείων γραφικών) και καμία άλλη σελίδα σας να μην είναι μεγαλύτερη από 30 Kbytes. Είναι αλήθεια ότι με αυτό τον περιορισμό οι σελίδες δεν θα φαίνονται τόσο εντυπωσιακές. Θα είναι όμως πολύ πιο λειτουργικές.

Σημείωση: Φυσικά υπάρχουν εξαιρέσεις στον κανόνα. Αποφύγετε όμως τον πειρασμό να κάνετε τις εξαιρέσεις κανόνα εκτός αν δεν σας ενδιαφέρουν οι επισκέπτες αλλά μόνο το πως να ευχαριστήσετε τον προϊστάμενο/χρηματοδότη σας δείχοντάς του ένα εντυπωσιακό site.

Ορίζετε πάντοτε width & height

Κάθε φορά που τοποθετείτε μια εικόνα πρέπει να ορίζετε και τις διαστάσεις της. Αν και η απλή οδηγία λειτουργεί χωρίς πρόβλημα, ο browser θα είναι πολύ πιο γρήγορος να δώσουμε την . Αυτό συμβαίνει διότι ο browser εμφανίζει μεν πρώτα το κείμενο και μετά τα γραφικά, αλλά αυτό γίνεται μόνο αφού έχει διαπιστώσει τι μέγεθος έχουν τα αρχεία των γραφικών (για να ξέρει πως θα σχεδιάσει την σελίδα). Αν λοιπόν του δώσουμε από πριν τις διαστάσεις της εικόνας σε pixels θα εμφανίσει το κείμενο σχεδόν αμέσως (ο όγκος του είναι μικρός και έρχεται πολύ γρήγορα). Έτσι ο αναγνώστης της σελίδας θα έχει κάτι να κάνει μέχρι να έρθουν οι εικόνες. Αν όμως δεν ορίσουμε το πλάτος (width) και το ύψος (heigh), ο browser θα περιμένει πρώτα να κατέβει αρκετό μέρος της εικόνας για να προσδιορίσει τις διαστάσεις της και μετά θα δείξει στον επισκέπτη το κείμενο.

Για να βρείτε τις διαστάσεις μια εικόνας αρκεί να την ανοίξετε με ένα πρόγραμμα γραφικών και να δείτε το πλάτος και το ύψος της σε pixels (π.χ. στο Paintshop Pro επιλέγουμε View και μετά Image Information).

Μην δημιουργείτε γραφικά με ανάλυση μεγαλύτερη από 72 dpi

Οι οθόνες των Η/Υ δεν μπορούν να εμφανίσουν γραφικά με ανάλυση μεγαλύτερη από 72 dots (pixels) per inch. Αν τα γραφικά σας έχουν μεγαλύτερη ανάλυση θα είναι πιο βαριά (μεγαλύτερο μέγεθος αρχείου) χωρίς όμως να φαίνονται καλύτερα.

Χρησιμοποιήστε λιγότερα χρώματα

Ο προκαθορισμένος (default) αριθμός χρωμάτων για ένα αρχείο gif είναι 256. Αν όμως το γραφικό σας έχει λιγότερα χρώματα (π.χ. 8 ή 2), αποθηκεύστε το σε χαμηλότερη ανάλυση για να κερδίσετε όγκο.

Σώστε τα gif αρχεία σας σε μορφή 89A (interlaced)

Με τον τρόπο αυτό θα φορτώνονται σιγά σιγά στην οθόνη και δεν θα χρειάζεται να έρθει όλο το αρχείο για να εμφανιστεί.

19. Άλλες πληροφορίες για χρώματα και γραφικά

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Όσο ασχολείται κανείς με την κατασκευή Web σελίδων, τόσο περισσότερο βλέπει την εργασία του να απομακρύνεται από την γλώσσα HTML και να πλησιάζει τις δραστηριότητες ενός γραφίστα. Είναι υποχρεωτικό λοιπόν για όποιον κατασκευάζει Web σελίδες να γνωρίζει μερικά βασικά πράγματα για τα γραφικά. Στο κείμενο που ακολουθεί κάνουμε απλώς μια εισαγωγή. Για περισσότερες πληροφορίες θα πρέπει να στραφείτε σε ειδικά βιβλία ή σε κείμενα για το θέμα αυτό που υπάρχουν μέσα στο δίκτο.

GIF & JPG

Πρόκειται για τις δύο πιο διαδεδομένες μορφές αρχείων γραφικών μέσα στο Web και υποστηρίζονται από όλους τους browsers. Έτσι, κάθε αρχείο εικόνας για να είναι ορατό από όλους στο Web πρέπει να έχει αποθηκευτεί σε μια από αυτές τις δύο μορφές. Και οι δυο έχουν πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα (άλλες εικόνες φαίνονται καλύτερα σε gif και άλλες σε jpg. Πειραματιστείτε για το ποια μορφή απεικονίζει καλύτερα την κάθε εικόνα σας και χρησιμοποιείστε αυτήν. Σε γενικές πάντως γραμμές μπορούμε να πούμε πως το πρώτυπο gif είναι καλύτερο για εικόνες, λογότυπους και γενικά γραφικά με μεγάλα ομοιόχρωμα τμήματα. Επίσης διαβάζονται πιο γρήγορα από τους browsers και τα προγράμματα γραφικών. Αντίθετα το πρώτυπο jpg είναι συνήθως καλύτερο για φωτογραφίες.

Οποιοδήποτε αρχείο εικόνας έχετε και δεν είναι σε μια από τις δύο αυτές μορφές, θα πρέπει να μετατραπεί σε gif ή jpg με ειδικά προγράμματα όπως το PAINTSHOP PRO.

ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΕΧΝΙΚΟΙ ΟΡΟΙ

HSB HUE SATURATION BRIGHTNESS

HUE είναι το χρώμα με το οποίο δουλεύετε (ένα από τα χρώματα του ουρανίου τόξου ή του φάσματος αν προτιμάτε). Περιγράφεται σαν ένας κύκλος από 0 έως 360 μοίρες με τιμές που απεικονίζονται στον παρακάτω πίνακα:

Χρώμα	Μοίρες
Κόκκινο	0-30
Κόκκινο-Πορτοκαλί	30-60
Πορτοκαλί	60-90
Κίτρινο-Πορτοκαλί	90-120
Κίτρινο	120-150
Κίτρινο-Πράσινο	150-180
Πράσινο	180-210
Μπλέ-Πράσινο	210-240
Μπλέ	240-270
Μπλέ-Βιολετί	270-300
Βιολετί	300-330
Βιολετί-Κόκκινο	330-360

BRIGHTNESS είναι η φωτεινότητα του χρώματος (πόσο μαύρο ή άσπρο περιέχει). Παίρνει τιμές από 0 (λευκό) έως 100 (μαύρο).

SATURATION είναι η ποσότητα του χρώματος. Μπορεί να θέλετε απαλό χρώμα (άρα μικρή ποσότητα) ή πολύ έντονο και χτυπητό χρώμα (άρα μεγάλη ποσότητα). Παίρνει τιμές από 0 (πού λίγο - ξεπλυμένο- χρώμα) περνάει από το 50 (παστέλ χρώμα) και φτάνει μέχρι το 100 (full color).

RGB RED GREEN BLUE

Η κατάταξη των χρωμάτων κατά HSB είναι η ταξινόμηση του πραγματικού κόσμου. Στους Η/Υ όμως έχουμε μια λίγο διαφορετική απεικόνιση. Όλα τα χρώματα δημιουργούνται από τον συνδιασμό Κόκκινου, Πράσινου και Μπλέ. Κάθε ένα από αυτά τα χρώματα παίρνει τιμές από 0 - 255 και όλα τα χρώματα στον Η/Υ έχουν μια τιμή για το Κόκκινο, μια για το Πράσινο και μια για το Μπλέ. Π.χ. το Κόκκινο είναι 1,0,0

ΑΡΙΘΜΟΣ ΧΡΩΜΑΤΩΝ

Οι GIF εικόνες μπορούν να απεικονίσουν μέχρι 256 χρώματα (πολλά από αυτά αποχρώσεις) ενώ οι JPG πρακτικά άπειρα. Όμως έχουμε 2 περιορισμούς:

α) Όσο περισσότερα χρώματα έχουμε τόσο μεγαλύτερο το αρχείο. Για πρακτικούς λόγους μπορεί να μειώσουμε τα χρώματα (πρακτικά τις αποχρώσεις) π.χ. σε 24.

β) Όλοι όσοι βλέπουν τα γραφικά μας δεν έχουν απαραίτητα οθόνες υψηλής ανάλυσης για να γίνουν αισθητές οι λεπτές διαφορές των αποχρώσεων. Ακόμη χειρότερα, αν η εικόνα έχει 512 χρώματα αλλά η κάρτα οθόνης μπορεί να ερμηνεύσει μόνο 256 θα μετατρέψει τα υπόλοιπα σε κάποια από τα 256 υπάρχοντα. Δυστυχώς τα αποτελέσματα της μετατροπής συχνά είναι από αστεία έως τραγικά διότι ο Η/Υ κάνει τις μετατροπές αντικαθιστώντας το χρώμα που λείπει με αυτό που νομίζει ότι του μοιάζει περισσότερο και συχνά κάνει λάθος.

TRANSPARENT GIFs

Τα GIF αρχεία στην νεότερη έκδοσή τους (GIF89a) μπορούν να γίνουν διάφανα, δηλαδή να μην υπάρχει το φόντο τους. Αυτό είναι χρήσιμο σε μερικές περιπτώσεις (για να μπορεί η εικόνα να δένει καλύτερα με την υπόλοιπη σελίδα) αλλά μόνο στην περίπτωση που το περίγραμμα του θέματος της εικόνας είναι αρκετά καθαρό και συνεκτικό. Διάφανα gif υποστηρίζουν σχεδόν όλοι οι σημερινοί δημοφιλείς browsers.

INTERLACED GIFs

Τα GIF αρχεία στην νεότερη έκδοσή τους (GIF89a), εκτός από το να γίνουν διάφανα μπορούν να αλλάξουν και τον τρόπο με τον οποίο φορτώνονται. Αν αποθηκευτούν σαν interlaced, τότε οι εικόνεες θα φορτώνονται πολύ γρήγορα στην οθόνη ολόκληρες αλλά θολές και σιγά σιγά θα καθαρίζουν. Αν ο browser δεν υποστηρίζει αυτή την δυνατότητα, θα φορτωθούν κανονικά δηλαδή σιγά σιγά από πάνω προς τα κάτω.

Σημείωση: Για να δημιουργήσετε εικόνες gif με τα παραπάνω χαρακτηριστικά θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα από τα διάφορα προγράμματα γραφικών που παρέχουν αυτή την δυνατότητα.

20. Πώς δημιουργούμε απλούς πίνακες

Η οδηγία <TABLE> χρησιμοποιείται για να δημιουργούμε πίνακες αλλά και για να έχουμε μεγαλύτερη έλεγχο στο στήσιμο μιας σελίδας.

Μερικοί όροι που πρέπει να γνωρίζετε πριν ασχοληθείτε με τους πίνακες είναι οι:

Caption: Το θέμα του πίνακα

Table headings: Επικεφαλίδες στηλών ή γραμμών (τα περιεχόμενά τους παρουσιάζονται με bold γράμματα)

Table data: Τα δεδομένα των κελιών του πίνακα **Border:** Το περιθώριο του πίνακα και των κελιών του

Για να κατασκευάσουμε ένα πίνακα, ορίζουμε την κάθε γραμμή ξεχωριστά (μπορούμε να έχουμε όσες γραμμές θέλουμε) και μέσα σε κάθε γραμμή ορίζουμε τα κελιά της. Οι στήλες ορίζονται αυτόματα με βάση το πόσα κελιά υπάρχουν σε κάθε γραμμή.

Ένα απλό παράδειγμα πίνακα χωρίς ορατά περιθώρια που περιλαμβάνει μια σειρά, και τέσσερα κελιά (το ένα από τα οποία είναι η επικεφαλίδα) είναι το παρακάτω:

ΕΠΙΚΕΦΑΛΙΔΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Ο κώδικας που μας έδωσε το παραπάνω αποτέλεσμα είναι:

```
<TABLE>
<TR><TH>EПIKEФАЛІΔА</TH><TD>ΔΕΔΟΜΕΝΑ</TD>
<TD>ΔΕΔΟΜΕΝΑ</TD><TD>ΔΕΔΟΜΕΝΑ</TD></TABLE>
```

Τα βήματα που κάναμε για να δημιουργήσουμε τον πίνακα ήταν:

- Καθορίσαμε το σχήμα του πίνακα (αποφασίσαμε δηλαδή πως θα έχει μια γραμμή με 4 κελιά).
- 2. Ορίσαμε τον πίνακα ...
- 3. Ορίσαμε την γραμμή <...</tr>
- 4. Ορίσαμε (ένα ένα) τα κελιά της γραμμής ...

Προσοχή: Οι πρώτοι browsers απαιτούσαν υποχρεωτικά να υπάρχει εντολή τέλους σε κάθε μια από τις παραπάνω οδηγίες (</TR> </TH> </TD>). Σήμερα για τους πιο πολλούς αυτό δεν χρειάζεται πλέον. Ωστόσο, για λόγους συμβατότητας συνιστάται να τις χρησιμοποιούμε και γι' αυτό θα υπάρχουν και στα παρακάτω παραδείγματα.

Παράμετρος BORDER

Η BORDER καθορίζει αν ο πίνακας θα έχει περιθώρια ή όχι.Ο πίνακας του παραπάνω παραδείγματος με ορατά περιθώρια είναι: ΕΠΙΚΕΦΑΛΙΔΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

<TABLE BORDER>

<TR><TH>EΠΙΚΕΦΑΛΙΔΑ</TH><TD>ΔΕΔΟΜΕΝΑ</TD> <TD>ΔΕΔΟΜΕΝΑ</TD><TD>ΔΕΔΟΜΕΝΑ</TD></TR>

Βλέπουμε πως ο κώδικας αυτού του πίνακα είναι ο ίδιος με τον προηγούμενο με την διαφορά ότι προστίθεται η παράμετρος BORDER.

Έτσι δεν έχουμε BORDER>...

Ένας πιο περίπλοκος πίνακας είναι ο ακόλουθος:

Επικεφαλίδα 1 Επικεφαλίδα 2 κελί 1 κελί 2

<TABLE BORDER>

<TR><TH>Επικεφαλίδα 1</TH><TH>Επικεφαλίδα 2</TH></TR>< <TR><TD>κελί 1</TD><TD>κελί 2</TD></TR> </TABLE>

Ο ίδιος πίνακας με τις επικεφαλίδες στο αριστερό μέρος έχει ως εξής:

Επικεφαλίδα 1 κελί 1 Επικεφαλίδα 2 κελί 2

<TABLE BORDER> <TR><TH>Επικεφαλίδα 1</TH><TD>κελί 1</TD></TR> <TR><TH>Επικεφαλίδα 2</TH><TD>κελί 2</TD></TR> </TABLE>

Βλέπουμε και πάλι πόσο σημαντική είναι η προετοιμασία μας πριν την δημιουργία του πίνακα. 'λλη διάρθρωση θα έχει ο πίνακας αν θέλουμε να παρουσιάσουμε τα δεδομένα μας οριζόντια (οι επικεφαλίδεςε στην αριστερή στήλη) και άλλη αν τα θέλουμε κάθετα (οι επικεφαλίδες στην πρώτη γραμμή).

Μέσα σε ένα κελί μπορούμε να τοποθετήσουμε όχι μόνο κείμενο αλλά οποιεσδήποτε άλλες οδηγίες HTML θέλουμε (γραφικά, λίστες, παραπομπές κ.λπ.).

Στα παραπάνω παραδείγματα είδαμε πως ένα κελί εκτείνεται για να πάρει το μέγεθος του περιεχομένου του. Με τον τρόπο αυτό φυσικά συμπαρασύρει και τα άλλα κελιά που βρίσκονται στην ίδια στήλη ή/και γραμμή με αυτό, αναπροσαρμόζοντας και τις δικές τους διαστάσεις. Αν θέλουμε να αλλάξουμε τον τρόπο που εμφανίζεται το κείμενο μέσα σε ένα κελί θα πρέπει αντί να βάλουμε το κείμενο σκέτο (χύμα, χωρίς μορφοποίηση), να ορίσουμε στον browser με ποιο τρόπο θα γίνεται η εμφάνισή του. Π.χ.

Επικεφαλίδα 1 Επικεφαλίδα 2 κενό κελί

κελί 1 με δύο γραμμές κελί 2

 <TABLE</td>
 BORDER>

 <TR><TH>Επικεφαλίδα
 1

 Kελί
 1

 <TR><TD>κελί
 1

 <TR><TD><</td>

 </TR>

 </

Βλέπουμε πως υποχρεώσαμε το κείμενο ενός κελιού να αλλάξει γραμμή. Επίσης, έχουμε και ένα κενό κελί. Για την ακρίβεια έχουμε ένα ανύπαρκτο κελί. Για να γίνει κενό, θα πρέπει να του προσθέσουμε μια αλλαγή γραμμής (αντί για <TD></TD> να γίνει <TD>
</TD>. Με την προσθήκη του
 ο παραπάνω πίνακας γίνεται:

Επικεφαλίδα 1 Επικεφαλίδα 2 κενό κελί

κελί 1 με δύο γραμμές

<TABLE BORDER>

Το ανύπαρκτο κελί είναι πολύ χρήσιμο σε πίνακες με επικεφαλίδες που περιέχουν επικεφαλίδες και στις στήλες και στις γραμμές. Στο παράδειγμά μας έχουμε:

Επικεφαλίδα	Επικεφαλίδα	
Στήλης 1	Στήλης 2	
Επικεφαλίδα Γραμμής 1	κελί 1	κελί 2
Επικεφαλίδα Γραμμής 2	κελί 1	κελί 2

Βλέπουμε πως ο browser δεν μπορεί να καταλάβει ότι οι επικεφαλίδες των στηλών πρέπει να είναι μόνο πάνω από κελιά δεδομένων. Έτσι πρέπει να προσθέσουμε στην κατάλληλη θέση (εκεί που δεν πρέπει να υπάρχει τίποτε) ένα ανύπαρκτο κελί. Τότε ο πίνακάς μας θα γίνει:

Επικεφαλίδα Επικεφαλίδα Στήλης 1 Στήλης 2

Επικεφαλίδα κελί 1
 Γραμμής 1
 Επικεφαλίδα κελί 1
 κελί 2
 Κελί 2

<TABLE BORDER>

<*CAPTION>...*<*/CAPTION> ΤΟ ΘΕΜΑ* (*ΤΙΤΛΟΣ*) *ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΑ*

Η οδηγία <CAPTION> καθορίζει τον τίτλο του πίνακα. Θα μπορούσε φυσικά να χρησιμοποιηθεί και κάποια άλλη οδηγία (π.χ. παραγράφου ή κεφαλίδας <h>) αλλά το <CAPTION> είναι προτιμότερο για λόγους ομοιομορφίας. Το μειονέκτημά του είναι πως δεν μπορεί να γίνει σωστή ρύθμιση (με την παράμετρο ALIGN) της θέσης του (η παράμετρος έχει διαφορετική χρήση στο Netscape από ότι στον Internet Explorer).

Παράδειγμα:

Ο ΤΙΤΛΟΣ ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΑ Επικεφαλίδα 1 Επικεφαλίδα 2 κενό κελί κελί 1 με δύο γραμμές ^{κελί 2}

Βλέπουμε πως και μέσα στην <CAPTION> μπορούμε να συμπεριλάβουμε άλλες HTML οδηγίες.

Η ΘΕΣΗ ΕΝΟΣ ΠΙΝΑΚΑ ΜΕΣΑ ΣΕ ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ

Όσον αφορά την θέση που θα πάρει μέσα στην σελίδα, ο πίνακας αντιμετωπίζεται από τον browser σαν μια εικόνα (τοποθετείται στο αριστερό μέρος της σελίδας με κείμενο μόνο από πάνω ή από κάτω του). Έτσι μπορούμε με τις παραμέτρους ALIGN και CLEAR να τον τοποθετήσουμε αριστερά ή δεξιά στην σελίδα και να βάλουμε ροή κειμένου στο πλάι του (ανάλυση του τρόπου που επιτυγχάνεται αυτό δίνεται στο κεφάλαιο Εισαγωγή Εικόνων και Γραφικών.

Προσοχή: Στην περίπτωση αυτή, δεν υπάρχει παράμετρος ALIGN=CENTER. Αν θέλουμε να βάλουμε έναν πίνακα στο μέσον μιας σελίδας, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε την οδηγία <CENTER>. Π.χ. <CENTER><TABLE>.....</TABLE></CENTER>

Η ΘΕΣΗ ΤΩΝ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ ΤΩΝ ΚΕΛΙΩΝ ΕΝΟΣ ΠΙΝΑΚΑ

Μπορούμε να έχουμε τα περιεχόμενα των κελιών στοιχημένα (με την γνωστή παράμετρο ALIGN) στις ακόλουθες θέσεις:

OPIZONTIA:

ALIGN=LEFT (αριστερά) ALIGN=RIGHT (δεξιά) ALIGN=CENTER (κέντρο, το default)

ΚΑΘΕΤΑ

VALIGN=TOP (πάνω) VALIGN=MIDDLE (μέση, το default) VALIGN=BOTTOM (κάτω)

Οι παράμετροι αυτοί ορίζονται ξεχωριστά για κάθε σειρά και ισχύουν για όλη την σειρά. Π.χ. το <TR ALIGN=CENTER VALIGN=TOP> θα κάνει τα περιεχόμενα όλων των κελιών αυτής της σειράς να στοιχηθούν στο κέντρο και στην κορυφή του κάθε κελιού.

