

2. Tworzenie stron internetowych – język HTML

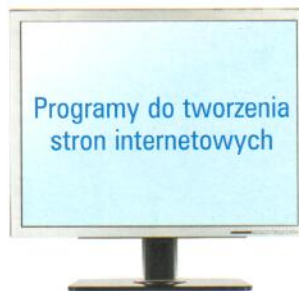
Za pomocą komputera można przygotować własne publikacje. Drukowanie na papierze jest jednak kosztowne, zwłaszcza gdy zamierzamy rozdać wydrukowane publikacje większej liczbie odbiorców. Tworzone dokumenty można na szczęście udostępniać znacznie taniej – za pośrednictwem Internetu na stronach WWW. Zawierają one najczęściej tekst, elementy graficzne, a czasem również krótkie nagrania wideo i dźwiękowe. Ponadto umieszcza się na nich odsyłacze do innych stron.

Posiadanie własnej strony w sieci otwiera przed użytkownikiem całkiem nowe możliwości. Na stronie można prezentować własne hobby, zainteresowania, a także przedstawić na przykład ofertę dotyczącą nauki w swojej szkole. Wystarczy zaprojektować własną stronę WWW, a potem udostępnić ją w sieci innym użytkownikom.

Bardzo interesujące jest poznanie strony WWW niejako od podstaw, czyli poznanie **kodu źródłowego**. Gdy włączysz podgląd strony właśnie w takim trybie (menu **Widok → Źródło** w Internet Explorer), ujrzysz zbiór rozkazów i parametrów umieszczonych w nawiasach trójkątnych. Są to tak zwane **tagi języka HTML** – polecenia składające się na stronę WWW. Aby za ich pomocą tworzyć efektowne strony Web, trzeba swobodnie nimi operować.

Narzędziem pomocnym w tworzeniu stron WWW jest edytor języka HTML, na przykład program MS FrontPage lub Pajączek. Nowsze wersje pakietu MS Office pozwalają na dokonanie konwersji zwykłych plików (np. dokumentów MS Word) do zbiorów w formacie języka HTML.

Polecenia napisane w dokumencie w języku HTML są odczytywane i odpowiednio interpretowane przez program wyświetlający. Przyjęcie takiej konwencji pozwala na niezależnienie postaci dokumentu od systemu operacyjnego i komputera, na którym ma być on przeglądany. W najprostszym przypadku strona WWW to plik tekstowy o rozszerzeniu **.html** zawierający kod w języku HTML.



2.1. Budowa poleceń składu

Dokument HTML jest zwykłym dokumentem tekstowym, stworzonym za pomocą prostego edytora tekstu (np. Notatnika) przy użyciu określonego kodu. Na kody składają się elementy i znaczniki.

Element zawiera trzy części:

- znacznik początkowy w formie `<znacznik>`,
- zawartość elementu: tekst i/lub inne elementy,
- znacznik końcowy w formie `</znacznik>`.

Poszczególnym elementom można przypisywać dodatkowe atrybuty (określenia), które uściślają ich znaczenie. Atrybuty wraz z ich wartościami wpisuje się wewnątrz znacznika początkowego `<znacznik atrybut="wartość">`, na przykład zapis `` oznacza, że wielkość litery wynosić będzie 3 punkty.

Niektóre elementy nie muszą, a niektóre wręcz nie mogą, posiadać znacznika końcowego (np. element `
` służący do rozpoczęcia nowego wiersza tekstu).

Schemat konstrukcji dokumentu powinien zawierać następujące polecenia i elementy:

```
<html>
<head>
<title>tytuł dokumentu</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-2">
<meta http-equiv="Content-Language" content="pl">
</head>
<body>
treść dokumentu
</body>
</html>
```

W 4 i 5 linijce następuje określenie języka, czyli określenie możliwości wyświetlania polskich znaków diakrytycznych. O innych poleceniach dowiesz się z dalszej lektury tego rozdziału.

2.2. Nagłówek dokumentu

Tworzony dokument HTML powinien na początku zawierać polecenie `<html>`, a na końcu `</html>`. Dokument składa się z dwóch podstawowych bloków: części nagłówkowej oraz głównej części dokumentu.