Έχουμε όμως την δυνατότητα να ορίζουμε τις παραμέτρους αυτές και κατά κελί (δηλαδή να υπάρχουν άλλες ρυθμίσεις σε ένα κελί και άλλες σε άλλο κελί της ίδιας σειράς). Π.χ. <TD ALIGN=RIGHT>...</TD>

Σημείωση: Αν ορίσουμε μια μορφή στοίχισης σε μια σειρά και σε ένα από τα κελιά της σειράς, ορίσουμε μια άλλη στοίχιση, τότε το κελί αυτό θα ακολουθήσει την στοίχιση που ορίστηκε γι' αυτό και όχι την στοίχιση της

σειράς (υπερισχύει δηλαδή η στοίχιση που ορίζουμε σε κάθε κελί από την γενική στοίχιση που ορίζουμε για όλη την σειρά).

Μπορούμε να δούμε όλες αυτές τις δυνατότητες στο παρακάτω παράδειγμα:

ΟΡΙΖΟΝΤΙΕΣ ΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΕΛΙΩΝ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΟΡΙΖΟΝΤΙΑΣ ΣΤΟΙΧΙΣΗΣ

ΠΡΩΤΗ ΣΤΗΛΗ	ΔΕΥΤΕΡΗ ΣΤΗΛΗ	ΤΡΙΤΗ ΣΤΗΛΗ
ΑΡΙΣΤΕΡΑ	KENTPO	ΔΕΞΙΑ

<TABLE BORDER><CAPTION>OPIZONTIEΣ ΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ KEΛIΩN</CAPTION> <TR><TD></TD> TH ALIGN=CENTER>ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ OPIZONTIAΣ ΣΤΟΙΧΙΣΗΣ</TH><TD></TD></TR> <TR ALIGN=CENTER><TD>ΠΡΩΤΗ ΣΤΗΛΗ</TD> <TD>ΔΕΥΤΕΡΗ ΣΤΗΛΗ</TD> <TD>TPITΗ ΣΤΗΛΗ</TD></TR> <TR><TD ALIGN=LEFT>APIΣΤΕΡΑ</TD> <TD ALIGN=CENTER>KENTPO</TD> <TD ALIGN=RIGHT>ΔΕΞΙΑ</TD></TR>

ΚΑΘΕΤΕΣ ΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΕΛΙΩΝ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΑΝΩ ΚΑΘΕΤΗΣ ΜΕΣΗ ΣΤΟΙΧΙΣΗΣ ΚΑΤΩ

<P><TABLE BORDER><CAPTION>KAΘETEΣ ΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ KEΛIΩN</CAPTION> <TR><TH ALIGN=CENTER>ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ
KAΘETHΣ
ΣΤΟΙΧΙΣΗΣ</TH> <TD VALIGN=TOP>ΠΑΝΩ</TD> <TD VALIGN=MIDDLE>MEΣH</TD> <TD VALIGN=BOTTOM>KATΩ</TD></TR>

</TABLE>

21. Περίπλοκοι πίνακες

ROWSPAN & COLSPAN, ΚΕΛΙΑ ΠΟΥ ΕΚΤΕΙΝΟΝΤΑΙ ΣΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ ΜΙΑ ΣΕΙΡΕΣ Η ΣΤΗΛΕΣ

Μπορούμε να ορίσουμε κελιά με μέγεθος μεγαλύτερο από μια σειρά ή μια στήλη.

Για να έχει το κελί μας μέγεθος μεγαλύτερο από μια στήλη χρησιμοποιούμε την παράμετρο COLSPAN π.χ. <TH COLSPAN=X>...</TH> όπου X= ο αριθμός των στηλών που θέλουμε να καλύψει το συγκεκριμένο κελί.

Αντίστοιχα χρησιμοποιείται και η ROWSPAN π.χ. <TH ROWSPAN=X>...</TH> όπου X= ο αριθμός των γραμμών που θέλουμε να καλύψει το συγκεκριμένο κελί.

Ο αριθμός των στηλών εκτείνεται πάντοτε προς τα δεξιά, και των γραμμών προς τα κάτω.

Παράδειγμα:

		ΑΠΟΤΕΛΙ	ΕΣΜΑΤΑ ΕΚΑ	ΛΟΓΩΝ	
		ΨНФ	OI KOMMA	ΤΩΝ	AKYPA-
		KOMMA A'	KOMMA B'	КОММА Г'	ЛЕҮКА
መህለበ	ΑΝΔΡΕΣ	125312	325987	96523	1856
ΨΙΛΟ	ΓΥΝΑΙΚΕΣ	165874	319856	117823	148

<TABLE BORDER>

<CAPTION>ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΚΛΟΓΩΝ</CAPTION>

<TR><TD COLSPAN=2 ROWSPAN=2></TD> <TH COLSPAN=3>ΨΗΦΟΙ ΚΟΜΜΑΤΩΝ</TH> <TH ROWSPAN=2>AKYPA-ΛΕΥΚΑ</TH></TR>

<TR><TH ROWSPAN=2>ΦΥΛΟ</TH><TH>AΝΔΡΕΣ</TH> <TD>125312</TD><TD>325987</TD><TD>96523 </TD><TD>1856</TD></TR>

<TR><TH>ΓΥΝΑΙΚΕΣ</TH><TD>165874</TD> <TD>319856</TD><TD>117823</TD><TD>148 </TD></TR>

</TABLE>

ΜΕΓΕΘΟΣ ΠΙΝΑΚΑ

Αν ο πίνακας είναι μεγαλύτερος από την οθόνη, ο browser θα προσπαθήσει να μειώσει το πλάτος των στηλών έτσι ώστε όλο το πλάτος να μπορεί να φανεί σε μια οθόνη. Μπορούμε να ρυθμίσουμε το πλάτος με την
 (που περιορίζει το πλάτος μιας στήλης για να μείνει ελεύθερος χώρος για μια

άλλη) και την <NOBR> (που υποχρεώνει μια ακολουθία χαρακτήρων να μείνει στην ίδια σειρά). Πρέπει όμως πάντοτε να λαμβάνουμε υπ' όψιν μας ότι το μέγεθος της οθόνης και κυρίως του παραθύρου που έχει στην διάθεσή του ο browser, αλλάζουν από χρήστη σε χρήστη ή και ανάλογα με την περίσταση. Έτσι, μπορεί κάτι που φαίνεται όμορφο σε μερικές περιπτώσεις, να είναι πολύ άσχημο ή και αστείο σε άλλες.

Το μέγεθος του πίνακα μπορεί να οριστεί και με την παράμετρο WIDTH (<TABLE BORDER WIDTH=X>) όπου X = το πλάτος του πίνακα. Το πλάτος μπορεί να οριστεί σαν ποσοστό του παραθύρου (π.χ. 75%) ή σαν απόλυτος αριθμός (αριθμός pixels π.χ. 500). Προτιμότερο είναι να χρησιμοποιούνται σχετικές ρυθμίσεις για τα πλάτη (ποσοστά) διότι δεν μπορούμε να γνωρίζουμε το μέγεθος του παραθύρου του browser την στιγμή που διαβάζονται οι σελίδες μας.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Υπάρχουν περιπτώσεις που ο browser δεν μπορεί να εκτελέσει την παράμετρο WIDTH όπως την επιθυμούμε. Αν τύχει κάτι τέτοιο, τότε θα προσπαθήσει να ορίσει τον πίνακα όσο πιο κοντά στα ζητούμενα από εμάς μπορεί.

ΜΕΓΕΘΟΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟΥ (BORDER)

Αν η παράμετρος BORDER (που τοποθετείται μέσα στην οδηγία TABLE>), ακολουθείται από κάποιον αριθμό (π.χ. BORDER=5) τότε αυτός ο αριθμός ερμηνεύεται σαν το πλάτος σε pixels των εξωτερικών περιθωρίων του πίνακα (default BORDER=1, αν BORDER=0 τότε δεν υπάρχει περιθώριο).

AAA	BBB
111	222

Π.χ.

<TABLE BORDER=5>

<TR><TH>AAA</TH><TH>BBB</TH></TR>

<TR><TD>111</TD><TD>222</TD></TR>

</TABLE>

$$\label{eq:mereody} \begin{split} \textbf{MEFE} \textbf{ΘOS} ~ \textbf{E} \textbf{\Xi} \textbf{\Omega} \textbf{TEPIKOY} ~ \textbf{ΠEPI} \textbf{Θ} \textbf{\Omega} \textbf{PIOY} ~ \textbf{KEAI} \textbf{\Omega} \textbf{N} \\ \textbf{(CELLSPACING)} \end{split}$$

Η παράμετρος αυτή (που τοποθετείται μέσα στην οδηγία <TABLE>), καθορίζει την απόσταση (σε pixels) μεταξύ των κελιών (άρα και το μεταξύ τους περιθώριο). Η default τιμή είναι 2.

AAA	BBB
111	222

Π.χ.

<TABLE BORDER=5 CELLSPACING=4>

<TR><TH>AAA</TH><TH>BBB</TH></TR>

<TR><TD>111</TD><TD>222</TD></TR>

</TABLE>

ΠΡΟΣΟΧΗ! Το εξωτερικό περιθώριο των κελιών περιβάλλει και τα εξωτερικά κελιά. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα ο πίνακας να έχει δύο περιθώρια. Στις default τιμές αυτό δεν είναι πολύ εμφανές. Αν όμως τις αλλάξουμε, τότε γίνεται πιο εύκολα ορατή η διαφορά που πολλές φορές χρησιμοποιείται για να κάνουμε και ειδικά εφέ.

ΜΕΓΕΘΟΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟΥ ΚΕΛΙΩΝ (CELLPADDING)

Η παράμετρος αυτή (που τοποθετείται μέσα στην οδηγία <TABLE>), καθορίζει την απόσταση (σε pixels) μεταξύ του εξωτερικού περιθωρίου των κελιών και του περιεχομένου τους. Η default τιμή είναι 1. Μπορεί να πάρει και την τιμή 0 αλλά καλό είναι να αποφεύγεται για λόγους αισθητικής.

AAA	BBB
111	222

П.χ.

<TABLE BORDER=5 CELLSPACING=4 CELLPADDING=6>

<TR><TH>AAA</TH><TH>BBB</TH></TR>

<TR><TD>111</TD><TD>222</TD></TR>

</TABLE>

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Οι πίνακες αποτελούν μια σχετικά νέα προσθήκη στο πρότυπο HTML με αποτέλεσμα, πολλοί παλιοί browsers που ακόμη χρησιμοποιούνται από πολλούς χρήστες (π.χ. Netscape 1) να μην μπορούν να τους δουν. Στην περίπτωση αυτή τα περιεχόμενα είναι τόσο ανακατωμένα που δεν μπορούν να γίνουν κατανοητά. Μια εύκολη λύση στο πρόβλημα αυτό, είναι να τοποθετούμε στο τέλος του τελευταίου κελιού κάθε γραμμής την οδηγία
 ή <P>. Αυτή αγνοείται μέσα στον πίνακα, αλλά αν η σελίδα φορτωθεί από browser που δεν βλέπει πίνακες, τα δεδομένα θα είναι ορατά σε μια αναγνώσιμη (αν και όχι πολύ ευπαρουσίαστη) μορφή.

22. Σελιδοποίηση με πίνακες

Ένα από τα πιο συχνά προβλήματα που έχει να αντιμετωπίσει ο κατασκευαστής Web σελίδων είναι να κρατήσει τα μέρη της σελίδας (κείμενο, εικόνες κ.λπ.) στην θέση που επιθυμεί. Προκειμένου να καλύψει τις ανάγκες κάθε είδους οθόνης (από 14" έως 21"), ανάλυσης (από 640X480 έως 1280X1024) και γραμματοσειράς (το μέγεθος και το είδος των γραμμάτων το επιλέγει ο κάθε χρήστης μόνος του) ο browser δεν μας επιτρέπει να ορίσουμε συντεταγμένες και να πούμε ότι: "στο X σημείο της οθόνης θα εμφανιστεί αυτό και στο Ψ εκείνο".

Ένας απλός τρόπος να παρακάμψουμε αυτό το πρόβλημα είναι με τους πίνακες. Κατασκευάζουμε Web σελίδες οι οποίες αποτελούνται από πίνακες χωρίς περιθώριο που λειτουργούν σαν μια αόρατη σκαλωσιά κρατώντας κάθε τμήμα της σελίδας στην θέση που επιθυμούμε. Σαν παράδειγμα μπορούμε να δούμε την παρακάτω σελίδα :



Η θέση του κειμένου και των γραφικών της σελίδας αυτής έχει οριστεί με την βοήθεια ενός αόρατου σκελετού από πίνακες και πίνακες που βρίσκονται μέσα σε άλλους πίνακες! Ο σκελετός φαίνεται καθαρά στο παρακάτω γραφικό:

Η σχεδίαση αυτής της σελίδας έγινε ως εξής:

Βήμα 1

Αποφασίστηκε η γενική εικόνα της σελίδας. Στο αριστερό μέρος της οθόνης θα υπάρχει μια μπάρα επιλογών και στο δεξιό το κανονικό περιεχόμενο. Γι' αυτό σχεδιάστηκε ο πρώτος πίνακας που ήταν της μορφής:

Βήμα 2

Μετρήθηκαν τα εικονίδια που θα υπάρχουν μέσα στην αριστερή μπάρα. Επειδή αυτά ήταν 13 ο πίνακας απέκτησε 14 κελιά. 13 στην αριστερή στήλη (το ένα κάτω από το άλλο) και 1 (με ROWSPAN=13) στην δεξιά στήλη.

ETAIPEIA A.E.

Κείμενο, καλοσωρίζετε τους επισκέπτες (δηλαδή αναγνώστες) και τους γράφετε λίγα λόγια για την εταιρεία σας. Επίσης τους πληροφορείτε συνοπτικά για τα περιεχόμενα και τον λόγο ύπαρξης αυτών των σελίδων.

Ένα έμβλημα, λογότυπο ή φωτογραφία

Εταιρικό Προφίλ | Προϊόντα | Νέες Σελίδες | Προσφορές | Ειδήσεις | Ανθολόγιο

Εδώ σας προτείνουμε να βάλετε την ταχυδρομική διεύθυνση (οδός αριθμός Τ.Κ. κτλ.), το τηλέφωνο, το fax και το <u>ηλεκτρονικό ταχυδρομείο</u> σας, καθώς και άλλες πληροφορίες που θεωρείτε σημαντικές (π.χ. ωράριο εργασίας και επισκέψεων κ.λπ.)

Αντί για 13 κελιά η αριστερή στήλη θα μπορούσε να έχει 1 μόνο κελί που να περιέχει ένα πίνακα με μια στήλη και 13 σειρές. Προτιμήθηκε η πρώτη λύση για να έχουμε όσο το δυνατόν λιγότερους πίνακες μέσα σε άλλους πίνακες (όσο περισσότεροι πίνακες βρίσκονται μέσα σε άλλους, τόσο πιο πολύ αργεί ο browser να εμφανίσει την σελίδα).

Βήμα 3

Τα περιεχόμενα του ενός κελιού της δεξιάς στήλης τοποθετήθηκαν μέσα σε ένα άλλο πίνακα με 2 στήλες. Ανάλογα με την σελιδοποίηση που ήθελα να πετύχω, άλλες γραμμές είχαν ένα κελί που να εκτείνεται και στις δύο στήλες (π.χ. η εικόνα του τραίνου ή γραμμή επιλογών) και άλλες όχι. Για παράδειγμα, όταν κατασκεύαζα την σελίδα, δεν ήθελα το τελευταίο κείμενο να αγγαλιάζει το γραφικό με το γραμματοκιβώτιο. Θα μπορούσα να χρησιμοποιήσω το br clear (βλέπε την ενότητα για την <u>εισαγωγή γραφικών</u>) αλλά δεν γνωρίζω τι μέγεθος γραμμάτων θα έχει ορίσει ο κάθε αναγνώστης. Έτσι προτίμησα να παγιδεύσω το κείμενο σε ένα κελί και την εικόνα σε ένα άλλο.

Για την διευκόλυνσή σας παραθέτω εδώ την ίδια σελίδα χωρίς όμως τα γραφικά: (τα links είναι λανθασμένα και δεν λειτουργούν)

23. Πώς δημιουργούμε μια φόρμα επικοινωνίας

Για να δημιουργήσουμε μια φόρμα στην οποία θα γράφουν σχόλια ή παρατηρήσεις οι επισκέπτες των σελίδων μας, χρειαζόμαστε την οδηγία <FORM> η λειτουργία της οποίας ρυθμίζεται από τις παραμέτρους METHOD (παίρνει τις τιμές GET και POST) και ACTION.

Η παράμετρος ACTION καλεί ένα CGI script, με άλλα λόγια ένα προγραμματάκι (τεχνικά δεν είναι πρόγραμμα, απλώς μια ακολουθία εντολών) που θα φροντίσει για την διαχείριση των δεδομένων που θα δώσει ο χρήστης.

Η παράμετρος METHOD, καθορίζει με ποιο τρόπο θα λάβει τα δεδομένα το CGI script. Όταν έχει την τιμή GET, τότε τα περιεχόμενα της φόρμας θα προστεθούν στο τέλος του URL που θα λάβει το CGI script. Με την τιμή POST το CGI script θα λάβει ξεχωριστά τα δεδομένα από το URL το οποίο του τα αποστέλλει (το URL χρειάζεται διότι όπως θα δούμε ένα CGI script μπορεί να εξυπηρετεί πολλές φόρμες, άρα πρέπει να γνωρίζει ποια του στέλνει τα δεδομένα που διαχειρίζεται). Συνήθως χρησιμοποιούμε την τιμή POST διότι δεν έχει περιορισμούς στην ποσότητα δεδομένων που θα δώσει ο χρήστης της φόρμας. Η GET έχει κάποιους περιορισμούς και σε μεγάλες ποσότητες δεδομένων, μπορεί κάποια από αυτά να χαθούν. Επίσης, οι διαχειριστές υπολογιστικών συστημάτων την αποφεύγουν διότι έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα ευάλωτη σε επιθέσεις hackers.

Με βάση τα παραπάνω η <FORM> συντάσσεται ως εξής:

 $<\!\!FORM METHOD = \!\!POST \acute{\eta} GET ACTION = "http://\deltaieúθuvσ\eta κόμβου/directory/όνομα φόρμας">...</\!FORM>$

Στα παρακάτω παραδείγματα θα χρησιμοποιήσουμε ένα CGI script με το όνομα post-query που βρίσκεται στην διεύθυνση http://www.mcp.com/cgibin/post-query

ΣΥΜΒΟΥΛΗ: Ο κόμβος στον οποίο θα τοποθετήσετε τις σελίδες σας, έχει μια σειρά από CGI scripts. Φροντίστε να μάθετε ποια είναι αυτά διότι αν και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε scripts και από άλλους κόμβους (όπως κάνουμε τώρα) θα είναι πολύ ταχύτερη η λειτουργία αν χρησιμοποιήσετε κάποιο που βρίσκεται στον ίδιο κόμβο.

Παράδειγμα:

<FORM METHOD=POST ACTION="http://www.mcp.com/cgi-bin/postquery">...</FORM>

Είδαμε το πλαίσιο μέσα στο οποίο δημιουργείται μια φόρμα. Για να δημιουργήσουμε τους χώρους στους οποίους θα τοποθετήσει τα δεδομένα του ο χρήστης χρησιμοποιούμε μια άλλη οδηγία, την <INPUT>.

<INPUT>

Καθορίζει τους χώρους στους οποίους θα τοποθετήσει τα δεδομένα του ο χρήστης. Λειτουργεί με τις παραμέτρους ΤΥΡΕ ή/και NAME.

Η TYPE καθορίζει το είδος των δεδομένων που θα πάρει η φόρμα από τον χρήστη. Αν δεν υπάρχει, τότε θεωρείται πως έχει την τιμή text (TYPE="text") που είναι η default (δηλαδή τα δεδομένα που εισάγονται είναι σε μορφή κειμένου.

Η NAME καθορίζει το όνομα (λεζάντα) που δίδεται στο πεδίο αυτό και το CGI script μας δίνει το όνομα δίπλα σε κάθε τιμή. Π.χ. αν ο χρήστης θα γράψει το επάγγελμά του τότε μπορεί να δώσουμε στην NAME το όνομα profession έτσι ώστε τα δεδομένα που θα λαμβάνουμε να παρουσιάζονται με μορφή του τύπου profession = economist Av δεν υπήρχε η NAME θα λαμβάναμε μόνο όσα έγραψε ο χρήστης στο INPUT χωρίς καμία πληροφορία για τη σημασία τους. Για παράδειγμα αν ζητούσαμε το βάρος και την ηλικία όσων συμπληρώνουν τη φόρμα θα λαμβάναμε μόνα τους τα νούμερα 59 και 55 χωρίς να γνωρίζουμε αν ο χρήστης είναι 55 ετών με βάρος 59 κιλά ή 59 ετών με βάρος 55 κιλά. Αν όμως έχουμε χρησιμοποιήσει την ΝΑΜΕ θα λάβουμε:

Weight: 59

Age: 55

όπου Weight και Age είναι οι λεζάντες (NAME) των INPUT πεδίων.

Με την υιοθέτηση της ΝΑΜΕ, το παραπάνω παράδειγμα συντάσεται ως εξής:

<FORM METHOD=POST ACTION="http://www.mcp.com/cgi-bin/postquery"> <P> Give us your name: <INPUT NAME="theName"> </FORM>

Φυσικά εννοείται πως η οδηγία <P> δεν είναι απαραίτητη, απλώς την χρησιμοποιούμε για καλύτερο στήσιμο της σελίδας.

Αυτό που μένει τώρα είναι να δώσουμε στην χρήση την δυνατότητα να μας στείλει τα στοιχεία που μόλις συμπλήρωσε. Αυτό θα γίνει πάλι με την </br>

<INPUT>
ως
εξής:

<INPUT TYPE="submit"> με την οποία λέμε στον browser να δημιουργήσει το εικονίδιο υποβολής των δεδομένων της φόρμας.

Έτσι το παράδειγμά μας γίνεται:

<FORM METHOD=POST ACTION="http://www.mcp.com/cgi-bin/postquery"> <P> Give us your name: <INPUT NAME="theName"><P><INPUT TYPE="submit"> </FORM>

RESET

Πολλές φορές τυχαίνει ο χρήστης που συμπλήρωσε μια φόρμα, να θέλει να ακυρώσει όλες τις επιλογές του για να τις αντικαταστήσει με άλλες. Αυτό μπορεί να γίνει με την τιμή RESET της παραμέτρου TYPE που δημιουργεί ένα άλλο πλήκτρο επιλογής. Π.χ.

<ΙΝΡυΤ ΤΥΡΕ="RESET" VALUE="Ακύρωση Επιλογών">

ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΦΟΡΜΕΣ

VALUE

Με την παράμετρο VALUE, μπορούμε να αλλάξουμε το κείμενο του εικονιδίου υποβολής των δεδομένων της φόρμας. Π.χ. αν θέλουμε αντί για Submit Query να γράφει Υποβολή θα αλλάξουμε την οδηγία σε:

<INPUT TYPE="submit" VALUE="Yπoβoλή">

TEXT

Μπορούμε να δώσουμε στον χρήστη την δυνατότητα να γράψει κάποιο μικρό κείμενο που θα συμπεριληφθεί στην φόρμα.

Αν θέλουμε το κείμενο να βρίσκεται όλο σε μια γραμμή, τότε θα χρησιμοποιήσουμε την ΤΕΧΤ ως εξής: <INPUT TYPE="text" NAME="X">

όπου Χ είναι το όνομα που θα δώσουμε στο πεδίο αυτό.

Το μήκος της γραμμής μπορεί να είναι όσο μεγάλο θέλουμε (αν δεν χωράει θα σκρολλάρει κατά το πλάτος της οθόνης), αλλά για πρακτικούς λόγους καλό είναι να το περιορίζουμε στους 50 χαρακτήρες. Η default τιμή είναι 20 χαρακτήρες αλλά μπορεί να αλλάξει με την παράμετρο SIZE π.χ.

<INPUT TYPE="text" NAME="X" SIZE="50">

Αντίστοιχα λειτουργεί και η παράμετρος MAXLENGTH. Με την SIZE καθορίζουμε ότι θα λάβουμε τους πρώτους Χ χαρακτήρες που θα γράψει ο χρήστης αλλά δεν τον εμποδίζουμε να γράψει όσους θέλει (που θα χαθούν). Η MAXLENGHT χρησιμοποιείται για να μην μπορεί να γράψει περισσότερους από τους επιτρεπόμενους. Π.χ.

<INPUT TYPE="text" NAME="X" SIZE="5" MAXLENGTH="5">

PASSWORD

Η τιμή PASSWORD της παραμέτρου TYPE χρησιμοποιείται για να απεικονίζει στην οθόνη αστερίσκους ή σφαιρίδια αντί για τους χαρακτήρες που πληκτρολογεί ο χρήστης. Π.χ. <INPUT TYPE="password" NAME="XYZ">

ΠΡΟΣΟΧΗ! Το να αποστέλλονται passwords με αυτό τον τρόπο δεν είναι ασφαλές. Μπορεί στην οθόνη να μην εμφανίζεται τι γράφει ο χρήστης αλλά αυτά που έγραψε αποστέλλονται στο cgi script για επεξεργασία σε text μορφή.

RADIO

Πιθανώς να χρειάζεται να δημιουργήσουμε μια φόρμα που ο χρήστης θα επιλέγει μεταξύ κάποιων προκαθορισμένων τιμών για αυτά που θα συμπεριληφθούν στην φόρμα που συμπληρώνει (multiple choice). Ένας τρόπος να γίνει αυτό είναι με τα λεγόμενα RADIO BUTTONS. Για να το επιτύχουμε αυτό συνήθως χρησιμοποιούμε μια λίστα όπου TYPE="radio" Name="όποιο θέλουμε αλλά το ίδιο για όλα" Value="η τιμή κάθε επιλογής" Π.χ.

 <INPUT TYPE="radio" NAME="country" Value="USA">USA <INPUT TYPE="radio" NAME="country" Value="CANADA">CANADA <INPUT TYPE="radio" NAME="country" Value="UK">UK <INPUT TYPE="radio" NAME="country" Value="GREECE">GREECE

Φυσικά εννοείται πως αφού οι επιλογές είναι σε μορφή λίστας μπορούμε να έχουμε radio buttons σε λίστες που βρίσκονται μέσα σε άλλες λίστες με radio buttons.

Σημείωση: Τα RADIO BUTTONS μπορούν να έχουν όποια διάταξη θέλουμε και δεν είναι υποχρεωτικό να συντάσσονται σε μορφή λίστας.

CHECKED

Εξ' ορισμού (by default) όλες οι τιμές των RADIO BUTTONS είναι κενές. Μπορούμε όμως να ορίσουμε κάποια σαν προεπιλεγμένη και να αποφασίσει ο χρήστης αν θα την κρατήσει ή αν θα την αλλάξει. Π.χ. στο παραπάνω παράδειγμα αν θέλουμε σαν προεπιλεγμένη την Ελλάδα η οδηγία θα είναι:

```
<LI><INPUT TYPE="radio" NAME="country" Value="GREECE" CHECKED>GREECE<BR>
```

CHECKBOX

Στα RADIO BUTTONS μπορούμε να επιλέξουμε μόνο μια τιμή από την λίστα τιμών που έχουμε στην διάθεσή μας. Αν θέλουμε να επιλέγονται περισσότερες τιμές, τότε χρησιμοποιούμε την τιμή CHECKBOX στην παράμετρο TYPE. Π.χ.

 <INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="USA" Value="chosen">USA <INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="CANADA" Value="chosen">CANADA <INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="UK" Value="chosen">UK <INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="GREECE" Value="chosen" CHECKED>GREECE

Όπως φαίνεται από το παράδειγμα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και εδώ την CHECKED όπως κάναμε στα RADIO BUTTONS. Αντίθετα όμως από τα RADIO BUTTONS η NAME δεν έχει την ίδια τιμή σε όλα ενώ έχουμε την ίδια τιμή στην VALUE (=chosen). Μπορούμε να ακολουθήσουμε το ίδιο σχήμα με τα RADIO BUTTONS (ίδιο NAME και διαφορετικό VALUE) αλλά επειδή εδώ έχουμε δυνατότητα πολλαπλών επιλογών δεν θα ήταν βολικό να έχουμε διαφορετικές τιμές με το ίδιο όνομα πεδίου (NAME).

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ: Τα RADIO BUTTONS και τα CHECK BOXES μπορούν να βρίσκονται μέσα σε κάθε είδους λίστες (αριθμημένες και μη).

<SELECT>...</SELECT>

Η οδηγία αυτή δημιουργεί ένα pull down menu επιλογών από τις οποίες ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μια. Αυτή θα σταλεί στο cgi script μαζί με την τιμή της NAME. Π.χ.

<P>SELECT A COUNTRY: <SELECT NAME="COUNTRY"> <OPTION>GREECE <OPTION>FRANCE <OPTION>GERMANY <OPTION>ITALY <OPTION>SPAIN <OPTION>IRELAND <OPTION>FINLAND </SELECT>

Οι επιλογές εμφανίζονται στο παράθυρο που δημιουργείται με την σειρά που τις καταγράψαμε παραπάνω.

Αν το επιθυμούμε, μπορούμε η τιμή που θα λάβουμε από το cgi script να είναι διαφορετική από αυτή που γράφεται στο OPTION. Αυτό γίνεται με την παράμετρο VALUE. Π.χ. <OPTION VALUE="HELLAS">GREECE

Η επιλογή για την χρήστη θα είναι GREECE αλλά η τιμή που θα λάβει ο διαχειριστής της φόρμας από το cgi script θα είναι HELLAS.

'λλες τιμές της <SELECT> η MULTIPLE και η SIZE. Η MULTIPLE επιτρέπει στον χρήστη να επιλέγει περισσότερες από μια τιμές (αλλά δεν είναι λειτουργική και καλό είναι να αποφεύγεται). Η SIZE καθορίζει το μέγεθος του παραθύρου (πόσες γραμμές θα εμφανίζονται). Π.χ.

<SELECT NAME="COUNTRY" MULTIPLE SIZE="5">

ΠΡΟΣΟΧΗ! Σε πολλούς browsers η SIZE θα εμφανίσει μια σειρά λιγότερη από την τιμή της, π.χ. SIZE="5 σημαίνει πως θα εμφανιστούν 4 επιλογές.

<TEXTAREA>...</TEXTAREA>

Αν θέλουμε ο χρήστης μια φόρμας να συμπεριλάβει αρκετό κείμενο σε αυτήν (περισσότερο από μια γραμμή), τότε χρησιμοποιούμε την <ΤΕΧΤΑREA>. Οι παράμετροί της είναι NAME, ROWS, COLS.

ΝΑΜΕ Η γνωστή από τα προηγούμενα

ROWS Ο αριθμός των γραμμών που θα υπάρχουν διαθέσιμες

COLS Ο αριθμός των στηλών (χαρακτήρων ανά γραμμή) που θα είναι διαθέσιμες.

Το κείμενο που θα γραφτεί θα είναι συνήθως με γράμματα courier (κάτι που δημιουργεί αρκετά προβλήματα στα Ελληνικά).

Π.χ. <TEXTAREA NAME="dokimh" ROWS="10" COLS="45">Γράψτε εδώ τις παρατηρήσεις ή τα σχόλιά σας:</TEXTAREA>

Στο παράδειγμα αυτό έχουμε 10 γραμμές 45 χαρακτήρων η κάθε μια και τον τίτλο: "Γράψτε εδώ τις παρατηρήσεις ή τα σχόλιά σας:"

HIDDEN

Τιμή της παραμέτρου TYPE. Χρησιμοποιείται για να δώσουμε μια εντολή στο cgi script που δεν θέλουμε (συνήθως διότι δεν χρειάζεται) να είναι ορατή στους χρήστες της φόρμας. Η σύνταξή της είναι <INPUT TYPE="HIDDEN" NAME="xyz" VALUE="ABC">

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΜΙΑΣ ΦΟΡΜΑΣ

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι να αποκτά κανείς τα αποτελέσματα μιας φόρμας που κατασκευάζει ανάλογα με το cgi script που χρησιμοποιεί. Ένας από

τους πιο συνηθισμένους είναι να τα λαμβάνει με email. Ένα τέτοιο παράδειγμα έχουμε στην παρακάτω περίπτωση όπου χρησιμοποιούμε το script FormMail.pl:

```
<P><FORM METHOD=POST ACTION="http://www.eexi.gr/cgi-
bin/FormMail.pl"> <P> Γράψτε το όνομά σας: <INPUT
NAME="theName"><P> <UL>
<LI><INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="USA"
Value="chosen">USA
<LI><INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="CANADA"
Value="chosen">CANADA
<LI><INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="UK" Value="chosen">UK
<LI><INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME="GREECE" Value="chosen"
CHECKED>GREECE
</UL><TEXTAREA NAME="dokimh" ROWS="10"
COLS="45">Γράψτε εδώ τις παρατηρήσεις ή τα σχόλιά
σας:</TEXTAREA><P><INPUT TYPE="hidden" NAME="recipient"
VALUE="gepiti@eexi.gr"><INPUT TYPE="submit"
VALUE="Yπoβoλή"><P><INPUT TYPE="RESET" VALUE="Aκύρωση
Επιλογών">
</FORM>
```

ΠΡΟΣΟΧΗ! Αν το cgi script βρίσκεται σε UNIX πρέπει να λάβετε υπ' όψιν σας ότι το UNIX είναι case sensitive. Τα κεφαλαία είναι διαφορετικά από τα μικρά. 'λλο το FormMail.pl και άλλο το formmail.pl (που δεν υπάρχει και φυσικά θα κάνει την φόρμα σας άχρηστη).

Σημείωση: Όταν κλείνει η οδηγία FORM (</FORM>) τότε ο browser αφήνει στο σημείο αυτό μια γραμμή κενή και ξεκινά την υπόλοιπη σελίδα από νέα παράγραφο (ακόμη και αν εμείς δεν έχουμε δηλώσει <P>)

24. Πώς δημιουργούμε ένα site με πλαίσια (frames)

Η κατασκευή Web σελίδων που να περιλαμβάνουν περισσότερα από ένα ανεξάρτητα ή (πιο συχνά) συνδεδεμένα μεταξύ τους πλαίσια αποτελεί ένα από τα πιο νέα και ισχυρά εργαλεία που μας δίνει η γλώσσα HTML. Υποστηρίζονται μόνο από τα Netscape 2 και άνω και Internet Explorer 3 και άνω. Ωστόσο αυτό δεν αποτελεί πια σοβαρό πρόβλημα αφού οι περισσότεροι χρήστες χρησιμοποιούν κάποιο από τα προγράμματα αυτά.

<FRAMESET>...</FRAMESET>

Αν υποθέσουμε πως θέλουμε να χωρίσουμε την οθόνη μας σε n τμήματα (2 ή περισσότερα), τότε αυτό θα απαιτήσει από εμάς αρχικά την κατασκευή n+1 σελίδων HTML. Μια σελίδα για κάθε παράθυρο, συν μια σελίδα που θα καθορίζει τις θέσεις των άλλων. Αυτή η τελευταία σελίδα είναι η ορίζουσα σελίδα που θα καθορίσει την θέση και το μέγεθος των πλαισίων μέσα στα οποία θα τοποθετηθούν οι υπόλοιπες.



Στην ορίζουσα σελίδα, η οδηγία <BODY> αντικαθίσταται από την <FRAMESET> (οι δύο αυτές οδηγίες είναι αμοιβαία αποκλειόμενες). Η <FRAMESET> ορίζει το μέγεθος των πλαισίων και δέχεται στο εσωτερικό της μια άλλη οδηγία, την <FRAME> που καθορίζει το περιεχόμενό τους.

Η <FRAMESET> δέχεται τις ακόλουθες παραμέτρους που καθορίζουν τον αριθμό και το μέγεθος των πλαισίων που θα δημιουργηθούν:

COLS="X,X,X"

Η COLS καθορίζει τις στήλες, δηλαδή τα κάθετα πλαίσια που θα δημιουργηθούν. Στο παράδειγμα αυτό έχουν οριστεί τρεις στήλες. Έτσι θα δημιουργηθούν τρία κάθετα πλαίσια με μορφή:



Όσο περισσότερες τιμές περιέχει η COLS τόσο περισσότερα κάθετα πλαίσια θα δημιουργηθούν. Το πλάτος του κάθε πλαισίου καθορίζεται από τις τιμές που θα τοποθετηθούν μεταξύ των κομμάτων μέσα στα εισαγωγικά (δηλαδή τις τιμές που θα έχει κάθε Χ). Οι τιμές αυτές μπορεί να οριστούν σε pixels, σαν ποσοστό της συνολικής οθόνης ή σαν ελεύθερες (θα καθορίσει ο browser το μέγεθος του πλαισίου). Π.χ. στην περίπτωση <FRAMESET COLS="150,15%,*"> έχουμε το πρώτο πλαίσιο να έχει πλάτος 150 pixels, το δεύτερο να καταλαμβάνει το 15% της οθόνης και το τρίτο να έχει έκταση όσο όλο το εναπομείναν μέρος της. Το μήκος φυσικά του πλαισίου καθορίζεται από το περιεχόμενό του.

Επειδή, δεν γνωρίζετε το μέγεθος που παραθύρου από το οποίο θα βλέπει ο επισκέπτης σας την σελίδα που δημιουργήσατε, προσπαθήστε πάντοτε να ορίζετε σχετικές τιμές ή να έχετε μια τιμή σε *.

Αν υπάρχουν περισσότεροι από ένας αστερίσκοι, τότε θεωρούνται ισότιμοι. Π.χ. αν δώσουμε μια οδηγία της μορφής <FRAMESET COLS="*,*">, τότε ο browser θα χωρίσει την οθόνη σε 2 ίσα μέρη:



ROWS="X,X,X"

Αντίστοιχα ισχύουν και για την ROWS που με τον ίδιο τρόπο χωρίζει την οθόνη σε οριζόντια πλαίσια με μορφή:

<FRAME>...</FRAME>

Αφού αποφασίσαμε για την διαρρύθμιση που θα έχουν τα πλαίσια της σελίδας μας (αν θα είναι στήλες ή γραμμές και τον αριθμό τους), πρέπει τώρα να ορίσουμε τι θα περιέχει το καθένα. Αυτό γίνεται με την οδηγία <FRAME> που τοποθετείται μέσα στην <FRAMESET>.

Η <FRAME> συντάσσεται με τον ίδιο τρόπο όπως η . Έχουμε δηλαδή:

 <FRAME SRC="page1.html"> όπου page1.html το αρχείο που θέλουμε να εμφανίζεται στο πλαίσιο αυτό.

Έτσι ολόκληρη η ορίζουσα σελίδα των πλαισίων έχει ως εξής:

<html><head><title>ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ FRAMES</title></head>

<FRAMESET COLS="25%,30%,*"><FRAME SRC="page1.html">

<FRAME SRC="page2.html"><FRAME SRC="page3.html"></FRAMESET></HTML>

Στο παράδειγμα αυτό έχουμε ένα σύνολο από τρία κάθετα πλαίσια (στήλες) από τα οποία το πρώτο καταλαμβάνει το 25% της οθόνης και περιέχει την σελίδα που βρίσκεται στο αρχείο page1.html, το δεύτερο καταλαμβάνει το 30% της οθόνης και περιέχει την σελίδα που βρίσκεται στο αρχείο page3.html, και το τρίτο καταλαμβάνει το υπόλοιπο τμήμα της οθόνης (45%) και περιέχει την σελίδα που βρίσκεται στο αρχείο page3.html. Δηλαδή η θέση των πλαισίων καθορίζεται ανάλογα με την σειρά που αναφέρονται μέσα στην οδηγία <FRAMESET>. Από αριστερά προς τα δεξιά για τις στήλες και από πάνω προς τα κάτω για τις γραμμές.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:

1. Αν δοκιμάσετε να δείτε τα πλαίσια που δημιουργήσατε χωρίς να έχετε προσθέσει την οδηγία <FRAME> (π.χ. βάλετε απλώς

<FRAMESET COLS="25%,30%,*"></FRAMESET>. Δεν θα δείτε τίποτε. Πρέπει να έχει οριστεί και η <FRAME> για να λειτουργήσει ο οδηγία </FRAMESET>

2. Η χρήση πλαισίων (Frames) δεν είναι απλή υπόθεση. Εκτός από τον σχεδιασμό της αρχιτεκτονικής και την κατασκευή τους πρέπει να λάβουμε υπ' όψιν μας και τα περιεχόμενα κάθε πλαισίου για να βεβαιωθούμε πως θα μπορεί να τα διαβάσει με άνεση ο επισκέπτης των σελίδων μας. Εδώ βοηθά πολύ το Διάγραμμα Ανάγνωσης (Storyboarding).

<NOFRAME>...</NOFRAME>

Δυστυχώς, αρκετοί browsers δεν υποστηρίζουν πλαίσια (Frames). Αυτό σημαίνει πως, τίποτε από ότι έχετε δημιουργήσει δεν θα είναι ορατό από τους ανθρώπους που τους χρησιμοποιούν. Για να περιορίσουμε τα προβλήματα που δημιουργεί μια τέτοια κατάσταση χρησιμοποιούμε την οδηγία <NOFRAME>.