Część nagłówkowa, pomiędzy znacznikami `<head>` a `</head>`, zawiera podstawowe informacje opisujące dokument. Są to in-

formacje takie, jak tytuł dokumentu, słowny opis dokumentu, dane autora, słowa kluczowe itd. Znajdują się tam także polecenia o charakterze sterującym, czyli pozwalające na właściwe odczytywanie dokumentu. Dzięki części nagłówkowej możliwe jest na przykład odnalezienie strony w Internecie. Tekst umieszczony w tej części nie jest wyświetlany w oknie przeglądarki (z wyjątkiem tytułu, ukazującego się w górnej części okna).

2.3. Główna część dokumentu

Tekst i inne elementy zawarte pomiędzy znacznikami `<body>` a `</body>` stanowią podstawową, główną część dokumentu, prezentowaną odbiorcy przez przeglądarkę. Tu należy wstawić i zapisywać również polecenia sterujące wyglądem tekstu, wielkością obrazów, położeniem elementów na stronie, ustalać marginesy, wpisywać komendy budujące tabele, wstawiające rysunki, definiujące pola formularza itp.

Dokument HTML można napisać za pomocą dowolnego edytora tekstowego. My zaś do tworzenia stron WWW wykorzystamy program Notatnik. Dzięki temu będziesz mógł w sposób kontrolowany i w pełni świadomy kształtować przyszły wygląd swej strony internetowej. Wystarczy w pliku, który tworzysz, w chwili jego zapisywania wpisać właściwe rozszerzenie – html.

2.4. Zmiana kolorów tła strony

Polecenia pozwalają określić kolor tła na stronie internetowej (domyślnie jest to kolor biały). Pamiętaj, że jako kolorów tła nie powinno się używać barw bardzo jaskrawych. Sprawiają one, że oczy szybko się męczą i dodatkowo zaciemniają treść strony. Ponadto należy pamiętać, aby na ustalonym kolorze tła tekst był dobrze widoczny.

Sposób 1

parametr – `<body bgcolor="kolor">`

Zdefiniowanie koloru tła strony następuje przez podanie angielskiej nazwy koloru, na przykład:

black	czarny
white	biały
gray	szary
red	czerwony
green	ciemnozielony
olive	oliwkowy
lime	zielony

fuchsia	amarant
navy	granatowy
maroon	kasztanowy
blue	niebieski
purple	fioletowy
brown	brązowy
magenta	karmazynowy
yellow	żółty
aqua	mlecznoniebieski
silver	srebrny

Sposób 2

parametr – `<body bgcolor="#rrggbb">`

Zdefiniowanie koloru tła następuje przez podanie składowych RGB. Składowe **rr**, **gg** i **bb** określają nasycenie składowych kolorów czerwonego, zielonego oraz niebieskiego w skali od 0 do 255. Wartości **rr**, **gg** oraz **bb** mogą być również definiowane literami alfabetu – dwa znaki na jedną liczbę, na przykład:

zielony:	niebieski:	turkusowy:
009933	003399	006600
00CC00	0066CC	009999
00CC99	0099FF	669999
00FF00	00CCFF	33CCCC
00FFCC	00FFFF	
99FF99	CCFFFF	
fioletowy:	różowy:	skala szarości:
9900CC	CC0099	000000
CC00FF	FF33CC	666666
CC66FF	FF66CC	999999
CC99FF	FF99CC	CCCCCC
CCCCFF	FFCCCC	

Sposób 3

Jeśli znudził cię strona o jednolitym kolorze, możesz umieścić w tle dowolny obrazek. Dzięki temu strona może wyglądać nieco ciekawiej. Ponadto drugie z podanych niżej poleceń pozwala zdefiniować tło obrazkowe, które jest nieruchome, co znaczy, że podczas przewijania zawartości okna tło obrazkowe nie przesuwa się wraz z tekstem:

zapis:

```
<body background="ścieżka dostępu do obrazka">
```

lub zapis:

```
<body background="ścieżka dostępu do obrazka"
bgproperties="fixed">
```

Jako ścieżkę dostępu do obrazka należy podać lokalizację na dysku, czyli gdzie znajduje się obrazek, którego chcesz użyć jako tła.

Należy unikać jako tła obrazków o dużych wymiarach. Tło może się składać na przykład z powtarzalnych elementów o niewielkich rozmiarach oraz może być nieco rozmyte – nieostre (można to uzyskać w dowolnym bardziej rozbudowanym programie graficznym). Tło powinno mieć kolory pastelowe, blade albo całkiem ciemne. Dobrym pomysłem na atrakcyjne tło są powierzchnie imitujące strukturę skóry czy marmuru.