Οτιδήποτε βρίσκεται μέσα σε αυτήν (και μπορείτε να βάλετε κείμενο, άλλες οδηγίες, παραπομπές κτλ.) δεν θα εμφανιστεί αν ο browser υποστηρίζει πλαίσια. Θα εμφανιστεί όμως αν ο browser δεν τα υποστηρίζει. Έτσι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την <NOFRAME> για να πληροφορήσετε τον επισκέπτη σας πως δεν βλέπει την σελίδα σας διότι δεν υποστηρίζει Frames ο browser του ή για να δημιουργήσετε μια εναλλακτική πρώτη σελίδα ειδικά για τέτοιες περιπτώσεις. Η <NOFRAME> τοποθετείται μέσα στην <FRAMESET>. Π.χ.

<html><head><title>ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ FRAMES</title></head>

<FRAMESET COLS="25%,30%,*"><FRAME SRC="page1.html">

 $\label{eq:src} $$ \ \ SRC="page2.html"><FRAME $$ SRC="page2.html"><FRAME $$ SRC="page3.html"><NOFRAME>O browser prove construction of the constr$

Πιο Περίπλοκοι Συνδυασμοί Πλαισίων

Ο πιο συνηθισμένος συνδυασμός πλαισίων που συναντούμε σε Web σελίδες είναι αυτός που περιέχει 2 στήλες. Ωστόσο, σε αρκετές περιπτώσεις μπορεί να χρειαστούμε κάτι πιο περίπλοκο, δηλαδή ένα συνδυασμό γραμμών και στηλών. Για να το πετύχουμε αυτό χρησιμοποιούμε την οδηγία <FRAMESET> μέσα στον εαυτό της.

Μπορούμε να ξεκινήσουμε ορίζοντας πρώτα τις στήλες και μετά τις γραμμές ή το αντίστροφο. Αυτό θα εξαρτηθεί από την αρχιτεκτονική που θέλουμε να πετύχουμε.

Μερικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

1	2
	3

<html><head><title>ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ FRAMES</title></head> <FRAMESET ROWS="75%,*"><FRAMESET COLS="25%,*"><FRAME SRC="page1.html">

<FRAME SRC="page2.html"></FRAMESET><FRAME SRC="page3.html"></FRAMESET></HTML>

Ορίσαμε 2 γραμμές και μετά χωρίσαμε την πρώτη σε 2 στήλες.

1	2
	3

<FRAMESET COLS="25%,*"><FRAME SRC="page1.html">

<FRAMESET ROWS="75%,*">

<FRAME SRC="page2.html"><FRAME SRC="page3.html"> </FRAMESET></FRAMESET>

Ορίσαμε 2 στήλες και μετά χωρίσαμε την πρώτη σε 2 γραμμές.

1	2
3	4

<FRAMESET ROWS="*,25%"><FRAMESET COLS="25%,*"><FRAME SRC="page1.html"><FRAME SRC="page2.html"></FRAMESET>

<FRAMESET COLS="25%,*"><FRAME SRC="page3.html">

<FRAME SRC="page4.html"></FRAMESET></FRAMESET>

Ορίσαμε 2 γραμμές και μετά χωρίσαμε κάθε μια σε 2 στήλες.

Κίνηση Μεταξύ Πλαισίων
Τα Πλαίσια (Frames) που δημιουργήσαμε παραπάνω έχουν πλήρη αυτονομία. Ο επισκέπτης των σελίδων μας μπορεί να ακολουθεί τις παραπομπές σε κάποιο από αυτά και να εμφανίζονται νέες σελίδες σε αυτό, χωρίς να αλλάζουν ή να επηρεάζονται τα άλλα. Αυτή η δυνατότητα όμως δεν μας είναι ιδιαίτερα χρήσιμη (αν και θα μπορούσε ίσως να έχει κάποιες εφαρμογές). Ο κύριος λόγος που χρησιμοποιούμε τα πλαίσια είναι για επιλέγουμε από κάποια από αυτά και να εμφανίζονται τα αποτελέσματα των επιλογών μας σε κάποια άλλα. Π.χ. έχουμε δύο πλαίσια και το ένα έχει Επιλέγοντας κάποιον πίνακα περιεγομένων. στοιγεία από εκεί μεταφερόμαστε σε άλλες σελίδες που εμφανίζονται όμως μόνο στο άλλο πλαίσιο. Έτσι ο πίνακας περιεχομένων μένει πάντα ορατός.

Για να το επιτύχουμε αυτό, πρέπει πρώτα να δώσουμε ένα όνομα σε κάθε πλαίσιο (με την παράμετρο NAME) και στην συνέχεια να δημιουργήσουμε παραπομπές που να υποδεικνύουμε στον browser σε ποιο πλαίσιο (frame) ή παράθυρο (window) θα τις εμφανίσει (με την παράμετρο TARGET).

NAME

Για να δώσουμε όνομα σε ένα πλαίσιο, αρκεί να προσθέσουμε την παράμετρο NAME μέσα στην οδηγία <FRAME>. Π.χ.

<FRAME SRC="periex.html" NAME="TABLECON"> η <FRAME SRC="wellcome.html" NAME="CONTENTS"> To $\pi\lambda\alpha$ isio $\mu\epsilon$ to ovo $\mu\alpha$ TABLECON $\theta\alpha$ to $\chi\rho\eta\sigma\mu\sigma\sigma\eta\sigma\sigma\eta\sigma\sigma\mu\rho$ $\gamma\mu\alpha$ the aperican to $\pi\epsilon$ index $\pi\epsilon\rho$ is contents), kai to $\pi\lambda\alpha$ isio CONTENTS $\gamma\mu\alpha$ va $\epsilon\mu\phi\alpha\nu$ i(coume tig selides $\mu\epsilon$ to $\pi\epsilon\rho$ is $\chi\phi\mu\epsilon\nu$ (content).

TARGET

Με την παράμετρο NAME δώσαμε όνομα στα πλαίσια της σελίδας μας. Με την TARGET καθοδηγούμε τις παραπομπές που δημιουργούμε έτσι ώστε να εμφανίζονται στο πλαίσιο (συνήθως) ή στο παράθυρο (σπανιότερα) της επιλογής μας. Η σύνταξη της TARGET είναι:

A HREF="tango.html" TARGET="CONTENTS">το κείμενο της παραπομ
πής

Σε μερικές περιπτώσεις μπορεί να θέλουμε όλες οι παραπομπές μιας σελίδας να εμφανίζονται στο ίδιο πλαίσιο ή παράθυρο (να έχουν το ίδιο TARGET). Στην περίπτωση αυτή, μπορούμε να βάλουμε την TARGET μέσα στην οδηγία <BASE> που ως γνωστόν εμπεριέχεται στην <HEAD>.

Με τον τρόπο αυτό, όλες οι παραπομπές θα διοχετεύονται στο πλαίσιο CONTENTS.

Αν θέλουμε μια παραπομπή να μην διοχετεύεται στο πλαίσιο ή το παράθυρο που ορίστηκε στην <BASE> αλλά κάπου αλλού, τότε απλώς θα ορίσουμε το άλλο πλαίσιο ή παράθυρο μέσα στην παραπομπή της όπως θα κάναμε και κανονικά αν δεν υπήρχε η <BASE>.

Στο παρακάτω παράδειγμα όλες οι παραπομπές ανοίγουν στο πλαίσιο CONTENTS εκτός από την τελευταία που ανοίγει στο πλαίσιο ή παράθυρο που ονομάζεται ALLO. Αν δεν υπάρχει παράθυρο με αυτό το όνομα, τότε ο browser θα ανοίξει από μόνος του ένα νέο δικό του παράθυρο (window) ανεξάρτητο από τα πλαίσια (frames) που ήδη υπάρχουν (δηλαδή θα ξανανοίξει τον εαυτό του άλλη μια φορά) και θα θεωρήσει πως αυτό το παράθυρο είναι το ALLO.

<HTML><HEAD><TITLE>ΠΙΝΑΚΑΣ
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ</TITLE><BASE
TARGET="CONTENTS"></HEAD><BODY
BGCOLOR=WHITE><H2>ΠΙΝΑΚΑΣ
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ</H2>TANGORUMBAMAMBOCHA
CHA'λλο
Παράθυρo</BODY>

</HTML>

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

Η TARGET χρησιμοποιείται μόνο όταν θέλουμε να μετακινηθούμε από ένα πλαίσιο ή παράθυρο σε άλλο πλαίσιο ή παράθυρο. Όταν οι σελίδες μας θα κινηθούν μέσα στο ίδιο πλαίσιο ή παράθυρο (δηλαδή μέσα στο ίδιο frame ή window) τότε δεν είναι απαραίτητη.

Η TARGET δεν μπορεί να πάρει ονόματα που να αρχίζουν από _ (underscore). Ο χαρακτήρας αυτός χρησιμοποιείται για κάποια ονόματα πλαισίων ή παραθύρων της TARGET που η Netscape τα ονομάζει Μαγικά (Magic). Αυτά είναι:

TARGET="_BLANK"

Ανοίγει ένα νέο ανώνυμο παράθυρο.



TARGET="_SELF"

Η default τιμή της TARGET. Η νέα σελίδα που θα εμφανιστεί ακολουθώντας μια παραπομπή, θα φορτωθεί πάνω στο ήδη υπάρχον πλαίσιο ή παράθυρο (η νέα σελίδα εξαφανίζει την προηγούμενη και παίρνει την θέση της).

TARGET="_TOP" (Προσέξτε ότι το TOP γράφεται με κεφαλαία)

Για να εμφανίσει αυτή την σελίδα ο browser θα ανοίξει από μόνος του ένα νέο δικό του παράθυρο ανεξάρτητο από τα πλαίσια (frames) που ήδη υπάρχουν (δηλαδή θα ξανανοίξει τον εαυτό του άλλη μια φορά). Το παράθυρο αυτό θα είναι maximized, δηλαδή θα καταλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη, ανεξάρτητα από το μέγεθος που είχε το άλλο παράθυρο του browser από το οποίο επέλεξε αυτή την παραπομπή ο χρήστης.

TARGET="_parent" (Προσέξτε ότι το parent γράφεται με πεζά, δηλαδή με μικρά γράμματα)

Υποχρεώνει την νέα σελίδα που φορτώνεται όταν ακολουθείται αυτή η παραπομπή, να πάρει την θέση ολόκληρου του frameset. Δηλαδή θα αντικατασταθούν από αυτή όλα τα υπάρχοντα πλαίσια (frames) και την θέση τους θα πάρει αυτή η σελίδα σαν το μοναδικό ορατό κείμενο. Φυσικά μπορεί η σελίδα αυτή να είναι frameset και έτσι να δημιουργήσει νέα πλαίσια (frames) που θα αντικαταστήσουν τα παλιά.

25. Πώς δημιουργούμε ένα animated gif

To animated gif είναι η απλούστερη μορφή κίνησης την οποία μπορούμε να προσθέσουμε σε μια web σελίδα. Ουσιαστικά πρόκειται για μια σειρά από φωτογραφίες ή γραφικά τα οποία εναλλάσονται αυτόματα δίνοντας στον παρατηρητή την ψευδαίσθηση της κίνησης.

Υπάρχουν διάφορα προγράμματα κατασκεύης animated gifs. Οι οδηγίες που ακολουθούν αναφέρονται στο GIF Construction Set, ένα shareware πρόγραμμα της εταιρείας <u>Alchemy</u>.

Για να δημιουργήσουμε το δικό μας animation πρέπει πρώτα να κατασκευάσουμε τις εικόνες οι οποίες θα το απαρτίζουν. Κάθε εικόνα πρέπει να έχει αποθηκευτεί σε μορφή gif και όλες πρέπει να έχουν τις ίδιες διαστάσεις (π.χ. 50 pixels πλάτος και 100 pixels ύψος).

Για το παράδειγμα που παρουσιάζεται εδώ δημιουργήθηκαν οι παρακάτω εικόνες:



Πληροφορίες σχετικά με τη δημιουργία των γραφικών

Αν και το GIF Construction Set μπορεί να δεχθεί πολλές μορφές αρχείων για να δημιουργήσει το animation σας (κάνει αυτόματα τη μετατροπή τους σε gif), προτείνουμε να κατασκευάζετε τις εικόνες σας απευθείας σε μορφή gif. Με τον τρόπο αυτό γνωρίζετε από την αρχή ακριβώς πως θα φαίνεται το τελικό αποτέλεσμα. Μην ξεχνάτε πως η μετατροπή γραφικών από μια μορφή σε μια άλλη αλλάζει πάντοτε την εμφάνισή τους. Αν οι αλλαγές είναι μεγάλες μπορεί το τελικό αποτέλεσμα να μην σας ικανοποιήσει. Καλύτερα λοιπόν να το γνωρίζετε από την αρχή, πριν αφιερώσετε πολύ χρόνο και προσπάθεια στη δημιουργία του animation.

Σας συμβουλεύουμε να δώσετε σε κάθε μια από τις εικόνες σας ένα όνομα το οποίο θα σας επιτρέπει να γνωρίζετε πάντοτε σε ποιο αρχείο περιέχονται καθώς και τη σειρά που κατέχουν μέσα σε αυτό. Τα γραφικά του παραδείγματος έχουν τα ονόματα anim1.gif, anim2.gif, anim3.gif, ... anim13.gif Έτσι θα μου είναι πολύ εύκολο αύριο να προσθέσω κάποιες επιπλέον εικόνες αν θελήσω να κάνω το animation μεγαλύτερο ή πιο λεπτομερές. (Εννοείται φυσικά πως θα φυλάξετε όλα τα γραφικά που απαρτίζουν το animation. Θα σας φανούν χρήσιμα αν θελήσετε να κάνετε αλλαγές στο μέλλον.)

Τέλος, μην ξεχνάτε πως είναι προτιμότερο να δημιουργήσετε τα γραφικά σας σε μεγάλο μέγεθος και στη συνέχεια να τα σμικρύνετε. Με τον τρόπο αυτό, όποια λάθη κάνετε στη σχεδίαση θα σμικρύνουν αντίστοιχα και τα γραφικά σας θα έχουν λιγότερες ατέλειες.

Χρήση του προγράμματος

Μετά την κατασκευή των εικόνων, οι οποίες όπως αναφέρθηκε και παραπάνω πως πρέπει να έχουν όλες τις ίδιες ακριβώς διαστάσεις, ανοίγουμε το GIF Construction Set και επιλέγουμε File - Animation Wizard.

Στη συνέχεια ακολουθούμε τις οθόνες του Wizard απαντώντας στις ερωτήσεις του προγράμματος και επιλέγοντας **Next**:

- 1. Η οθόνη αυτή είναι απλώς εισαγωγική οπότε το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να κάνουμε κλικ στο**Next**.
- 2. Επιλέγετε Yes for use with a Web page αν θα χρησιμοποιήσετε το animated gif σε μια web σελίδα.
- 3. Επιλέγετε Loop indefinitely αν θέλετε το animation σας να επαναλαμβάνεται συνεχώς και Animate once and stop αν θέλετε να παίξει μόνο μια φορά.
- 4. Επιλέγετε:
 - Drawn αν οι εικόνες σας είναι γραφικά (κάτι που έχετε ζωγραφίσει εσείς ή αντιγράψατε από κάποιον άλλο).
 - Photorealistic αν οι εικόνες σας είναι φωτογραφίες. Drawn in sixteen colours αν οι εικόνες σας είναι γραφικά που σχεδιάστηκαν με 16 χρώματα.
- 5. Ορίζετε την ταχύτητα αλλαγής των εικόνων. Όσο πιο γρήγορα αλλάζουν οι εικόνες τόσο πιο γρήγορα κινείται το animation. Ο χρόνος αλλαγής υπολογίζεται σε εκατοστά του δευτερολέπτου. Δοκιμάστε 10 εκατοστά για ένα animated gif και 100 ή 200 για ένα slide show. (Σε ένα slide show αλλάζετε φωτογραφίες ή γραφικά με τον ίδιο τρόπο που κάνουμε μια παρουσίαση στο PowerPoint. Γι' αυτό πρέπει οι εναλλαγές να είναι πιο αργές). Αν αλλάξετε αυτή τη ρύθμιση χωρίς δυσκολία.
- 6. Επιλέγετε τα αρχεία που θα χρησιμοποιηθούν. (Κάνετε κλικ στο Select και από το παράθυρο που ανοίγει επιλέγετε τα αρχεία που θέλετε κάνοντας κλικ στο όνομα του αρχείου και στο Open. Όταν ολοκληρωθεί η επιλογή κλείνετε το παράθυρο και προχωρείτε στην επόμενη οθόνη με το Next.
- 7. Το animation είναι πλέον έτοιμο. Κάνετε κλικ στο Done και στην οθόνη σας εμφανίζεται η ακολουθία των εικόνων που θα εκτελούνται. Για να σώσετε το animation επιλέξτε File Save As.

Για να τροποποιήσουμε ένα animated gif:

- 1. Θα το ανοίξουμε με **File Open** και θα επιλέξουμε τα μέρη τα οποία θέλουμε να αλλάξουμε (για να τα αλλάξουμε όλα επιλέγουμε **Δ** από τη γραμμή εργαλείων).
- 2. Κάνουμε κλικ στο 🚾 από τη γραμμή εργαλείων (ή επιλέγοντας Block Manage από το μενού).
- 3. Στο παράθυρο που εμφανίζεται επιλέγουμε Apply.

Controls OK Cancel Disable controls for the selected blocks Set controls for the selected blocks Cancel Apply Help Images Set each image left value to: Set each image top value to: Set each image top value to: Move each image horizontally by: Set each image vertically by:	Block Management	
C Disable controls for the selected blocks Cancel C Set controls for the selected blocks Preview Apply Help Images Set each image left value to: □ Set each image top value to: □ □ Set each image horizontally by: □ □ Move each image vertically by: □ □	Controls	ОК
Apply Preview Images Help Images Set each image left value to: □ Set each image top value to: □ □ Set each image horizontally by: □ □ Move each image vertically by: □ □	© Disable controls for the selected blocks © Set controls for the selected blocks	Cancel
Help Images Absolute Set each image left value to: 0	Apply	Pre <u>v</u> iew
Images Absolute Set each image left value to: Set each image top value to: Move each image horizontally by: Move each image vertically by:		Help
Absolute Set each image left value to: Set each image top value to: The set each image top value to: Move each image horizontally by: O The set each image vertically by: O	Images	
Set each image left value to: 0	☐ Abs <u>o</u> lute	
Set each image top value to: 0	Set each image left value to: 0	
Move each image horizontally by: 0 +	Set each image top value to: 0	
Move each image vertically by: 0	Move each image horizontally by: 0 🕂	
	Move each image vertically by: 0 🕂	

4. Στο νέο παράθυρο που εμφανίζεται υπάρχουν οι ρυθμίσεις αλλαγής ταχύτητας και διαφάνειας.

Edit Control	
Control Control block Iransparent colour Delay: 10	Cancel Help
Set Remove By to Background for transparent animated GIF files.	
Remove by: Nothing	

Τέλος, αν θέλουμε να προσθέσουμε καρέ (εικόνες) κάνουμε κλικ στο σημείο όπου θέλουμε να προστεθούν και επιλέγουμε 🖿 από τη γραμμή εργαλείων. Για να αφαιρέσουμε κάποια καρέ τα επιλέγουμε και κάνουμε κλικ στο 🗖 το οποίο βρίσκεται και αυτό στη γραμμή εργαλείων.

26. Πώς κάνουμε μια σελίδα να καλεί αυτόματα μια άλλη (redirection)

Πολλές φορές μια δημοφιλής σελίδα πρέπει να αλλάξει URL. Σε αυτή την περίπτωση, συνήθως στο παλιό URL μπαίνει μια μικρή ανακοίνωση που λέει πως η διεύθυνση έχει αλλάξει και προτρέπει τον αναγνώστη να κάνει κλικ στην νέα διεύθυνση.

Για να διευκολύνουμε τον επισκέπτη της σελίδας μπορούμε, με πολύ εύκολο τρόπο, να αυτοματοποιήσουμε αυτή τη διαδικασία προσθέτοντας στην οδηγία body την εντολή:

```
onLoad="location.href='http://www.xxxxx.gr'
```

Για παράδειγμα:

<BODY onLoad="location.href='http://www.xxxxx.gr'">

Αν κάποιος ζητήσει αυτή την σελίδα, τότε αυτή θα φορτωθεί και θα καλέσει αμέσως την σελίδα που βρίσκεται στο http://www.xxxxx.gr. Η οδηγία λειτουργεί με όλους τους νέους browsers αλλά σας προτείνουμε να προσθέσετε στη σελίδα και ένα κείμενο του τύπου: "Το URL άλλαξε. Αν δεν μεταφερθείτε αυτόματα στη νέα διεύθυνση κάντε κλικ ..."