Pamiętaj

Tła w formie obrazów o dużych rozmiarach powodują wydłużenie czasu wczytywania stron. Używaj więc plików w formacie *.jpg (dla zdjęć wielokolorowych) lub *.gif (dla rysunków). Te pliki zajmują dużo mniej miejsca niż zwykłe mapy bitowe *.bmp.

2.5. Szerokość marginesów

Szerokości marginesów ustala się za pomocą parametru

```
<body leftmargin="x1" rightmargin="x2" topmargin="y1" bottommargin="y2">
```

gdzie **x1** oznacza szerokość lewego marginesu, **x2** – szerokość prawego marginesu, **y1** – wysokość górnego marginesu, **y2** – wysokość dolnego marginesu (wszystkie wymiary w pikselach).

2.6. Kolory odsyłaczy

Koloru w odsyłaczach do innych stron, czyli linkach, używamy w celu łatwiejszej nawigacji po stronie. Obecnie standardowo koloruje się odsyłacze, które zostały użyte (kliknięte), aby użytkownik danej strony wiedział, gdzie już zajął. Można też określić kolorem odsyłacze będące właśnie w użyciu lub te, które jeszcze nie zostały uaktywnione. Robi się to za pomocą parametru

```
<body link="kolor1" vlink="kolor2" alink="kolor3">
```

Wartości **kolor1**, **kolor2** i **kolor3** oznaczają definicje kolorów, przy czym:

- **kolor1** – oznacza kolor odsyłaczy, które nie zostały jeszcze użyte (**link**),

- **kolor2** – oznacza kolor odsyłaczy, które zostały już użyte (**vlink**),
- **kolor3** – oznacza kolor aktywnego odsyłacza, czyli takiego, który właśnie został użyty (**alink**).

Staraj się używać barw, które będą wyraźnie wyróżniały kolor odsyłacza od koloru strony i pozostałego tekstu.

2.7. Formatowanie tekstu lub czcionki

Formatowanie tekstu to nic innego, jak planowe i przemyślane zmiany w jego wyglądzie. Na te zmiany składa się między innymi wybór wyglądu czcionki, jej wielkości, koloru, a także pogrubienie, pochylenie, podkreślenie czy zapisanie tekstu w formie indeksu dolnego lub górnego. Wszystkich ustaleń musisz dokonać przed każdym blokiem tekstu, którego wygląd chcesz zmienić.

Krój czcionki zmieniasz za pomocą parametru:

```
<font face="nazwa kroju czcionki"> treść </font>
```

Wielkość czcionki – za pomocą parametru:

```
<font size="x"> treść </font>
```

Wyznacznik **x** może przybierać wartość od 1 do 7.

Zmianę koloru czcionki uzyskasz za pomocą parametru:

```
<font color="kolor"> treść </font>
```

Innych zmian w wyglądzie czcionki dokonasz za pomocą następujących parametrów:

```
<tt> tekst pisany czcionką o stałej szerokości </tt>
```

```
<b> tekst pogrubiony </b>
```

```
<i> tekst pochylony </i>
```

```
<u> tekst podkreślony </u>
```

```
<sup> tekst w formie indeksu górnego </sup>
```

```
<sub> tekst w formie indeksu dolnego </sub>
```

```
<small> zmniejszenie czcionki tekstu o jeden stopień </small>
```

```
<big> zwiększenie czcionki tekstu o jeden stopień </big>
```

```
<s> przekreślenie tekstu </s>
```

Pamiętaj

Komendy dotyczące formatowania tekstu można łączyć, na przykład zapis `` oznacza, że do momentu zamknięcia bloku tekstu rozkazem `` na twojej stronie pojawi się tekst pisany czcionką o wymiarze 5. Krój czcionki to Arial, a jej kolor jest zielony.

Istnieją cztery sposoby formatowania tekstu na stronie:

- justowanie: `<p align="justify"> tekst </p>`,
- wyśrodkowanie: `<p align="center"> tekst </p>`,

- wyrównanie do lewej: `<p align="left"> tekst </p>`,
- wyrównanie do prawej: `<p align="right"> tekst </p>`.