Προσοχή! Η δυνατότητα αυτή είναι αρκετά χρήσιμη αλλά καλό είναι να μη το παρακάνουμε. Πολλές φορές εκνευρίζει τους χρήστες διότι αχρηστεύει το πλήκτρο back του browser (Ο επισκέπτης κάνει back και μεταφέρεται στη προηγούμενη σελίδα που όμως είναι η σελίδα του redirection. Έτσι ξαναμεταφέρεται στην σελίδα που ήδη βρίσκεται).

27. Πώς κάνουμε μια σελίδα να καλεί κατά τακτά χρονικά διαστήματα τον εαυτό της (refresh)

Πολλές φορές μια σελίδα αλλάζει πάρα πολύ συχνά (π.χ. κάθε μερικά λεπτά). Δυστυχώς, ο μόνος τρόπος για να δει ο χρήστης αν η σελίδα έχει αλλάξει από την τελευταία φορά που την κάλεσε είναι να κάνει Reload. Μόνο έτσι εξασφαλίζει ότι η έκδοση που βλέπει είναι η πιο πρόσφατη.

Αν όμως η σελίδα αλλάζει συνέχεια και δεν σας αρέσει η προοπτική να κάθεται ο χρήστης μπροστά στο pc του και να κάνει συνέχεια κλικ στο Reload μπορείτε να κάνετε τη σελίδα να ανανεώνεται (να κάνει refresh) μόνη της.

Για να το επιτύχουμε αυτό χρησιμοποιούμε την παρακάτω οδηγία:

```
<META HTTP-EQUIV="refresh" CONTENT="5;
URL=http://host.gr/directory/filename.htm">
```

Όπου content="5; ο χρόνος που μεσολαβεί μεταξύ δύο refresh (στο συγκεκριμένο παράδειγμα η σελίδα κάνει αυτόματα refresh κάθε 5 δευτερόλεπτα).

Όπως όλες οι meta tags, η οδηγία αυτή πρέπει να τοποθετηθεί μέσα στο HEAD και αμέσως μετά τον TITLE. Για παράδειγμα η συνολική διατύπωση θα είναι:

```
<hTML><hEAD><TITLE>Ο τίτλος της σελίδας</TITLE><META HTTP-
EQUIV="refresh" CONTENT="5;
URL=http://host.gr/directory/filename.htm"></HEAD><BODY>...
```

Η οδηγία αυτή δεν είναι χρήσιμη μόνο σε όσους κατασκευάζουν Web σελίδες. Μερικές φορές μπορεί να αποδειχθεί πολύ βολική και σε όποιους θέλουν να φορτώνουν αυτόματα σελίδες που βλέπουν από το Wen. Στις δημοτικές εκλογές του Οκτωβρίου 1998 ένα μέλος της ΕΕΕΙ, που προτιμάει να παραμείνει ανώνυμο, είχε κάνει την παρακάτω εφαρμογή:

Δημιούργησε μια web σελίδα με 2 frames. Το πάνω frame το έκανε όσο πιο μικρό γινόταν ενώ στο κάτω frame έβαλε τη σελίδα της Δέλτα Πληροφορικής που είχε τα αποτελέσματα. Στη σελίδα που καλούσε τα δύο frames έβαλε την παραπάνω οδηγία και στη συνέχεια τη φόρτωσε locally (από το σκληρό δίσκο) στο browser του.

Το αποτέλεσμα ήταν η σελίδα με το frame να κάνει refresh κάθε Χ λεπτά. Κάνοντας όμως refresh, έκανε refresh και στα παράθυρα που την αποτελούσαν. Φόρτωνε λοιπόν αυτόματα και τη σελίδα με τα αποτελέσματα.

28. Πώς κάνουμε μια σελίδα να παίζει ήχο

Για να κάνουμε μια σελίδα να παίζει ήχο αμέσως μόλις φορτωθεί στον browser θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε την οδηγία BGSOUND. Η σύνταξή της είναι:

bgsound src="file.wav" loop="1"

Στην παραπάνω οδηγία file.wav είναι το όνομα του αρχείου. Loop=1 σημαίνει πως το ηχητικό κομάτι θα παιχτεί μόνο μια φορά.

Η τοποθετείται μέσα στην οδηγία ΗΕΑD μετά τον τίτλο. Για παράδειγμα:

```
<head><title>o títhog</title><bgsound src="file.wav"
loop="1"></head><body>...
```

Προσοχή! Μη ξεχνάτε πως υπάρχουν πολλά είδη αρχείων ήχου. Το PC του επισκέπτη της σελίδας θα μπορέσει να παίξει το αρχείο μόνο αν έχει κάρτα ήχου, ηχεία και το κατάλληλο.

29. Στοίχηση με την τεχνική του διάφανου pixel

Σε άλλη σελίδα αναφέραμε με ποιο τρόπο μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τους πίνακες για να αποκτήσουμεμεγαλύτερο έλεγχο πάνω στο στήσιμο των <u>σελίδων μας</u>. Ακόμη όμως και αυτή η τεχνική δεν είναι πάντοτε αποτελεσματική. Για παράδειγμα, ας υποθέσουμε πως έχουμε μια σελίδα με κείμενο αριστερά και μια φωτογραφία δεξιά:

κείμενο κα κα κα κα θ



Για να μην αλλάζει η υπόλοιπη μορφή της σελίδας ανάλογα με τη γραμματοσειρά του χρήστη (αν είναι μεγάλη το κείμενο θα αγκαλίαζει και το κάτω μέρος της εικόνας), έχουμε βάλει το κείμενο και την εικόνα μέσα σε ένα πίνακα που φυσικά δεν θα είναι ορατός στον χρήστη (δεν θα βάλουμε border). Αν θέλουμε να καθορίσουμε την απόσταση ανάμεσα στο κείμενο και το γραφικό οι επιλογές μας είναι λίγες:

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα cellpadding ή cellspacing για να αυξήσουμε την απόσταση μεταξύ των κελιών. Με τον τρόπο αυτό όμως αυξάνει το περιθώριο γύρω από ολόκληρο το κελί. Έτσι η εικόνα δεν θα είναι στοιχισμένη (περασιά) στη δεξιά πλευρά της σελίδα αλλά θα μετακινηθεί προς το κέντρο.

κείμενο κείμενο

Μπορούμε να παρεμβάλουμε ένα επιπλέον κελί μεταξύ των ήδη υπαρχόντων. Επειδή όμως τα άδεια κελία έχουν πολύ μικρό μέγεθος θα πρέπει να το γεμίσουμε με κάτι. Μια λύση είναι να βάλουμε μερικά κενά διαστήματα () ή κάποιο κείμενο φάντασμα (κείμενο που να έχει το ίδιο χρώμα με το φόντο άρα να μη φαίνεται). Και στις δύο περιπτώσεις όμως το αποτέλεσμα θα εξαρτηθεί και από τις ρυθμίσεις που έχει βάλει ο χρήστης στον browser του.

κείμενο κείμενο

Mia άλλη λύση θα ήταν να ορίσουμε το μέγεθος του άδειου κελιού σε pixels (π.χ. 30>).

Η πιο ευέλικτη όμως τεχνική είναι **η χρήση του transparent pixel** που μας επιτρέπει να ορίζουμε με μεγάλη ακρίβεια τα διαστήματα μεταξύ τμημάτων της σελίδας. Στο παραπάνω παράδειγμα αυτό που θα μπορούσαμε να κάνουμε είναι:

α) Μηδενίζουμε όλα τα περιθώρια του πίνακα έτσι ώστε το κείμενό του να μην ξεκινάει πιο μέσα από το εκτός πίνακα κείμενο. Έτσι αντί να έχουμε:

συνέχεια του κειμένου μέσα στον πίνακα

κείμενο εκτός πίνακα





ορίζουμε cellspacing=0 cellpadding=0 και έχουμε:

κείμενο εκτός πίνακα

συνέχεια του κειμένου μέσα στον πίνακα

β)Αντί να βάλουμε ένα ενδιάμεσο κελί μέσα στον πίνακα τοποθετούμε ένα γραφικό.



Βλέπουμε πως τοποθετήσαμε μεταξύ του κελιού της εικόνας και του κελιού του κειμένου ένα κελί που έχει πλάτος όσο και η μαύρη γραμμή. 'ρα όσο αυξομειώνουμε το πλάτος της γραμμής, δηλαδή του γραφικού, τόσο θα αυξομειώνεται και το πλάτος του κελιού.

Ο τρόπος αυτός βέβαια δεν είναι ιδιαίτερα βολικός γιατί απαιτεί ένα ξεχωριστό γραφικό για κάθε στοίχηση με αποτέλεσμα να γεμίζουμε τη σελίδα άχρηστα γραφικά. Μπορούμε όμως, αντί για όλα τα γραφικά που χρειαζόμαστε, να χρησιμοποιήσουμε μόνο ένα pixel.

Στο παραπάνω παράδειγμα η γραμμή μας έχει ύψος ένα pixel και πλάτος 76. 'ρα θα μπορούσαμε να την αντικαταστήσουμε με ένα pixel που θα το επαναλάβουμε 76 φορές. Η οδηγία γι' αυτό είναι όπου dotclear.gif είναι το όνομα του αρχείου που έχει μέγεθος 1 pixel, hspace είναι το πλάτος (horizontal space) και vspace είναι το ύψος (vertical space) του σχήματος που θα δημιουργηθεί). Το pixel αυτό φροντίζουμε να είναι διάφανο έτσι ώστε να μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε σε οποιαδήποτε σελίδα χωρίς να φαίνεται. Έτσι ο παραπάνω κώδικας θα φαίνεται: αβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψωαβγδεζηθικλμνξ οπρστυφχψωαβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψωαβγ δεζηθικλμνξοπρστυφχψωαβγδεζηθικλμνξοπρ στυφχψωαβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψωαβγδεζ ηθικλμνξοπρστυφχψωαβγδεζηθικλμνξοπρστυ φχψωαβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψωαβγδεζηθικ λμνξοπρστυφχψωαβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψ ωαβγδεζηθικλμνζοπρστυφχψωαβγδεζηθικλμν ξοπρστυφχψωαβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψω



και θα είναι:

Θα παρατηρήσατε ίσως πως παρόλο που ορίσαμε hspace=76 το πλάτος του κελιού είναι μεγαλύτερο απ' ότι στο παράδειγμα με το γραφικό. Αυτό συμβαίνει διότι ο browser προσθέτει επιπλέον κενά pixels γύρω από διάφανο. Υπολογίστε πως όταν εσείς δηλώνετε π.χ. hspace=n τότε τα transparent pixels θα είναι 2n+1

Θα παρατηρήσατε επίσης πως προτιμούμε να χρησιμοποιούμε τις hspace & vspace από τις height & width. Ο λόγος γι'αυτό είναι ότι με τα height & width o browser θα σχεδιάσει όσα pixels του πούμε (συν κάποιο περιθώριο), ενώ με τα hspace & vspace κάθε pixel έχει το δικό του περιθώριο. Έτσι με τον ίδιο αριθμό transparent pixels (δηλαδή με τον ίδιο αριθμό επαναλήψεων) μπορούμε να καλύψουμε μεγαλύτερη επιφάνεια.

Δύο, σπάνια, bugs αυτής της τεχνικής:

Η διαφάνεια μιας εικόνας δεσμεύει πόρους του συστήματος. Έτσι, αν ο Η/Υ δεν έχει αρκετή διαθέσιμη μνήμη ή η έκδοση του browser είναι παλιά, αντί για μια διάφανη επιφάνεια θα εμφανιστεί μια "δαντελωτή". Αν όμως ο χρήστης κάνει reload το πρόβλημα θα εξαφανιστεί.

Επίσης, σε πολύ σπάνιες περιπτώσεις, η τεχνική του transparent pixel μπορεί να μην λειτουργεί μέσα σε πίνακες. Αυτό γίνεται διότι σε "δύσκολες" περιπτώσεις περίπλοκων πινάκων οι browsers ακολουθούν δικά τους κριτήρια για τη σχεδίαση της σελίδας. Αν συναντήσετε ένα τέτοιο πρόβλημα απλώς χρησιμοποιήστε τις παραμέτρους height & width αντί για τις hspace & vspace.

30. Διαχείριση ομάδων κειμένου με τις BLOCKQUOTE και DIV

Η οδηγία **BLOCKQUOTE** χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να παρουσιάσουμε κείμενο το οποίο πρέπει να ξεχωρίσει από την υπόλοιπη σελίδα εμφανιζόμενο με μικρότερα αριστερά και δεξιά περιθώρια από το υπόλοιπο κείμενο της παραγράφου.

Για να επιτύχουμε το παραπάνω αποτέλεσμα παράδειγμα χρησιμοποιήθηκε ο ακόλουθος κώδικας:

Προσέξτε πως δεν χρειάστηκε να δηλώσουμε για να καταλάβει ο browser πως πρέπει να αλλάξει παράγραφο πριν και μετά την **BLOCKQUOTE**. Η αλλαγή γραμμής, το αριστερό και το δεξιό περιθώριο ορίζονται αυτόματα από τον ίδιο τον browser.

Η οδηγία **DIV** (document division element) χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να δηλώσουμε στον browser πως υπάρχει μια ενότητα την οποία θέλουμε να διαχειριστεί διαφορετικά. Για παράδειγμα αν θέλουμε να κεντράρουμε μερικές παραγράφους είναι προτιμότερο να δηλώσουμε:

```
<DIV align=center>
μπλα μπλα μπλα μπλα ...
μπλα μπλα μπλα μπλα ...
μπλα μπλα μπλα μπλα ...
</DIV>
```

παρά να δηλώσουμε:

```
<center>µпλα µпλα µпλα µпλα ...µпλα µпλα µпλα µпλα ...µпλα µпλα µпλα µпλα ...
```

Η DIV είναι πολύ δημοφιλής με <u>Stylesheets</u>.

31. Πώς προσθέτουμε σχόλια στον κώδικα μιας σελίδας

Ένα βασικό χαρακτηριστικό των browsers είναι να αγνοούν τις οδηγίες που δεν καταλαβαίνουν. Όταν ένα πρόγραμμα συναντάει μια εντολή που δεν καταλαβαίνει εμφανίζει ένα μήνυμα λάθους και συνήθως σταματάει να λειτουργεί. Οι browers όμως, για λόγους συμβατότητας προς τα πίσω, αγνοούν τις οδηγίες που δεν καταλαβαίνουν (π.χ. οδηγίες που δημιουργήθηκαν μετά την έκδοση του browser που χρησιμοποιεί ο χρήστης) αλλά εμφανίζουν κανονικά όσες γνωρίζουν.

Αυτό φυσικά παρουσιάζει ένα πρόβλημα για τους κατασκευαστές σελίδων μια και, αντίθετα με τις γλώσσες προγραμματισμού, ο browser ποτέ δεν θα μας πει: "Υπάρχει πρόβλημα στη γραμμή τάδε". Έχει όμως το πλεονέκτημα να μην αποκλείει όσους έχουν παλαιούς browsers από τις σελίδες μας.

Πολλές φορές, έχουμε την ανάγκη να βάλουμε κάπου μέσα στη σελίδα μια παρατήρηση ή κάποιο σχόλιο μόνο για μας (π.χ. μια υπενθύμιση του τύπου: "εδώ να βάλω τη φωτογραφία του Κώστα"). Θεωρητικά αρκεί να βάλω μια οδηγία του τύπου: <εδώ να βάλω τη φωτογραφία του Κώστα> (δεν ακολουθούμε την πρακτική του REM που έχουμε στις γλώσσες προγραμματισμού). Ωστόσο αυτό δεν είναι πολύ βολικό γιατί μπορεί να χαθεί μέσα στον κώδικα και να μην βρίσκεται εύκολα. Γι' αυτό συνήθως ακολουθούμε την ακόλουθη πρακτική:

<!----εδώ να βάλω τη φωτογραφία του Κώστα>

Όπως βλέπετε το θαυμαστικό και τα διαστήματα κάνουν την οδηγία να ξεχωρίζει και γι' αυτό μπορούμε να τη βρούμε πιο εύκολα μέσα στον κώδικα. Μπορύμε ακόμη να κάνουμε και αναζητήσεις (find) με το !---- που δεν χρησιμοποιείται πουθενά αλλού. Έτσι θα βρίσκουμε ακόμη πιο εύκολα τα σχολιά μας.

32. Πώς κάνουμε διάφανο ένα γραφικό με το Paintshop Pro

Για να γίνει διάφανο το γραφικό μας (δηλαδή ο web browser να εμφανίζει σαν φόντο του, το φόντο της σελίδας) πρέπει να το αποθηκεύσουμε σαν gif τύπου 89a Interlaced. Στο Paintshop Pro 6 αυτό επιτυγχάνεται ανοίγοντας το αρχείο και επιλέγοντας Colors - Set Palette Transparency - Set the transparency value to the background color.

Σε παλαιότερες εκδόσεις του Paintshop Pro απαιτείται η ακόλουθη διαδικασία:

- Ανοίγουμε το αρχείο και επιλέγουμε με το εργαλείο επιλογής χρώματος (σταγονόμετρο) το χρώμα που θέλουμε να γίνει διάφανο. Το χρώμα αυτό θα γίνει αποδεκτό σαν χρώμα πρώτου πλάνου (βλέπε σχέδιο).
- Ορίζουμε το χρώμα αυτό ως χρώμα φόντου του γραφικού. Για να γίνει αυτό κάνουμε κλικ στο εικονίδιο εναλλαγής χρώματος φόντουπρώτου πλάνου (στην έκδοση 4 το εικονίδιο αυτό αποτελείται από δύο βέλη).
- 3. Επιλέγουμε File Save As
- 4. Επιλέγουμε **Options**
- 5. Epiléyoume Set the transparency value to the background color
- 6. Κάνουμε κλικ στο ΟΚ
- 7. Κάνουμε κλικ στο Save

Το γραφικό μας έχει πλέον γίνει διάφανο για το συγκεκριμένο χρώμα.

Σημείωση: Με την παραπάνω διαδικασία κάναμε διάφανα όλα τα pixels που έχουν το ίδιο χρώμα. Αν υπάρχουν pixels που έχουν παραπλήσια χρώματα (π.χ. διαφορετικές αποχρώσεις μη ορατές με γυμνό μάτι) αυτά δεν θα γίνουν διάφανα.

| | | | | 4 |
|-------------------------------|--|--------------------|----------------------|----------|
| 🧖 💉 🌮 🖪 🐼 🥒 👔 | File Preferences | | | × |
| | GIF JIF/JPG PCD PCX F | NG RAW TI | F WMF / Import WPG |] |
| Slave Ac. | GIF 89a transparency settings | | | |
| Save in: 🔄 images | C <u>M</u> aintain original file's transpare | ncy information | Preview | |
| 1 | C Do not save any transparency | information | | |
| 🗾 dotclear.gif | C Set the transparency value to t | he beckground col | | |
| golett.git | | | | |
| i goright,git | Set the transparency value to p | parette entry just | | to a |
| | | | | 1 1/ 2/ |
| 🔤 right.gir | | | | |
| | | ОК | Cancel Help | |
| _ | | | | |
| | | | Χοώμα σε ποώτο πλάνο | |
| Flie <u>n</u> ame: [right.gif | | <u> </u> | | |
| Save as type: GIF - Com | puServe 🔽 | Cancel | | |
| | | | Εναλλαγή φόντου- | |
| | | Help | Χρώμα | χ Φόντου |
| Sub type: Version 89 | a - Interlaced | Options | | |
| | | | | |

33. Πώς κάνουμε μια γραμμή κειμένου να σκρολάρει

Για να επιτύχουμε αυτό το αποτέλεσμα χρησιμοποιούμε την οδηγία <MARQUEE>...</MARQUEE> που όμως λειτουργεί μόνο με τον Explorer (το Netscape την αγνοεί).

Μερικές φορές είναι επικίνδυνο να έχουμε ένα τμήμα της σελίδας να κινείται με τέτοιο τρόπο διότι τραβάει την προσοχή του επισκέπτη επάνω του και τον κάνει ν' αγνοεί την υπόλοιπη σελίδα. Γι' αυτό σας συνιστούμε να την χρησιμοποιείτε με μέτρο.

Σημείωση: Επειδή έχω λάβει πολλές ερωτήσεις γι' αυτό, σας ενημερώνω πως για να καθορίσετε την ταχύτητα με την οποία κινείται το κείμενο θα χρησιμοποιήσετε την παράμετρο SCROLLDELAY. Η σύνταξη είναι: <MARQUEE SCROLLDELAY = iDelay> όπου iDelay είναι ο αριθμός των milliseconds που θα περνούν από τη στιγμή που εμφανίζεται το ένα γράμμα, μέχρι την ώρα που θα εμφανιστεί το επόμενο (το default είναι 85 και το νούμερο που θα ορίσετε θα πρέπει να είναι ακέραιος αριθμός).

34. Πώς κάνουμε ένα μέρος της σελίδας (κείμενο και εικόνες) να αναβοσβήνει

Για να επιτύχουμε αυτό το αποτέλεσμα χρησιμοποιούμε την οδηγία $\langle BLINK \rangle \dots \langle BLINK \rangle$ που όμως λειτουργεί μόνο με το Netscape (o Explorer την αγνοεί).