Przeniesienie tekstu do drugiego wiersza realizujemy za pomocą znacznika `
`, wprowadzenie dodatkowego odstępu między wierszami realizuje znacznik `<p>`, a wprowadzenie dodatkowego odstępu (spacji) w wierszu zapis ` `;

2.8. Animacja marquee (dla tekstu)

Tak zwana animacja marquee pozwala na zastosowanie efektu poruszającego się po ekranie tekstu. Dla tej animacji możesz ustalić: typ, kierunek, kolor tła, na jakim ma poruszać się tekst, rozmiary, czyli obszar, na jakim ma działać efekt, ilość powtórzeń, szybkość animacji. Domyślnym zapisem dla standardowego marquee jest: `<marquee>tu wpisz tekst</marquee>`.

Jeśli chcesz bardziej panować nad animacją tekstu, stosuj parametr:

`<marquee behavior="typ">tu wpisz tekst</marquee>`,
gdzie jako **typ** należy wpisać:

- **scroll** – tekst przesuwa się od prawej do lewej (domyślnie),
- **alternate** – tekst przesuwa się od prawej do lewej, a następnie odbija się i powraca,
- **slide** – tekst przesuwa się od prawej do lewej tylko raz, a później się zatrzyma i pozostanie nieruchomy.

Uwaga

Animacja marquee nie jest oficjalnym znacznikiem HTML, została wprowadzona jako rozszerzenie w przeglądarce Internet Explorer firmy Microsoft. Obecnie wiele przeglądarek obsługuje ten znacznik, ale nie ma gwarancji, że kolejne wersje przeglądarek będą obsługiwały go w taki sam sposób albo że nadal będą go obsługiwały.

Określony kierunek przesuwania realizuje się za pomocą parametru:

`<marquee direction="kierunek">tu wpisz tekst</marquee>`,

gdzie jako **kierunek** należy wpisać:

- **left** – tekst będzie przesuwał się w lewo (domyślnie),
- **right** – tekst będzie przesuwał się w prawo,
- **up** – przesuwanie w górę,
- **down** – przesuwanie w dół.

Za pomocą parametrów możemy również określać wiele innych cech animacji marquee, na przykład:



- kolor tła, na jakim się przesuwa:
`<marquee bgcolor="kolor">tu wpisz tekst</marquee>`, gdzie kolor oznacza definicję koloru paska, na którym będzie przesuwał się tekst;
- rozmiar na ekranie:
`<marquee width="x" height="y">tu wpisz tekst</marquee>`
 lub
`<marquee width="x%" height="y%">tu wpisz tekst</marquee>`,
 gdzie *x* oznacza szerokość wyrażoną w pikselach, a *y* wysokość (również w pikselach); natomiast *x%* oznacza wyrażoną w procentach szerokość powierzchni ekranu, jaką zajmować będzie pasek, a *y%* wysokość (również w procentach);
- ilość powtórzeń:
`<marquee loop="k">tu wpisz tekst</marquee>`,
 gdzie *k* oznacza ilość powtórzeń (`loop="10"` – ta animacja zostanie powtórzona 10 razy, a później się zatrzyma); jeśli chcesz zobaczyć ją jeszcze raz, musisz odświeżyć ekran (opcja **Odśwież** w przeglądarce internetowej);
- szybkość przesuwania się tekstu:
`<marquee scrollamount="x">tu wpisz tekst</marquee>`,
 gdzie jako *x* należy wpisać dowolną liczbę (im wyższa, tym szybkość większa – mniejsza wartość oznacza mniej szarpany ruch).

Przedstawione powyżej parametry i określenia dotyczące efektu marquee można ze sobą łączyć, na przykład:

```
<marquee scrollamount="x" width="x" height="y" direction="kierunek" bgcolor="kolor" behavior="typ">tu wpisz tekst</marquee>
```

2.9. Wstawianie kreski poziomej

Możesz wstawić linię na stronie, korzystając ze znacznika `<hr>`.

Dodatkowo możesz ten znacznik określić na przykład następująco:

```
<hr width = "50%"> – linia na połowę ekranu (oczywiście może to być każda inna wartość wyrażona w procentach),  

<hr width = "250"> – linia o długości 250 pikseli,  

<hr align = "left"> – linia od lewej strony ekranu,  

<hr align = "center"> – linia umieszczona centralnie,  

<hr align = "right"> – linia od prawej strony ekranu,  

<hr noshade> – linia bez cienia,
```


`<hr size="20">` – linia o grubości 20 pikseli,
`<hr color="kolor x">` – linia w kolorze x.
 Atrybuty określające styl linii można łączyć, na przykład:
`<hr width="75%" size="30" color="red">`.

2.10. Lista numerowana

Tworzenie listy numerowanej określają znaczniki `` oraz ``, na przykład:

```
<ol>
<li> pierwszy element listy </li>
<li> drugi element listy </li>
<li> trzeci element listy </li>
<ol>
<li> pierwszy element pierwszej podlisty </li>
<li> drugi element pierwszej podlisty </li>
<li> trzeci element pierwszej podlisty </li>
<li> czwarty element pierwszej podlisty </li>
<li> piąty element pierwszej podlisty </li>
</ol> </ol>
```

Jeśli wewnątrz znacznika `` dopiszesz:

- `type="A"`, to w wyliczeniu wystąpią litery A, B, C,
- `type="a"`, to w wyliczeniu wystąpią litery a, b, c,
- `type="I"`, to w wyliczeniu wystąpią duże liczby rzymskie I, II, III, IV,
- `type="1"`, to w wyliczeniu wystąpią cyfry 1, 2, 3.

2.11. Lista wypunktowana

Za pomocą języka HTML, podobnie jak listę numerowaną, można stworzyć listę wypunktowaną. Służą do tego znaczniki `` oraz ``, na przykład:

```
<ul>
<li> pierwszy element listy </li>
<li> drugi element listy </li>
<ul>
<li> pierwszy element pierwszej podlisty </li>
<li> drugi element pierwszej podlisty </li>
</ul> </ul>
```

2.12. Grafika na stronie

Za pomocą znacznika `` możesz umieścić na stronie WWW dowolną grafikę.



300 x 600

Aby zlikwidować ramkę dookoła rysunku, należy dodać parametr znacznika `border="0"`, na przykład

```

```

Pamiętaj, by wprowadzając grafikę, używać plików w formacie *.jpg, *.gif lub ewentualnie *.png.

Położenie grafiki na stronie realizujemy na trzy sposoby:

- wyśrodkowanie:

```
<p align="center"> grafika </p>
```

(przypominamy, że polecenie `<p align="center">` można zastąpić krótszym `<center>`),

- wyrównanie do lewej:

```
zapis – <p align="left"> grafika </p>
```

- wyrównanie do prawej:

```
zapis – <p align="right"> grafika </p>
```

A oto parametry dodatkowe:

- zmiana rozmiarów grafiki:

```

```

gdzie `x` oznacza szerokość wyrażoną w pikselach, a `y` wysokość (również w pikselach),

- wprowadzenie objaśnienia, tytułu lub podpisu (etykiетки) do prezentowanej grafiki:

```

```

- obrazek jako przycisk uruchamiający powiększenie tego samego obrazka na dodatkowej stronie WWW:

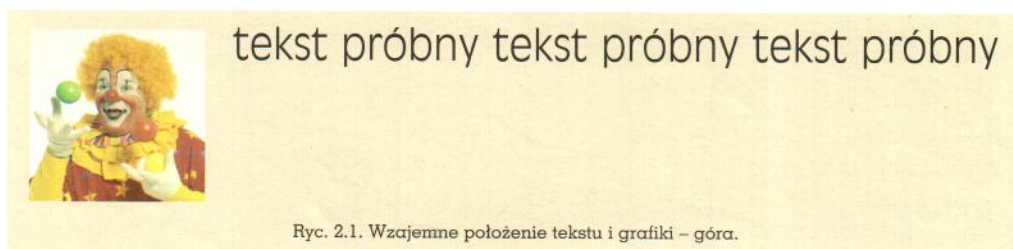
```
<a href="nazwa pliku" target="newwindow"> </a>
```

Wzajemne położenie tekstu i obrazu realizujemy za pomocą parametru

```

```

który wyrównuje górną krawędź obrazu względem górnej krawędzi linii tekstu lub innego obrazu (ryc. 2.1),



Ryc. 2.1. Wzajemne położenie tekstu i grafiki – góra.

parametr `` wyrównuje obraz w taki sposób, że jego środek leży dokładnie po linii tekstu (ryc. 2.2),



tekst próbny tekst próbny tekst próbny

Ryc. 2.2. Wzajemne położenie tekstu i grafiki – środek.

parametr `` wyrównuje dolną krawędź obrazu względem dolnej krawędzi linii tekstu lub innego obrazu (ryc. 2.3).



tekst próbny tekst próbny tekst próbny

Ryc. 2.3. Wzajemne położenie tekstu i grafiki – dół.