Μερικές φορές είναι επικίνδυνο να έχουμε ένα τμήμα της σελίδας να αναβοσβήνει διότι τραβάει την προσοχή του επισκέπτη επάνω του και τον κάνει ν' αγνοεί την υπόλοιπη σελίδα. Γι' αυτό σας συνιστούμε να την χρησιμοποιείτε με μέτρο.

Σημείωση: Επειδή έχω λάβει πολλές ερωτήσεις γι' αυτό, σας ενημερώνω προκαταβολικά πως δεν μπορείτε να καθορίσετε τον ρυθμό με τον οποίο αναβοσβήνει το περιεχόμενο της blink. Το καθορίζει μόνο του το Netscape ανάλογα με το πόσο μεγάλο είναι αυτό που του ζητήσαμε να αναβοσβήσει.

35. Πώς λειτουργούν οι παραπομπές μιας αρχικής σελίδας που βρίσκεται στον σκληρό δίσκο (ή δισκέτα) του χρήστη <BASE>

Ας υποθέσουμε πως έχουμε ένα μεγάλο site με πολλές σελίδες. Ο πίνακας περιεχομένων του (που για το εδώ παράδειγμα υποθέτουμε πως βρίσκεται στην διεύθυνση www.myhost.com/index.htm) θα είναι φυσικά πολύ χρήσιμος για κάποιον που το επισκέπτεται συχνά. Αν όμως τον αποθηκεύσει στον δικό του δίσκο (για να μην τον φορτώνει πάλι από την αρχή κάθε φορά που τον χρειάζεται), ο πίνακας θα πάψει να λειτουργεί. Θα θέλει την σελίδα που βρίσκεται στο www.myhost.com/resources/links.htm αλλά αν ο κατασκευαστής της σελίδας έχει ορίσει σχετικές παραπομπές (relative links), ο browser θα ψάχνει το /resources/links.htm στον δικό του δίσκο και φυσικά δεν θα το βρίσκει.

Για να βοηθήσουμε τους επισκέπτες που θέλουν να κάνουν κάτι τέτοιο χρησιμοποιούμε την οδηγία <BASE>. Μας επιτρέπει να ορίσουμε το βασικό URL της σελίδας, που θα χρησιμοποιηθεί σαν βάση σε περίπτωση που μια web σελίδα διαβάζεται από άλλο χώρο (local file ή mirror site) και θέλουμε να εξακολουθούν να λειτουργούν οι σχετικές παραπομπές (relative links). Όπου δεν ορίζεται η παράμετρος BASE ο browser χρησιμοποιεί στην θέση του BASE το URL που μόλις ζήτησε.

Η σύνταξη της BASE είναι

 SASE HREF="http://www.myhost.com/"> και βρίσκεται μέσα στην οδηγία HEAD.

Μαθήματα Ειδήσεις Business Διάφορα

36. Πώς κατασκευάζουμε image maps

Εισαγωγή

Σε άλλο σημείο του site είδαμε πως να κάνουμε μια εικόνα παραπομπή. Πολλές φορές όμως έχουμε την ανάγκη να δημιουργήσουμε μια εικόνα που να μας παραπέμπει σε διαφορετικές σελίδες αν κάνουμε κλικ σε διαφορετικά μέρη της. Αυτό γίνεται συνήθως για δύο λόγους:

- 1. Μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν έξυπνο χάρτη. Με τον τρόπο αυτό όταν ο χρήστης κάνει κλικ στο σημείο που τον ενδιαφέρει θα παραπέμπεται στη σελίδα που αφορά τη συγκεκριμένη περιοχή (για παράδειγμα στα<u>σημεία πώλησης της επιγείρησης που υπάργουν</u> εκεί).
- 2. Μια μεγάλη εικόνα, που αποτελείται από πολλές μικρότερες, καταλαμβάνει συνήθως μικρότερο χώρο από το άθροισμα των μερών της. Έτσι συχνά, για λόγους οικονομίας bandwith, αντί να τοποθετήσουμε στη σελίδα μερικές εικόνες, και να κάνουμε την κάθε μια παραπομπή, προτιμούμε να τις συνδυάσουμε σε μια μεγάλη εικόνα, που φυσικά θα λειτουργεί σαν image map (αυτή η πρακτική χρησιμοποιείται και στην μπάρα πλοήγησης που υπάρχει στην κορυφή αυτής της σελίδας).

Τα image maps χωρίζονται σε δύο μεγάλες κατηγορίες: Τα client side και $\tau \alpha$ server side.

Σε ένα server side image map η εργασία παρακολούθησης των επιλογών του ποντικιού του χρήστη γίνεται από τον Web server. Η μέθοδος αυτή έχει το μειονέκτημα πως διαφέρει από server σε server (π.χ. είναι άλλη για τον ncsa και άλλη για τον netscape) και το πλεονέκτημα πως λειτουργεί με όλους τους browsers.

Σε ένα client side image map όλες οι εργασίες γίνονται από τον browser. Το μειονέκτημα της μεθόδου αυτής είναι πως δεν υπάρχει σε παλαιούς browsers. Έχει όμως το πλεονέκτημα να λειτουργεί ανεξάρτητα από τον Web server που φιλοξενεί τις σελίδες και χωρίς να επιβαρύνει τη λειτουργία του κόμβου που φιλοξενεί τις σελίδες. Σήμερα σχεδόν όλοι οι κατασκευαστές σελίδων χρησιμοποιούν client side image maps καθώς ελάχιστοι χρήστες έχουν τόσο παλαιούς browsers ώστε να μην υποστηρίζουν αυτή τη λειτουργία.

Διαδικασία Κατασκευής client side image map

Αν ρωτήσετε κάποιον πεπειραμένο κατασκευαστή σελίδων ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος για να κατασκευαστεί ένα image map, θα σας πει πως ο ευκολότερος τρόπος είναι να χρησιμοποιήσετε ένα από τα προγράμματα που υπάρχουν γι' αυτό το σκοπό.

Αυτό όμως είναι αλήθεια μόνο στην περίπτωση που θέλετε να κατασκευάσετε πολλά ή περίπλοκα image maps. Για τον νέο χρήστη όμως, που θέλει να καταλάβει πως λειτουργούν τα image maps και θέλει να κατασκευάσει κάτι μέσα σε λίγο χρόνο, είναι πιο εύκολο και απλό να ακολουθήσει την παραδοσιακή μέθοδο:

Η πρώτη μας δουλειά θα είναι να βρούμε την εικόνα που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε και να την τοποθετήσουμε στη σελίδα μας. Στο παρακάτω παράδειγμα εικόνα που θα βάλουμε είναι η μπάρα πλοήγησης που υπάρχει στην κορυφή αυτής της σελίδας. Η οδηγία με την οποία θα τοποθετηθεί η εικόνα είναι η:

Βλέπουμε ότι, εκτός από τις κλασικές παραμέτρους (height, width, border κ.λπ.), χρησιμοποιούμε και μια καινούρια με το όνομα usemap. Η usemap λέει στον browser πως η συγκεκριμένη εικόνα είναι ένας ενεργός χάρτης και ότι θα βρει όλες τις πληροφορίες χρήσης του σε ένα μέρος της σελίδας που ονομάζεται navbargr (Για να ονομάσω το σημείο αυτό χρησιμοποίησα το ίδιο όνομα αρχείου με αυτό της εικόνας. Αυτό έγινε για λόγους ευκολίας και δεν είναι απαραίτητο να κάνετε και σεις το ίδιο).

Σε κάποιο άλλο μέρος της σελίδας τοποθετούμε την οδηγία map που περιέχει όλες τις πληροφορίες για τις εργασίες που πρέπει να κάνει ο browser κάθε φορά που ο χρήσης κάνει κλικ σε ένα διαφορετικό μέρος της εικόνας. Προσωπικά προτιμώ η map να μπαίνει αμέσως μετά την οδηγία της εικόνας αλλά αυτό είναι κάτι που θα το κρίνετε εσείς. Η σύνταξη της map είναι:

```
<\!\!map name="\acute{o}vo\mu\alpha"><\!\!area shape="ɛidos σχήματος" 
coords="συντεταγμένες " href="παραπομπή"></\!map>
```

Όπου:

Ονομα είναι το όνομα που δώσαμε στις παραμέτρους του χάρτη με την usemap

Είδος Σχήματος είναι το σχήμα της περιοχής που θέλουμε να γίνει παραπομπή. Μπορούμε να ορίσουμε τα παρακάτω είδη σχημάτων:



- 1. **RECT** Τετράγωνο ή Ορθογώνιο Παραλληλόγραμμο
- 2. **CIRCLE** Κύκλος
- 3. **POLY** Πολύγωνο

Συντεταγμένες

RECT

Όταν δηλώνουμε area shape="rect" ο browser καταλαβαίνει πως κάθε φορά που κάποιος κάνει κλικ μέσα σε ένα νοητό τετράγωνο ή ορθογώνιο παραλληλόγραμμο θα πρέπει να τον παραπέμπει στο URL που έχουμε ορίσει στο τέλος της οδηγίας area shape. Για να μάθει όμως που βρίσκεται αυτό το νοητό σχήμα θα πρέπει να του δώσουμε τις συντεταγμένες του, δηλαδή τα pixels που το αποτελούν.

Οι συντεταγμένες του RECT είναι οι πιο απλές. Πρώτα ορίζουμε την πάνω αριστερά άκρη του ορθογώνιου παραλληλόγραμμου και μετά την κάτω δεξιά. Η σύνταξη είναι:

coords="x1,y1 x2,y2" (x είναι ο οριζόντιος άξονας και y ο κάθετος). Για περισσότερες πληροφορίες μελετήστε το σχετικό <u>παράδειγμα</u>.

<u>Σημείωση</u>:Μπορούμε, αν θέλουμε, να δώσουμε ποσοστά αντί για συγκεκριμένες συντεταγμένες για την κάτω δεξιά πλευρά του σχήματος. Για παράδειγμα αν ορίσουμε coords="0,0 50%,100%" ο broser θα καταλάβει πως θέλουμε το σχήμα μας να αρχίζει στην πάνω αριστερά γωνία της εικόνας (στο 0,0) και να καταλαμβάνει το 50% το πλάτους στης (χ=50%) και ολόκληρο το ύψος της (y=100%).

CIRCLE

Ανάλογη με το RECT είναι η διαδικασία ορισμού ακολουθούμε όταν το νοητό μας σχήμα είναι ένας κύκλος (area shape="circle").

Οι συντεταγμένες που δίνουμε στον browser για τον κύκλο είναι δύο. Το κέντρο και η ακτίνα του. Η σύνταξη είναι:

coords="x,y,radious" (x είναι ο οριζόντιος άξονας, y είναι ο κάθετος και radius είναι η ακτίνα του κύκλου σε pixels). Για περισσότερες πληροφορίες μελετήστε το σχετικό <u>παράδειγμα</u>.

POLY

Η ίδια διαδικασία με το RECT ακολουθείται και στην περίπτωση που έχουμε να σχηματίσουμε ένα πολύγωνο. Η μόνη διαφορά είναι πως αντί να δώσουμε στον browser τις συντεταγμένες δύο σημείων (της πάνω αριστερής και της κάτω δεξιάς γωνίας του σχήματος), θα του δώσουμε τις συντεταγμένες κάθε μιας από τις κορυφές του πολυγώνου (ποια κορυφή αναφέρεται πρώτη δεν έχει σημασία, αρκεί να αναφέρονται όλες και με τη φορά των δεικτών του ρολογιού ή αντίστροφα από αυτήν). Η σύνταξη των συντεταγμένων ενός πενταγώνου είναι:

coords="x1,y1 x2,y2 x3,y3 x4,y4 x5,y5" Για περισσότερες πληροφορίες μελετήστε το σχετικό <u>παράδειγμα</u>.

<u>Σημείωση:</u> Η τεχνική ορισμού πολυγώνου θα χρησιμοποιηθεί ακόμη και στην περίπτωση που θέλουμε να σχεδιάσουμε ένα τρίγωνο ή ένα ακανόνιστο τετράπλευρο.

Παραπομπή

Εδώ τοποθετούμε το URL στο οποίο θέλουμε να παραπέμπει το μέρος της εικόνας που ορίσαμε.

Παράδειγμα

Σας συνιστούμε <u>να δείτε ολοκληρωμένο τον χάρτη των παραπάνω</u> <u>παραδειγμάτων</u> για να καταλάβετε καλύτερα τη λειτουργία του.

<u>Σημειώσεις:</u>

- 1. Αν κάνετε το λάθος να υπερκαλύψετε δύο περιοχές, ο browser θα οδηγεί το χρήστη στο URL εκείνης που αναφέρεται πρώτη στο map.
- 2. Αν θέλετε μια περιοχή να μην είναι ενεργή, τότε αντί για href="παραπομπή" θα γράψετε NOHREF. Αυτή η ιδιότητα είναι χρήσιμη όταν θέλουμε να "τρυπήσουμε" κάποια περιοχή (π.χ. μέσα σε ένα μεγάλο τετράγωνο να υπάρχει ένας κύκλος που δεν είναι ενεργός). Αυτό φυσικά σημαίνει πως το οδηγίες AREA που περιέχουν NOHREF πρέπει να γράφονται πριν από τις άλλες.



37. Πώς προσθέτουμε javascripts σε μια σελίδα

Πολλοί προγραμματιστές δημιουργούν εφαρμογές σε javascript ή άλλα περιβάλλοντα (π.χ. Perl) για δική τους χρήση και στη συνέχεια τις τοποθετούν στο Internet, παρέχοντας τη δυνατότητα και σε άλλους χρήστες να επωφεληθούν από την εργασία τους. Ακόμη λοιπόν και αν δεν γνωρίζουμε javascript μπορούμε να προσθέσουμε κάποια ειδικά εφέ ή εφαρμογές στις σελίδες μας. Εννοείται φυσικά πως σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να αντιγράφουμε κώδικα χωρίς τη συγκατάθεση του δημιουργού του.

Σήμερα υπάρχουν χιλιάδες javascripts αρχειοθετημένα σε ειδικές βιβλιοθήκες από τις οποίες μπορούμε να επιλέξουμε εκείνα που επιθυμούμε. Ας υποθέσουμε λοιπόν πως επισκευθήκαμε μια <u>βιβλιοθήκη δωρεάν διάθεσης εφαρμογών javascript</u> και επιλέξαμε την παρακάτω εφαρμογή:

```
<Script>
        // Created by Stavros Lagoudakis
        // e-mail: hawkeye@mad.scientist.com
        // This script is provided as is with no guarantees or
support.
        // Please email me only if you have a serious business
proposal.
        var d=new Date();
           d.setTime(d.getTime());
        var month = 1;
        var sk="";
        if (d.getDate() == 1) {sk="
Have a nice month!" }
        if (d.getDay() == 0) {day="Sunday"}
        if (d.getDay() == 1) {day="Monday"; sk="
Have a nice week!" }
        if (d.getDay() == 2) {day="Tuesday"}
        if (d.getDay() == 3) {day="Wednesday"}
        if (d.getDay() == 4) {day="Thursday"}
        if (d.getDay() == 5) {day="Friday"; sk="
Have a nice weekend!" }
        if (d.getDay() == 6) {day="Saturday"}
        month = d.getMonth() + 1;
        document.write("<B><FONT FACE=Arial COLOR=#FDEDB5 SIZE=-1>" +
day + " " +
       d.getDate() + "/" + month + "/" + d.getYear() +
"</FONT></B><FONT SIZE=-2
        FACE=Arial COLOR=#000000><BLINK>" + sk +"</BLINK></FONT>");
</Script>
```

Για να σας προλάβω, σας πληροφορώ πως δεν υπάρχει κανείς λόγος να γνωρίζετε τι σημαίνει όλος αυτός ο κώδικας (ούτε και εγώ γνωρίζω). Μην πανικοβάλεστε λοιπόν και ακολουθήστε απλώς την παλιά και δοκιμασμένη τακτική του copy - paste. Τα βήματα τα οποία ακολούθησα για να προσθέσω αυτό τον κώδικα στη σελίδα μου ήταν τα ακόλουθα:

- 1. Επέλεξα το script που με ενδιαφέρει και βεβαιώθηκα πως έχω πράγματι δικαίωμα να το αντιγράψω.
- Επισκεύθηκα τη σελίδα όπου υπήρχε το script, είδα τον κώδικα (View -Source στον Internet Explorer ή View - Page Source στον Netscape Communicator) και τον αντέγραψα στη δικιά μου σελίδα.
- 3. Ο κώδικας τοποθετήθηκε μέσα στην οδηγία <HEAD> μετά το </TITLE> (όπως ακριβώς φαίνεται στο παραπάνω παράδειγμα).

Οι παραπάνω εργασίες ισχύουν για όλα τα javascripts. Επειδή όμως κάθε script είναι και ένα ξεχωριστό "πρόγραμμα" με τις δικές του ιδιαιτερότητες πρέπει να διαβάσουμε και τις οδηγίες που έχει γράψει γι' αυτό ο κατασκευαστής του. Δυστυχώς οι οδηγίες αυτές συνήθως είναι σύντομες και γι' αυτό όχι ιδιαίτερα επεξηγηματικές, αν και αυτό είναι μάλλον δικαιολογημένο για ένα λογισμικό που μας δίδεται δωρεάν.

Στην περίπτωση του παραπάνω παραδείγματος οι οδηγίες εμπεριέχονται μέσα στον κώδικα και τις ξεχωρίζουμε από τις δύο καθέτους (//) με τις οποίες ξεκινά κάθε γραμμή με σχόλια.

Το πρώτο σχόλιο αποτελείται από μερικές γραμμές και μας δίνει τα στοιχεία του δημιουργού του script.

// Created by Stavros Lagoudakis // e-mail: hawkeye@mad.scientist.com // This script is provided as is with no guarantees or support. // Please email me only if you have a serious business proposal.

Ακολουθεί μια σύντομη περιγραφή του τρόπου με τον οποίο λειτουργεί το script.

// The trick of this script is a simple gif-image // consisting of two colors: black and white dots. // The black dots are transparent. // By wipeing this gif-image back and forth over the // textmessages you get an attractive dissolving effect. // This image is called slidefader.gif.

Στη συνέχεια ο συγγραφέας, ακολουθώντας τη συνήθεια όσων δημιουργούν scipts, μας εξηγεί τι σημαίνει κάθε παράμετρος και ποιες τιμές πρέπει να δηλώσουμε σε αυτήν.

// Configure the left and top margin of the text (pixels).

Ακολουθεί ένα παράδειγμα λειτουργίας αυτού του javascript

Σημείωση: Το συγκεκριμένο script τοποθετείται σε όποιο σημείο της σελίδας θέλουμε (εκεί που θέλουμε να εμφανιστεί το μήνυμα). Πολλά scripts όμως τοποθετούνται υποχρεωτικά μέσα στην οδηγία <HEAD> π.χ.

<HEAD><TITLE>Ο τίτλος της σελίδας</TITLE> <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">...ο κώδικας του script... </SCRIPT></HEAD> _

38. Πώς δημιουργούνται τα Pop Up Windows

Συγγραφέας: <u>CT</u> Μετάφραση (και κάποιες προσθήκες): Γιώργος Επιτήδειος

Το πρωτότυπο κείμενο βρίσκεται στη διεύθυνση <u>http://www.crazyted.com/utilities/popup</u>

Στο κείμενο αυτό σας παρουσιάζουμε τα βασικά στοιχεία της κατασκευής Pop-Up Windows με τη χρήση της JavaScript. Ακόμη κι αν δεν γνωρίζετε αυτή τη γλώσσα είκοσι λεπτά προσεκτικής ανάγνωσης θα σας είναι αρκετά για να προσθέσετε και εσείς στις σελίδες σας αυτά τα τόσο συνηθισμένα, αν και όχι και τόσο αγαπητά από τους χρήστες, παραθυράκια.

- Η διαφορά ανάμεσα σε Pop-Up Windows και νέα παράθυρα του Browser
- <u>Τα Pop-Up Windows και τη χρήση τους</u>
 - Ο κώδικας και η σημασία του
- Μερικά Παραδείγματα
 - <u>Παράδειγμα 1</u>
 - <u>Παράδειγμα 2</u>
 - <u>Παράδειγμα 3</u>
- <u>Μερικές ακόμη τεχνικές (Tips & Tricks)</u>
 - Συμβουλή 1
 - Συμβουλή 2
 - Συμβουλή 3 (η πιο σημαντική)
- <u>Τελειώνοντας:</u>

Η διαφορά ανάμεσα σε Pop-Up Windows και νέα παράθυρα του Browser

Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει καμία διαφορά. Κάποια Pop-Up Windows μπορεί να μην περιέχουν την μπάρα εργαλείων ή να μην εμφανίζουν το URL στο οποίο βρίσκονται, αλλά στην πραγματικότητα είναι και αυτά νέες απεικονίσεις σελίδων από τον Browser που χρησιμοποιείτε.

Για να τα διαχωρίσουμε λοιπόν, όταν στο κείμενό μας αναφέρεται ο όρος Pop-Up Windows θα δηλώνει παραθυράκια όπως αυτό που εμφανίζεται όταν φορτώνετε αυτή τη σελίδα ή όπως τα διαφημιστικά που συναντούμε σε

υπηρεσίες δωρεάν φιλοξενίας σελίδων όπως το Geocities και αλλού. Αντίθετα ο όρος νέο παράθυρο θα χρησιμοποιείται για παράθυρα που δημιουργούνται όταν επιλέξουμε File / New (Αρχείο - Δημιουργία - Παράθυρο) στον Browser που χρησιμοποιούμε.

Και επειδή όπως είπαμε οι διαφορές μεταξύ αυτών των δύο είναι κυρίως αισθητικές (εμφάνιση μπάρας επιλογών, δυνατότητα αλλαγής του μεγέθους κ.λπ.) μπορούμε να τις ξεχάσουμε και να ασχοληθούμε αποκλειστικά με το αντικείμενό μας, δηλαδή τα...

Τα Pop-Up Windows και τη χρήση τους

Τα πρώτα Pop-Up Windows, τα οποία όπως θα μάθουμε παρακάτω έχουν και άλλες εφαρμογές εκτός από τις διαφημιστικές, εμφανίστηκαν για πρώτη φορά γύρω στα 1995 και 96 όταν κυκλοφόρησε το Netscape 3.0 και η αγορά συνειδητοποίησε τις νέες δυνατότητες που προσέφερε η Java και η JavaScript. Τα Pop-Up Windows δημιουργούνται χάρη σε κώδικα JavaScript ο οποίος τοποθετείται μέσα στον κώδικα HTML της Web σελίδας με σκοπό να δημιουργηθεί ένα νέο παράθυρο από τον Browser και να οριστούν τα χαρακτηριστικά του.

Ο κώδικας και η σημασία του:

<script language=JavaScript> open("URL", "όνομαΠαραθύρου", ["χαρακτηριστικάΠαραθύρου"]) </script>

Τα παραπάνω ακατανόητα πράγματα σημαίνουν τα εξής:

<script language=JavaScript> = Δηλώνει στην Browser ότι από δω και πέρα δεν θα διαβάζει HTML (τη γλώσσα δημιουργίας των web σελίδων), αλλά JavaScript.

open = Δηλώνει στην Browser ότι πρέπει να ανοίξει ένα νέο παράθυρο (το "Pop-Up Window")

"URL" = Αυτή είναι η διεύθυνση της σελίδας η οποία θα φορτωθεί στο νέο παράθυρο.

"όνομαΠαραθύρου" = Αυτό είναι το όνομα που θα δώσουμε στο νέο παράθυρο. Αν δεν καταλαβαίνετε γιατί πρέπει να "βαφτίσουμε" το παράθυρό μας μην ανησυχείτε. Κάτι τέτοιο μας παρέχει περισσότερες δυνατότητες (π.χ. δημιουργία παραπομπών από παράθυρο σε παράθυρο) και θα καταλάβετε τα πάντα γι' αυτό αν διαβάσετε για πλαίσια και την παράμετρο Target.

["χαρακτηριστικάΠαραθύρου"] = Οι αγκύλες ([]) υποδηλώνουν ότι αυτά τα χαρακτηριστικά είναι προαιρετικά. Είναι όμως πολύ χρήσιμα αφού μας επιτρέπουν να ελέγξουμε καλύτερα την εμφάνιση των παραθύρων που δημιουργούμε.

Οι διαθέσιμες επιλογές μας είναι:

toolbar[=yes / no] η [=1 / 0] location[=yes / no] η [=1 / 0] directories[=yes / no] η [=1 / 0] status[=yes / no] η [=1 / 0] menubar[=yes / no] η [=1 / 0] scrollbars[=yes / no] η [=1 / 0] resizable[=yes / no] η [=1 / 0] width=## ($\delta \pi \sigma v$ ## είναι ο αριθμός των pixels) height=## $\delta \pi \sigma v$ ## είναι ο αριθμός των pixels)

</script> = Τώρα δηλώνουμε στον Browser ότι ο JavaScript κώδικας τελείωσε και μπορεί να συνεχίσει το διάβασμα της HTML (ή οτιδήποτε άλλο είχαμε χρησιμοποιήσει για να δημιουργήσουμε τη σελίδα μας).

Ας δούμε λίγο τώρα τι σημαίνουν και πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα χαρακτηριστικάΠαραθύρου:

- Ας υποθέσουμε ότι δεν θέλετε να υπάρχει μπάρα εργαλείων (toolbar) στο Pop-Up Window σας. Σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να δηλώσετε toolbar=no ή toolbar=0 (0 είναι το μηδέν και όχι το κεφαλαίο όμικρον). Φαντάζομαι ότι το yes/no είναι απόλυτα κατανοητό. Η σύνταξη 1/0 έχει να κάνει με δυαδική λογική (Binary Logic) και 1=yes ενώ 0=no.
- Αν δεν δηλώσετε τίποτε στα χαρακτηριστικάΠαραθύρου τότε θεωρείται αυτόματα ότι όλα ισχύουν (είναι σαν να τα έχετε δηλώσει όλα ως = 1 ή ως yes). Αν πάλι δεν ορίσετε συγκεκριμένο height (ύψος) ή width (πλάτος), τότε το o browser θα σχεδιάσει το παράθυρο όσο μεγαλύτερο μπορεί.

Όλα αυτά θα γίνουν ευκολότερα κατανοητά με μερικά παραδείγματα. Αν θέλετε να δείτε τον πλήρη κώδικα που περιέχει η σελίδα αυτή (και δημιουργεί τα παραρτήματα), επιλέξτε **View - Source** για Internet Explorer**View - Page Source** για Netscape Communicator

Μερικά Παραδείγματα

Αν κάνετε κλικ στο Παράδειγμα 1 θα εμφανιστεί ένα νέο παράθυρο (Pop-Up Window) το οποίο:

- Θα διαθέτει μπάρα εργαλείων (toolbar)
- Δεν θα δηλώνει τη διεύθυνσή του (δεν θα έχει location bar)
- Θα διαθέτει directory bar (προτεινόμενες παραπομπές από τον Browser)
- Δεν θα έχει status bar (η γραμμή στο κάτω μέρος του παραθύρου με διάφορες πληροφορίες)
- Θα εμφανίζει το βασικό μενού επιλογών (την menubar η οποία περιέχει τα Αρχείο - Επεξεργασία - Προβολή - Αγαπημένα -Εργαλεία - Βοήθεια κ.λπ.)
- Θα περιέχει scrollbars αν είναι απαραίτητες (αν το παράθυρο είναι τόσο μικρό που πρέπει να κινηθούμε μέσα σε αυτό για να δούμε όλο το περιεχόμενό του)
- Θα μπορεί ο χρήστης να αλλάξει το μέγεθός του
- και θα έχει ύψος και πλάτος 150 pixels

Η σελίδα η οποία εμφανίζεται μέσα σε αυτό είναι η <u>http://www.eeei.gr/odhgos/htmlfaq/popupex1.htm</u> και το όνομα του νέου παραθύρου θα είναι Example1.

Ο κώδικας για όλα τα παραπάνω είναι:

open('popupex1.htm',

'Example1',

```
'toolbar=1,location=0,directories=1,status=0,menubar=1,
scrollbars=1,resizable=1,width=675,height=150')
```

Προσέξτε ότι το τμήμα χαρακτηριστικάΠαραθύρου του κώδικα είναι τόσο μεγάλο που (αν δεν βλέπετε αυτή τη σελίδα τεράστια οθόνη και ανάλυση) δεν χωράει στην οθόνη και αλλάζει γραμμή. Αυτό γίνεται διότι μεταξύ κάθε παραμέτρου (αλλά και στο ίσον ή την τιμή) δεν αφήνουμε ΚΑΘΟΛΟΥ ΚΕΝΟ (όλα μπαίνουν κολλητά).

Άσκηση: Αν κάνετε view source σε αυτή τη σελίδα θα δείτε στην κορυφή της τον ακόλουθο κώδικα ο οποίος κάλεσε το παράθυρο που άνοιξε όταν τη φορτώσατε:

```
function inviteWin(){
    open('popupex0.htm', 'Welcome',
    'toolbar=0,location=0,directories=0,
    status=1,menubars=0,resizable=0,width=350,height=350')
}
```

Εδώ το όνομα του παραθύρου είναι Welcome, ενώ το όνομα της συνάρτησης είναι inviteWin. Για να ανοίγει αυτόματα το παράθυρο όταν φορτώνεται η σελίδα πήγαμε στο BODY της και προσθέσαμε το onLoad="inviteWin()".

Παράδειγμα 2

Παράδειγμα 2

Το παράδειγμα 2 είναι αρκετά πιο "περίπλοκο" από το πρώτο και χρειάζεται επιπλέον κώδικα για να λειτουργήσει.

Αν κάνετε view source σε αυτή τη σελίδα θα δείτε ότι ο κώδικας για την παραπομπή είναι:

Παράδειγμα 2

ενώ στην κορυφή της έχουμε τοποθετήσει τον ακόλουθο κώδικα:

```
function newWindow(){
    open('popupex2.htm', 'Example2',
    'toolbar=1,location=0,directories=1,status=0,
    menubar=1,scrollbars=1,resizable=1,width=700,height=400')
}
```

Παράδειγμα 3

Παράδειγμα 3

Πριν επιλέξετε το παράδειγμα 3 καλύτερα να διαβάσετε πρώτα τι κάνει. Εδώ θα ανοίξουμε ένα Pop-Up Window και αυτό με τη σειρά του θα καλέσει κάποιο άλλο. Αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο εμφανίζονται τα περισσότερα διαφημιστικά παράθυρα και για να λειτουργήσει το πρώτο παράθυρο περιέχει κώδικα σχεδόν ακριβώς ίδιο με εκείνον του παραδείγματος 2. Έτσι, φορτώνεται και δεύτερο παράθυρο.

Συνήθως οι δημιουργοί αυτών των παραθύρων δεν επιτρέπουν στον χρήστη να αλλάξει το μέγεθός τους, δεν διαθέτουν scrollbars και το ύψος και πλάτος τους είναι ακριβώς ίδια με αυτά της σελίδας που περιέχουν. Φυσικά, δεν είναι υποχρεωτικό η σελίδα αυτή να περιέχει γραφικά. Στις διαφημίσεις όμως τα γραφικά σπάνια απουσιάζουν.

Άσκηση: Κάντε View - Source για να δείτε πώς δημιουργήθηκε η παραπομπή και το button του παραδείγματος 3. (Το κουμπί δημιουργήθηκε ακριβώς όπως και στο παράδειγμα 1. Η παραπομπή έγινε με τον ίδιο τρόπο όπως και στο παράδειγμα 2, αλλά τόσο στην παραπομπή όσο και στο πάνω μέρος της σελίδας αλλάξαμε το όνομα της συνάρτησης από newWindow σε exThree γιατί δύο αντικείμενα (συναρτήσεις ή ομάδες ενεργειών) δεν μπορούν να έχουν το ίδιο όνομα. Οι διαφορές που υπάρχουν στις παραμέτρους οφείλονται στη διαφορετική εμφάνιση που θέλαμε να έχουν τα παράθυρα.)

Μερικές ακόμη τεχνικές (Tips & Tricks)

Συμβουλή 1: Βεβαιωθείτε ότι έχετε πράγματι ανάγκη από Pop-Up Windows. Πολλά απ' όσα επιθυμείτε μπορούν πιθανώς να υλοποιηθούν με πλαίσια (frames) ή με την παράμετρο Target. Όσοι βαριούνται να διαβάσουν τις σχετικές οδηγίες μπορούν απλώς να δουν πώς λειτουργεί αυτή η τεχνική στον ακόλουθο κώδικα:

Jonny's Frames Tutorial

Προσέξτε το target="_new". Θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο στο οποίο θα φορτωθεί η σελίδα http://www.webhelp.org/frames.html.

Συμβουλή 2: Για λόγους ευγενείας και ευχρηστίας είναι καλό να προσθέτετε στα Pop-Up Windows σας κουμπιά που επιτρέπουν στους χρήστες να τα κλείσουν. Αν και μπορούν να το κάνουν και από τις βασικές επιλογές στο πάνω δεξιά μέρος του παραθύρου αυτό θα κάνει πιο φιλικά τα Pop-Up Windows σας και θα δώσει μεγαλύτερη σιγουριά στους επισκέπτες των σελίδων σας (οι αρχάριοι χρήστες θα καταλάβουν ότι επιτρέπεται να κλείσουν το παράθυρο και πως αυτό δεν θα δημιουργήσει κανένα πρόβλημα).

Ο κώδικας που χρησιμοποιήθηκε για να υπάρχει κουμπί κλεισίματος του pop up το οποίο σας υποδέχθηκε σε αυτή τη σελίδα είναι:

<form name="closer"> <input type=button value="Close This Window" onClick="self.close()"> </form>

Τα κουμπιά δημιουργούνται πάντοτε με κώδικα ο οποίο περιέχεται μέσα στις οδηγίες (tags) <form> και </form>. Το ίδιο το κουμπί δημιουργήθηκε από τη μεσαία γραμμή. Το input σημαίνει ότι ο χρήστης θα δώσει κάποια πληροφορία στον browser (στην προκειμένη περίπτωση θα του πει κλείσε το παράθυρο). Το type=button δηλώνει τι είδους (τύπου) θα είναι αυτή η πληροφορία (πάτημα κουμπιού ή όχι) και το value καθορίζει πώς θα εμφανίζεται στον χρήστη (value="Κλείσιμο παραθύρου" σημαίνει ότι το κουμπί θα γράφει επάνω του Κλείσιμο παραθύρου.

To onClick="self.close()" είναι ο κώδικας που κάνει όλη τη δουλειά. Αυτός δηλώνει στον browser ότι πρέπει να κλείσει το παράθυρο στο οποίο περιέχεται αυτός ο κώδικας.

Για να δείτε τον κώδικα σε λειτουργία κάντε View - Source στο Pop-Up (βρίσκεται στηδιεύθυνση

http://www.eeei.gr/odhgos/htmlfaq/popupex0.htm)

Συμβουλή 3: Μη χρησιμοποιείτε πολύ συχνά Pop-Up Windows! Θυμηθείτε πόσο σας ξάφνιασε και σας μπέρδεψε το παράθυρο που άνοιξε μόλις φορτώσατε αυτή τη σελίδα. Πνίγοντας τους χρήστες με πάρα πολλά παράθυρα δεν θα καταφέρετε τίποτε άλλο πέρα από το να κερδίσετε την αντιπάθειά τους.

Για παράδειγμα, για να δημιουργήσω εγώ αυτή τη σελίδα και να ελέγξω ότι όλες οι παραπομπές λειτουργούν σωστά χρειάστηκε να "φύγω" και να επιστρέψω σε αυτήν αρκετές φορές. Επειδή λοιπόν κάθε φορά που την ξαναφορτώνω βλέπω να εμφανίζεται μπροστά μου το popup, καταλαβαίνω απόλυτα πόσο μεγάλο εκνευρισμό προκαλεί στους τακτικούς επισκέπτες της σελίδας. Ελπίζω μέχρι τώρα να το έχετε καταλάβει και εσείς.

Τελειώνοντας:

Αν τα μαθήματα HTML που υπάρχουν εδώ στην ελληνική γλώσσα δεν σας ικανοποιούν μπορείτε να δοκιμάσετε το Jonny's HTML Headquarters. Ο συγγραφέας αυτού του κειμένου το χρησιμοποιεί συχνά αυτές τις σελίδες και συμμετέχει στο web message board του site.

Επίσης, μπορείτε πάντοτε να επισκεφθείτε την προσωπική σελίδα του (CrazyTed's Domain). Σε διάφορα σημεία του site θα συναντήσετε ενδιαφέροντα παραδείγματα HTML scripting, καθώς και κάποιες βελτιώσεις βασισμένες σε JavaScript. Τέλος, μπορείτε πάντοτε να του γράψετε <u>E-Mail</u>. Ακόμη κι αν δεν γνωρίζει την απάντηση στο ερώτημά σας, πιθανότατα θα μπορέσει να σας παραπέμψει σε κάποιον ο οποίος τη γνωρίζει.

39. Μικρός οδηγός για τις Meta Tags

 $(H \equiv \neg \Xi^3 \equiv \frac{1}{2}O \quad O \quad O \quad \Xi \cdot O \quad \Xi \gg \Xi^{-}O \quad O \quad \Xi \neg O \quad \Xi \cdot O \quad HTML)$

 $\langle META \rangle$ tags $\Xi^{-}\Xi^{-}\Xi^{1/2}\Xi^{\pm}\Xi^{+}H = \Xi\Omega\Xi^{-}\Xi^{-}\Xi^{-}\Theta$ $\Xi \Xi H$ (tags) $O \equiv O$ $\Xi^{3}\Xi \gg O O O \Xi \pm O$ HTML $\Xi \Omega \Xi H \Xi \Omega \Omega \Xi - \Xi^{\Omega} O$ $O \equiv O \equiv H \equiv O \equiv H \equiv O \equiv 1/2$ $O \equiv \Xi O \equiv \Omega O \equiv \Omega O \equiv H \equiv \pm \Xi I O$ O E»EHEIO $O O \Xi^{n}O \Xi H\Xi I\Xi \neg \Xi O \Xi^{n}O \Xi O \Xi^{n}\Xi \gg \Xi - \Xi^{n}\Xi \pm$ $O \quad O \quad \Xi \cdot \Xi \frac{1}{2}$ $\Xi\Omega O \Xi\Omega \Xi - \Xi \pm$ $\Xi = \Xi = \Xi + \Xi H$ $\Xi D_{0}O \equiv \neg O O \equiv \Omega O \equiv \frac{1}{2}$ $O \equiv \Omega \equiv \gg \Xi \gg O \equiv \frac{1}{2}$ $\Xi^{T}\Xi^{H}\Xi^{\prime}O \Xi^{1/2}$ <META> $\Xi I \Xi \pm \Xi H$ tags $O O \Xi \cdot O \Xi H \Xi O \Xi \Omega O \Xi \Omega \Xi H \Xi \Omega O \Xi 1/20 \Xi \pm \Xi H$ Ξ³ΞΉΞ± $\Xi^{1/2}\Xi^{\pm}$ $\Xi'\Xi\cdot\Xi \otimes O$ O $\Xi'\Omega O$ Ξ'_2 $\Xi\Xi'_{2}\Xi\pm \Xi'O\Xi^{*}\Xi^{3}\Xi = \Xi \otimes \Xi' O$ $\Xi\pm O$ $\Xi'H\Xi'E\Xi'OO$ O O EQEHO E⁻E-O E¹/₂, E+E»E»E¬ EIE+EH E³EHE+ E¹/₂E+ $\Xi^2 \Xi \Omega \Xi \cdot \Xi E \Xi$

40. Τι είναι το Robots Exclusion Protocol

14/9/2001 (Συμβουλές για τη διαχείριση των αόρατων παρατηρητών των web σελίδων μας.) Γιώργος Επιτήδειος, gepiti@gepiti.com

Η αόρατη πλευρά του Internet

Αν διαθέτετε ένα web site και παρακολουθείτε προσεκτικά τα στατιστικά στοιχεία όσων κλήσεων δέχεται, τότε σίγουρα θα έχετε παρατηρήσει μερικούς πολύ περίεργους επισκέπτες. Για παράδειγμα, το Σάββατο που μας πέρασε οι προσωπικές μου σελίδες (http://www.gepiti.com/gepiti) κατέγραψαν τα ακόλουθα requests (αιτήματα για λήψη web σελίδων):

| Διεύθυνση server | Αριθμός requests |
|---------------------------|------------------|
| crawl3.googlebot.com | 10 |
| crawl1.googlebot.com | 10 |
| directhit.com | 25 |
| ezspider403.directhit.com | 11 |
| inktomi.com | 10 |
| fastsearch.net | 20 |
| sac2.fastsearch.net | 20 |

Μια προσεκτική ματιά στα ονόματα των servers είναι αρκετή για να ανακαλύψουμε την ταυτότητά τους. Τα crawl3.googlebot.com και αναζήτησης crawl1.googlebot.com ανήκουν στη μηχανή Google (www.google.com), ενώ τα directhit.com και ezspider403.directhit.com στη μηχανή Directhit (http://www.directhit.com), το inktomi.com στην Inktomi (http://www.inktomi.com), και τέλος fastsearch.net τα και sac2.fastsearch.net στη Fast (http://www.fastsearch.com).

Αν κανείς μπορούσε να μελετήσει τα περιεχόμενα αυτών των servers θα ανακάλυπτε ότι εκεί υπάρχουν εγκατεστημένα προγράμματα (γνωστά με το όνομα spiders ή crawlers) αποστολή των οποίων είναι η συγκέντρωση και καταχώρηση web σελίδων σε τεράστιες βάσεις δεδομένων. Έτσι, όταν εμείς αναζητούμε κάτι σε ένα εργαλείο όπως το Google, αυτό ελέγχει τη βάση με τις αποθηκευμένες σελίδες του και μας παρουσιάζει τα σχετικά αποτελέσματα. Αν μάλιστα σας έχει τύχει να επισκεφθείτε μια σελίδα και να μη βρείτε ό,τι δηλώνει το εργαλείο πως περιέχει, αυτό σημαίνει ότι πιθανότατα η σελίδα άλλαξε, αλλά ο crawler δεν "ξαναπέρασε" ακόμη από εκεί για να την ελέγξει και να ενημερώσει σχετικά τη βάση δεδομένων του εργαλείου.