Animacja marquee dla grafiki działa podobnie jak animacja marquee dla tekstu. Dlatego warto przypomnieć podstawowe zapisy, czyli:

```
<marquee></marquee>
<marquee behavior="typ"></marquee>
<marquee direction="kierunek"></marquee>
<marquee bgcolor="kolor"></marquee>
<marquee loop="k"></marquee>
<marquee scrollamount="x"></marquee>
```

2.13. Odsyłacze

Zadaniem odsyłaczy (linków) jest szybkie połączenie użytkownika z wybranym adresem strony internetowej, na przykład z adresem przeglądarki lub z adresem e-mail. Odsyłacze wykorzystywane są także do poruszania się pomiędzy podstronami

konkretnego serwisu internetowego. Wystarczy najechać kursorem myszki na wybrany odsyłacz, a kiedy ukaże się „łapka”, kliknąć, aby znaleźć się na innej stronie.

Oto znaczniki i polecenia do tworzenia odsyłaczy:

- odsyłacz z wykorzystaniem opisu słownego do szybkiego wywoływania strony WWW:

`opis słowny`,

na przykład:

`To jest odsyłacz do Wirtualnej Polski`

- odsyłacz z wykorzystaniem grafiki do szybkiego wywoływania strony WWW:

``, na przykład:

``

- odsyłacz z wykorzystaniem opisu słownego do szybkiego wysyłania poczty do prezentującego daną stronę WWW:

`opis słowny`,

na przykład:

`Napisz do mnie`

2.14. Tabele

Wprowadzanie tabel na strony internetowe nie musi służyć jedynie do prezentowania określonych danych liczbowych. Może to być doskonały sposób planowego rozmieszczania poszczególnych elementów występujących na twojej stronie WWW.

Każda tabela składa się z wierszy. W skład każdego wiersza wchodzi komórki. Budowę każdej tabeli rozpoczynamy od znacznika `<table>`.

Dla przykładu poniższa tabela ma 2 wiersze, a każdy z nich składa się z 3 komórek (ryc. 2.4).

komórka 1	komórka 2	komórka 3
komórka 1	komórka 2	komórka 3

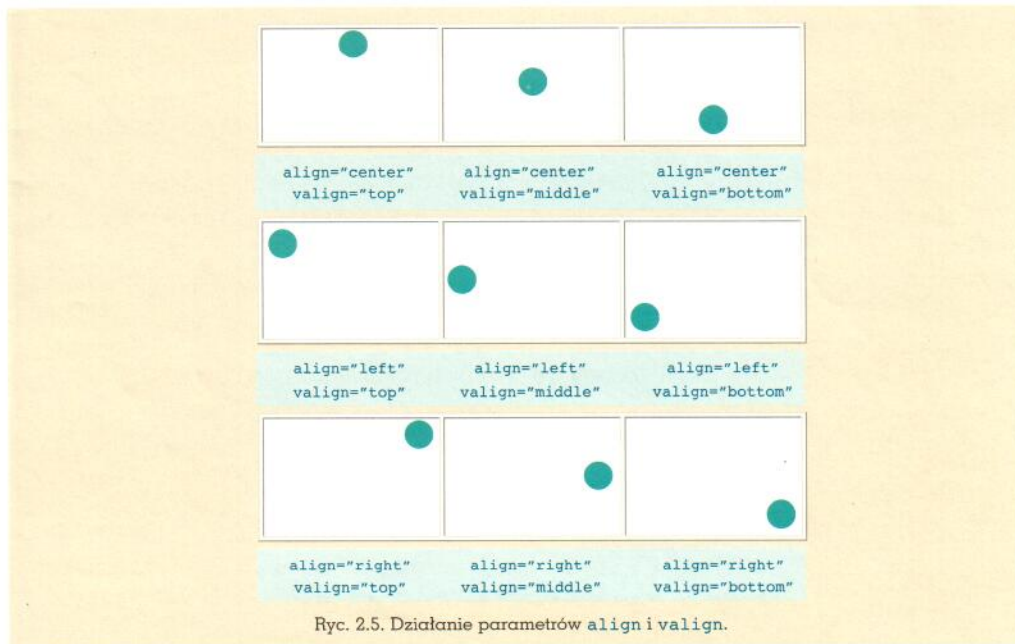
Ryc. 2.4. Rysunek poglądowy – budowa tabeli.

W przykładach, które zostaną przedstawione w dalszej części, wiersze tworzy znacznik `<tr>`, komórki natomiast powstają po wprowadzeniu znacznika `<td>`.

Oto parametry pomocnicze:

- `border="x"` – grubość obramowania wyrażona w pikselach,
- `valign="middle"` (`top`, `bottom`) – położenie obiektu w komórce tabeli – na środku (u góry, na dole),
- `align="center"` (`left`, `right`) – położenie obiektu w komórce tabeli – na środku (z lewej, z prawej),
- `width="x"` – szerokość komórki/tabeli wyrażona w pikselach,
- `height="y"` – wysokość komórki wyrażona w pikselach,
- `bgcolor="kolor"` – kolor wypełnienia komórki,
- `bordercolor="kolor"` – kolor obramowania i linii podziałów wewnętrznych tabeli,
- `marginwidth="x"` – lewy i prawy margines w komórce określony w pikselach,
- `marginheight="y"` – górny i dolny margines w komórce określony w pikselach.

Warto bliżej przyjrzeć się parametrom `align` i `valign`, dzięki którym możesz precyzyjnie określić położenie obiektów w komórce tabeli, co w przyszłości pozwoli ci na wykorzystanie konstrukcji tabel do planowego rozmieszczania obiektów na twoich stronach WWW (ryc. 2.5).



A teraz kilka przykładów budowania tabel z uwzględnieniem różnej ilości komórek w wierszach i samych wierszy.

Przykład 1

Jeden wiersz, a w nim jedna komórka (ryc. 2.6):



treść 1

Ryc. 2.6. Rysunek poglądowy – budowa tabeli.

```
<table border="x" width="x" height="y">
<tr>
<td width="x" height="y" valign="middle" align="center">treść 1
</td>
</tr>
</table>
```

Przykład 2

Jeden wiersz, a w nim dwie komórki (ryc. 2.7):



treść 1	treść 2
---------	---------

Ryc. 2.7. Rysunek poglądowy – budowa tabeli.

```
<table border="x" width="x" height="y">
<tr>
<td width="x" height="y" valign="top" align="center">treść 1</td>
<td width="x" height="y" valign="middle" align="center">treść 2</td>
</tr>
</table>
```

Przykład 3

Dwa wiersze, a w nich po dwie komórki (ryc. 2.8):



treść 1	treść 2
treść 3	treść 4

Ryc. 2.8. Rysunek poglądowy – budowa tabeli.

```

<table border="x" width="x" height="y">
<tr>
<td width="x" height="y" valign="top" align="center">treść 1</td>
<td width="x" height="y" valign="middle" align="center">treść 2</td>
</tr>
<tr>
<td width="x" height="y" valign="middle" align="center">treść 3</td>
<td width="x" height="y" valign="bottom" align="center">treść 4</td>
</tr>
</table>

```

Przykład 4

Dwa wiersze, a w nich po trzy komórki i dodatkowo wypełnienie niektórych kolorem (ryc. 2.9):

treść 1	treść 2	treść 3
treść 4	treść 5	treść 6

Ryc. 2.9. Rysunek poglądowy – budowa tabeli.

```

<table border="x" width="x" height="90">
<tr>
<td width="x" height="y" valign="middle" align="center" bgcolor="kolor">treść 1</td>
<td width="x" height="y" valign="middle" align="center">treść 2</td>
<td width="x" height="y" valign="middle" align="center" bgcolor="kolor">treść 3</td>
</tr>
<tr>
<td width="x" height="y" valign="middle" align="center">treść 4</td>
<td width="x" height="y" valign="middle" align="center" bgcolor="kolor">treść 5</td>
<td width="x" height="y" valign="middle" align="center">treść 6</td>
</tr>
</table>

```

Pamiętaj

W tabelach możesz umieszczać nie tylko tekst czy dane liczbowe. Może to być obrazek, efekt marquee dla tekstu lub grafiki.

Tabele można wykorzystać do swobodnego rozmieszczania tekstów i obrazów na stronie internetowej. Wystarczy jedynie określić właściwą tabelę, wprowadzić do niej niezbędne teksty czy ilustracje, a następnie w komendzie `<table border="x">` wprowadzić cyfrę 0.