Τι είναι τα bots

Τα crawlers (spiders) των μηχανών αναζήτησης δεν αποτελούν τους μόνους άψυχους κατοίκους της χώρας του Internet. Χιλιάδες αυτόνομα προγράμματα κάθε μορφής "κυκλοφορούν" μέσα στο δίκτυο και εκτελούν διάφορες εργασίες για λογαριασμό των δημιουργών τους. Όλα αυτά τα προγράμματα (συμπεριλαμβανομένων και των crawlers) είναι γνωστά με το όνομα robots (bots για συντομία) ή agents και μερικές από τις άλλες χρήσεις τους είναι: Ελεγχος καλής λειτουργίας ενός site · Συλλογή πληροφοριών · Συγκέντρωση και σύγκριση στοιχείων από διαφορετικά sites · Έλεγχος της ταχύτητας μεταφοράς δεδομένων · Έλεγχος της ποιότητας σύνδεσης μεταξύ δύο H/Y · κ.λπ.

Αξίζει να σημειωθεί ότι όλα τα bots δεν λειτουργούν μόνο για ιδία χρήση (όπως συμβαίνει στην περίπτωση του Google), αλλά και για λογαριασμό τρίτων. Για παράδειγμα, οι εταιρείες Inctomi και Fast συλλέγουν υλικό από το Internet και το διαθέτουν σε κάθε ενδιαφερόμενο. Δεν είναι λοιπόν πάντα εύκολο να ανακαλύψουμε πού και πώς χρησιμοποιούνται όσα στοιχεία συλλέγονται από το site μας. Πώς διαχειριζόμαστε τα robots (agents) του web μέσω meta tags Ένας απλός τρόπος για να επηρεάσουμε τη λειτουργία όσων bots κυκλοφορούν στο web (για το υπόλοιπο Internet δεν υπάρχει κάτι αντίστοιχο) είναι η δήλωση των προτιμήσεών μας μέσα από τα meta tags. Η δημοφιλέστερη meta tag που χρησιμοποιείται για αυτή την εργασία είναι η robots και συνήθως ο κώδικάς της (ο οποίος τοποθετείται μέσα στην οδηγία HEAD) είναι ο ακόλουθος:

<META NAME="robots" CONTENT="index,follow">

(προσέξτε πως δεν υπάρχει διάστημα μεταξύ του index και του follow)

Όταν δηλώσουμε το CONTENT ως index, το bot λαμβάνει την προτροπή να καταχωρήσει αυτή την σελίδα, ενώ αν το CONTENT έχει δηλωθεί ως noindex, τότε η σελίδα αυτή δεν θα πρέπει να καταχωρηθεί.

Επίσης, όταν το CONTENT έχει δηλωθεί ως follow, αυτό σημαίνει πως το λογισμικό αναζήτησης και καταχώρησης παρακαλείται να ακολουθήσει τις παραπομπές που υπάρχουν στην παρούσα σελίδα. Αν πάλι η δήλωση είναι nofollow, τότε το λογισμικό θα πρέπει να τις αγνοήσει.

Δυστυχώς ό,τι δηλώνεται στην παράμετρο CONTENT δεν είναι υποχρεωτικό. Ο διαχειριστής του bot αναλαμβάνει την ηθική υποχρέωση να μην κάνει μέσα στο site μας πράγματα που δεν επιθυμούμε (π.χ. να καταχωρήσει σε μια μηχανή αναζήτησης σελίδες που επιθυμούμε να παραμείνουν εκτός της βάσης του) και η μέχρι σήμερα εμπειρία έχει δείξει ότι συνήθως το nofollow γίνεται σεβαστό. Αντίθετα, η προτροπή follow συχνά αγνοείται μια και το Web είναι πολύ μεγάλο για να καταχωρηθεί ολόκληρο. Έτσι, τις περισσότερες φορές ένα bot καταχωρεί μόνο ένα μέρος όσων συνάντησε στο δίκτυο.

Πώς διαχειριζόμαστε τα robots (agents) του web μέσω της robots.txt

Ένας πιο ισχυρός και ευέλικτος τρόπος για να επικοινωνήσουμε με τα bots είναι η δημιουργία ενός αρχείου robots.txt "στην αρχή" (στο root directory) του site μας. Αν δοκιμάσουμε τη διεύθυνση http://www.in.gr/robots.txt (ή τη http://www.yahoo.com/robots.txt) θα δούμε ότι παρόμοιο αρχείο δεν υπάρχει. Με άλλα λόγια δεν υπάρχει περιορισμός στην καταχώρηση (indexing) των σελίδων του in.gr (ή του Yahoo!).

Αντίθετα, μια επίσκεψη στο http://www.flash.gr/robots.txt θα μας δείξει τα ακόλουθα:

User-agent: * Disallow: /

(Υπάρχουν και κάποια σχόλια, αλλά αυτά έχουν γραφτεί για όσους ανθρώπους διαβάζουν το robots.txt. Αν μια γραμμή του αρχείου ξεκινά με τον χαρακτήρα #, τότε αυτή αγνοείται από τα προγράμματα ανάγνωσης και καταχώρησης.)

Τα περιεχόμενα του αρχείου robots.txt ορίζονται από το Robots Exclusion Protocol. Εκεί διαβάζουμε ότι με την παράμετρο User-agent δηλώνουμε ποιο robot θέλουμε να αποκλείσουμε. Στην προκειμένη περίπτωση το Flash τα αποκλείει όλα γι' αυτό και ως τιμή της παραμέτρου User-agent έχει τοποθετηθεί ο αστερίσκος.

Επίσης, με την παράμετρο Disallow μπορούμε να ορίσουμε ποια τμήματα του site θέλουμε να αποκλείσουμε (σημειώστε ότι δεν υπάρχει Allow, πράγμα που σημάνει πως ό,τι δεν αποκλείεται θεωρείται προσβάσιμο). Στο Flash η Disallow έχει την τιμή / που σημαίνει ότι απαγορεύονται όλα όσα βρίσκονται από το αρχικό (root) directory και πέρα, δηλαδή δεν πρέπει να καταχωρηθεί τίποτε.

Για να γίνει πιο εύκολα κατανοητή η λειτουργία του robots.txt θα δούμε ένα λιγότερο περιοριστικό αρχείο αυτής της μορφής. Μελετώντας το http://europe.cnn.com/robots.txt, θα παρατηρήσουμε ότι περιέχει πολλές ειδικές ρυθμίσεις για ξεχωριστά bots. Για παράδειγμα, βλέπουμε ότι:

| User-agent: | * |
|-------------|--------------|
| Disallow: | /cgi-bin |
| Disallow: | /TRANSCRIPTS |
| Disallow: | /development |
| Disallow: | /third |
| Disallow: | /beta |

| Disallow: | /java |
|-----------|-----------------|
| Disallow: | /shockwave |
| Disallow: | /JOBS |
| Disallow: | /pr |
| Disallow: | /Interactive |
| Disallow: | /alt_index.html |
| Disallow: | /webmaster_logs |
| Disallow: | /newscenter |
| Disallow: | /virtual |
| Disallow: | /DIGEST |
| Disallow: | /QUICKNEWS |
| Disallow: | /SEARCH |

Δηλαδή για όλα τα bots απαγορεύεται η είσοδος στα directories /cgi-bin, /TRANSCRIPTS, /development, /third, /beta, /java, /shockwave, /JOBS, /pr, /Interactive, /webmaster_logs, /newscenter

Επίσης, απαγορεύεται η είσοδος στα subdirectories του /newscenter που ονομάζονται /virtual, /DIGEST, /QUICKNEWS και /SEARCH

Τέλος, απαγορεύεται η λήψη του αρχείου alt_index.html

Αν τώρα συγκρίνουμε την ειδική καταγραφή για το bot GoogleBot που ακολουθεί, με την γενική κωδικοποίηση που αναφέρθηκε παραπάνω, θα παρατηρήσουμε ότι υπάρχουν πολύ λιγότεροι περιορισμοί (πιθανώς λόγω ειδικής συμφωνίας):

```
User-agent: GoogleBot
Disallow: /cgi-bin
Disallow: /java
Disallow: /images
Disallow: /development
Disallow: /third
Disallow: /beta
Disallow: /vebmaster_logs
Disallow: /virtual
Disallow: /virtual
Disallow: /rRANSCRIPTS
Disallow: /newscenter
Disallow: /virtual
Disallow: /virtual
Disallow: /UIGEST
Disallow: /QUICKNEWS
Disallow: /SEARCH
Disallow: /alt_index.html
```

To Robots Exclusion Protocol είναι πολύ απλό στη χρήση του και δεν περιέχει τίποτε άλλο πέρα απ' όσα αναφέρθηκαν παραπάνω. Πληροφοριακά πάντως αναφέρουμε ότι αν επιθυμούμε να απαγορεύσουμε την είσοδο σε όλα τα bots εκτός από κάποιο (π.χ. τον WebCrawler), τότε η σύνταξη του robots.txt είναι:

User-agent: WebCrawler Disallow:

User-agent: * Disallow: /

Αντίστροφα, αν θέλουμε να απαγορεύσουμε την είσοδο μόνο σε ένα bot (π.χ. τον WebCrawler) και να την επιτρέψουμε σε όλα τα υπόλοιπα, τότε η σύνταξη του robots.txt θα είναι απλώς:

User-agent: WebCrawler Disallow: /

Λόγοι αποκλεισμού ενός bot

Συνήθως, οι διαχειριστές ενός web site επιθυμούν την αύξηση της δημοτικότητάς του και ενθαρρύνουν τα bots να το παρακολουθούν. Υπάρχουν όμως και ορισμένες εξαιρέσεις όπως:

- Υπερβολικός φόρτος Είναι πιθανό (αν και όχι πολύ συνηθισμένο) κάποια bots να φορτώνουν τόσο πολύ έναν web server ώστε να κριθεί απαραίτητος ο αποκλεισμός τους.
- Αποκλεισμός του cgi-bin directory Στο directory αυτό βρίσκονται συνήθως τα εκτελέσιμα προγράμματα που συνοδεύουν ένα web site.
 Επειδή δεν μπορούμε να είμαστε βέβαιοι για τον τρόπο αντίδρασης κάθε ενός από αυτά τα προγράμματα στα requests των bots καλό είναι να τα αποκλείουμε (άλλωστε εκεί δεν υπάρχει τίποτε να καταχωρήσουν).
- Αποκλεισμός ενός ανταγωνιστή Μια εταιρεία θα μπορούσε να χρησιμοποιεί ένα bot για να παρακολουθεί το web site κάποιας ανταγωνίστριάς της. Το robots.txt "απαγορεύει" (έστω και μόνο σε ηθικό επίπεδο) κάτι τέτοιο. (Πιθανότητα στο μέλλον οι ρυθμίσεις του robots.txt να αποκτήσουν και στη χώρα μας νομική ισχύ όπως συμβαίνει ήδη στις ΗΠΑ.)
- Διατήρηση ανόθευτων των στατιστικών δημοτικότητας μιας σελίδας - Αν ένα bot καλεί συχνά μια σελίδα με διαφημίσεις ή φορτώνει κάποιο banner, τότε τα στατιστικά στοιχεία δημοτικότητας αυτού του αρχείου παύουν να είναι αντιπροσωπευτικά (καταγράφουν requests που δεν ανταποκρίνονται σε πραγματικούς επισκέπτες).
- Απόκρυψη κάποιων στοιχείων Για παράδειγμα, το CNN απαγορεύει την πρόσβαση στο directory webmaster_logs το οποίο, όπως μας δείχνει το όνομά του, μάλλον περιέχει στατιστικά στοιχεία. Φυσικά, η πρόσβαση εκεί θα μπορούσε να εμποδιστεί και με άλλους τρόπους, αλλά ίσως αυτό να μην είναι εφικτό. (Π.χ. μπορεί να απαγορεύεται η πρόσβαση στα bots, αλλά να επιτρέπεται στους πελάτες να παρακολουθούν την εξέλιξη των διαφημιστικών εκστρατειών τους.)
- Αποφυγή αρχειοθέτησης Σε όλο και περισσότερες χώρες του κόσμου τα ηλεκτρονικά δεδομένα (email, web σελίδες κ.λπ.)

χρησιμοποιούνται συχνά ως αποδεικτικά στοιχεία από τη δικαιοσύνη. Για να αποφύγουν λοιπόν τις ευθύνες που μπορεί να απορρέουν από κάποια παλιά ενέργειά τους, αρκετές εταιρείες φροντίζουν να διαγράφουν όσα δεδομένα δεν τους είναι πλέον απαραίτητα. Έτσι, για προληπτικούς λόγους απαγορεύουν την τήρηση αντιγράφων αυτών των αρχείων από τρίτους.

- Αποκλεισμός προσωρινών αρχείων Μια web σελίδα η οποία περιγράφει μια ειδική προσφορά ή μια έκπτωση που όμως ισχύει μόνο για λίγες ημέρες μπορεί να βρίσκεται για πολλές εβδομάδες (ή ίσως και για πάντα) καταχωρημένη σε κάποια μηχανή αναζήτησης, αποπροσανατολίζοντας το κοινό το οποία θα ζητά κάτι που δεν ισχύει πλέον.
- Διευκόλυνση του bot Κανένα bot δεν είναι τέλειο και υπάρχουν τύποι αρχείων ή δομές directory που θα "τρέλαιναν" ακόμη και το καλύτερα σχεδιασμένο πρόγραμμα. Για να αποφευχθούν λοιπόν διάφορα τεχνικά προβλήματα, κάποια μέρη ενός site είναι προτιμότερο να τίθενται εκτός του πεδίου δράσεως ενός bot.

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι το robots.txt μπορεί να γίνει ακόμη και πεδίο αντιπαράθεσης ανάμεσα σε έναν πελάτη web hosting και το provider του. Πολλοί providers απαγορεύουν όλα τα bots για να μειώσουν την κατανάλωση bandwidth, ενώ οι πελάτες τους τα επιδιώκουν για να εξασφαλίσουν την καταχώρησή τους σε μηχανές αναζήτησης ή για άλλους λόγους. Αν λοιπόν διαθέτετε site το οποίο φιλοξενείται με virtual hosting, καλύτερα να ελέγξετε αν υπάρχει το αρχείο αυτό και ποιες είναι οι ρυθμίσεις του. Για να το επιτύχετε αυτό δώστε απλώς το όνομα του site και το όνομα του αρχείου (π.χ. http://www.eeei.gr/robots.txt). Αν λάβετε το μήνυμα The page cannot be found, τότε το αρχείο αυτό δεν υπάρχει.

Θα ολοκληρώσω αυτό το άρθρο με μια προσθήκη που έκανε μετά την έκδοσή του ο αναγνώστης, φίλος και βαθύς γνώστης του δικτύου κ. Χρήστος Γεωργακόπουλος:

Τα URL που απαγορεύει το robots.txt προσφέρουν πολύ χρήσιμες πληροφορίες στους hackers και γι' αυτό πρέπει να είναι πολύ προσεκτικοί οι administrators όσων sites περιέχουν ευαίσθητα δεδομένα. Για παράδειγμα, φανταστείτε τον hacker που ψάχνει απεγνωσμένα πού είναι κρυμμένη η βάση δεδομένων του site. Αν διαβάσει το robots.txt και δει την εγγραφή /passwordsdatabase (απαγορεύουμε πρόσβαση των bots στο συγκεκριμένο directory), τότε θα μάθει αμέσως πού ακριβώς πρέπει να επιτεθεί.
41. Πώς προσθέτουμε μια σελίδα μέσα σε μια άλλη (iframe)

Χρησιμοποιώντας την οδηγία <iframe> μπορούμε να προσθέσουμε ένα παράθυρο μέσα στη σελίδα μας το οποίο θα παρουσιάζει ένα άλλο URL. Για παράδειγμα το παρακάτω παράθυρο παρουσιάζει την πρώτη σελίδα αυτού του site:

| Υπηρεσίες | Μαθήματα Ειδήσεις E-business Ταυτότητα |
|---|--|
| | |
| <mark>- Σεμινάρια ΗΤΜL</mark>
Dreamweaver | |
| 📲 <u>Περιοδικό InterBIZ</u> | |
| | |
| 📲 <u>Κείμενα - Αρθρα</u> | |
| 🖶 <u>Μαθήματα ΗΤΜL</u> | |
| - <u>Μαθήματα Perl</u> | |
| 🖶 <u>Μαθήματα Javascript</u> | |
| <mark>Η Μαθήματα ΗΤΜL</mark>
Dreamweaver Α' Κύκλος | Ελληνική Ένωση Επαγγελματιών Internet |
| Ηαθήματα ΗΤΜL Dreamweaver B' Κύκλος | Το θέμα της εβδομάδας: <u>Το κινητό γίνεται φορητός υπολογιστής</u> |
| HTML Dreamweaver
FAQ | (Η τεχνολογία αλλάζει και πάλι τη ζωή μας) |
| 🖶 <u>Μαθήματα Gimp</u> | (Κάθε μήνα η ΕΕΕΙ παρουσιάζει ένα θέμα που θεωρεί |
| 📲 <u>Μαθήματα Photoshop</u> | σημαντικό για την κοινότητα του Internet.) |
| <mark>₽</mark> <u>Ο κόσμος του αύριο</u>
<u>blog</u> | <u>Προτάσεις για μια εθνική πολιτική στην κοινωνία της πληροφορίας</u> |
| - | Τελευταία Ενημέρωση: 29/4/2009 |
| Δικτυακές Ειδήσεις | |
| What's New | |
| Left Handed Products | |
| Διάφορα Θέματα | |
| Ταπετσαρίες Επίπλων | |
| | |

Ο κώδικας με τον οποίο επιτύχαμε αυτό το αποτέλεσμα ήταν ο ακόλουθος:

<iframe src="../../index.htm" width=100% height="300">Av $\beta\lambda\epsilon\pi\epsilon\tau\epsilon$ autó to µήνυµa, τότε o browser σας δεν υποστηρίζει την οδηγία iframe</iframe>

Οι παράμετροι width και height καθορίζουν το ύψος και το πλάτος του παραθύρου. Μπορούν να οριστούν είτε ως ποσοστά είτε αριθμητικά (ως αριθμός pixels), ενώ στο ενδιάμεσο κείμενο τοποθετούμε ό,τι θέλουμε να εμφανιστεί σε όσους browsers δεν υποστηρίζουν την οδηγία <iframe>. (Στην περίπτωσή μας το: Αν βλέπετε αυτό το μήνυμα, τότε ο browser σας δεν υποστηρίζει την οδηγία iframe.)

Αν δεν θέλετε να εμφανίζονται οι scroll bars δηλώστε κάπου μέσα στη οδηγία <iframe> τη ρύθμιση scrolling="no". Σε αυτή την περίπτωση όμως, φροντίστε να αφήσετε αρκετό χώρο ώστε να εμφανίζεται κανονικά το frame σας. Διαφορετικά πιθανώς θα υπάρξουν προβλήματα στην εμφάνιση του περιεχομένου (π.χ. σε μικρές οθόνες ή αναλύσεις να εμφανίζεται μόνο ένα μέρος και ο χρήστης να μην μπορεί με κανένα τρόπο να δει το υπόλοιπο).

Αν πάλι δεν θέλετε να υπάρχει πλαίσιο γύρω από το frame ώστε ο επισκέπτης να μην καταλαβαίνει ότι αυτό το μέρος της σελίδας έρχεται από αλλού, τότε δηλώνετε frameborder=0.

Η τοποθέτηση του iframe σε συγκεκριμένο μέρος της σελίδας και η στοίχισή του γίνεται με τον ίδιο τρόπο όπως και στις εικόνες και τα γραφικά (IMG).

Προσοχή! Το src (source) μπορεί να περιλαμβάνει το URL οποιουδήποτε site βρίσκεται στο Internet. Υπάρχουν όμως νομικά και ηθικά προβλήματα στην ενσωμάτωση σελίδων άλλων sites με αυτόν τον τρόπο και δεν πρέπει να υλοποιείτε ποτέ κάτι τέτοιο χωρίς την άδεια του διαχειριστή του άλλου site.

42. Τι είναι τα Stylesheets

Τα Cascading Stylesheets (για συντομία, CSS) εμφανίστηκαν για πρώτη φορά το 1996. Αποτελούν μια ειδική διάλεκτο της γλώσσας HTML και μας επιτρέπουν να ορίσουμε με μεγαλύτερη ακρίβεια τον τρόπο απεικόνισης των σελίδων μας από τον browser.

- 1. Κατασκευή μιας απλής σελίδας με style sheets
- 2. Τρόποι ορισμού των style sheets
- 3. <u>Styles που δεν είναι βασισμένα σε οδηγίες (tags)</u>
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

•••••