W następnym przykładzie wykorzystania tabel do planowania układu stron WWW nie określono wysokości komórek w wierszu (parametr `height`). Elementy znajdujące się w komórkach same wyznaczają obszar, który jest niezbędny:

```
<table width="600" border="1">
<tr>
<td width="200" align="center" valign="middle">
<font face="arial" size="1">
```

Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania tekstów i obrazów na stronie internetowej. Wystarczy jedynie zaprogramować właściwą tabelę, wprowadzić do niej niezbędne teksty czy ilustracje, a następnie w komendzie

```
</td>
<td width="200" align="center" valign="middle" bgcolor="aqua">
<font face="arial" size="1">
```

Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania

```
<br>

<br>
```

tekstów i obrazów na stronie internetowej. Wystarczy jedynie zaprogramować właściwą tabelę, wprowadzić do niej niezbędne teksty czy ilustracje, a następnie

```
</td>
<td width="200" align="right" valign="middle">
<font face="arial" size="1" color="red">
```

Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania

```
</td>
</tr>
</table>
```

```
<br>
<table width="600" border="1">
<tr>
<td width="400" align="center" valign="middle">
<font face="arial" size="1">
```


Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania tekstów i obrazów na stronie internetowej. Wystarczy jedynie zaprogramować właściwą tabelę, wprowadzić do niej niezbędne teksty czy ilustracje, a następnie w komendzie `<table border="x" >` wprowadzić cyfrę 0

```
</td>
<td width="200" align="center" valign="middle" bgcolor="aqua">

</td>
</tr>
</table>
```

<p>Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania tekstów i obrazów na stronie internetowej. Wystarczy jedynie zaprogramować właściwą tabelę, wprowadzić do niej niezbędne teksty czy ilustracje, a następnie w komendzie</p>	<p>Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania</p>  <p>tekstów i obrazów na stronie internetowej. Wystarczy jedynie zaprogramować właściwą tabelę, wprowadzić do niej niezbędne teksty czy ilustracje, a następnie w</p>	<p>Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania</p>
<p>Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania tekstów i obrazów na stronie internetowej. Wystarczy jedynie zaprogramować właściwą tabelę, wprowadzić do niej niezbędne teksty czy ilustracje, a następnie w komendzie <code><table border="x"></code> wprowadzić cyfrę 0</p>		

Ryc. 2.10. Rysunek poglądowy – wykorzystanie tabel do planowania układu stron WWW.

<p>Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania tekstów i obrazów na stronie internetowej. Wystarczy jedynie zaprogramować właściwą tabelę, wprowadzić do niej niezbędne teksty czy ilustracje, a następnie w komendzie</p>	<p>Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania</p>  <p>tekstów i obrazów na stronie internetowej. Wystarczy jedynie zaprogramować właściwą tabelę, wprowadzić do niej niezbędne teksty czy ilustracje, a następnie w</p>	<p>Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania</p>
<p>Zauważ, że można wykorzystać funkcję wprowadzania tabel do swobodnego rozmieszczania tekstów i obrazów na stronie internetowej. Wystarczy jedynie zaprogramować właściwą tabelę, wprowadzić do niej niezbędne teksty czy ilustracje, a następnie w komendzie <code><table border="x"></code> wprowadzić cyfrę 0</p>		

Ryc. 2.11. Wykorzystanie tabel do planowania układu stron WWW po zmianie na „0” parametru border.

Po zmianie parametru `border="1"` (ryc. 2.10) na `border="0"` tabela – układ elementów na stronie będzie wyglądać tak jak na rycinie 2.11.

2.15. Złożone dokumenty

Dokumenty złożone to takie, w których prezentowana strona internetowa składa się ze strony głównej (zapisanej w pliku `index.html`) i z kilku podstron. Z każdej z tych stron (za pomocą odsyłaczy słownych lub graficznych) istnieje możliwość przejścia do pozostałych.

Pamiętaj

Plik, od którego przeglądarka internetowa będzie rozpoczynać otwieranie twojej strony WWW, powinien nazywać się `index.html`.

Pierwszy przykład dotyczyć będzie takiego rozwiązania, w którym na stronie głównej, poza jej treścią, umieszczone będą odnośniki (słowne) do dwóch podstron. Na podstronach natomiast należy zastosować odnośniki, które pozwolą na powrót do strony głównej i przejście do następnej podstrony.

Należy zatem przygotować:

- stronę główną (`index.html`) z odnośnikami do podstrony 1 i podstrony 2,
- podstronę 1 (`strona1.html`) z odnośnikami do strony głównej i podstrony 2,
- podstronę 2 (`strona2.html`) z odnośnikami do strony głównej i podstrony 1.

W poniższym przykładzie zastosowano kilka dodatkowych parametrów, pomocnych w zidentyfikowaniu poszczególnych stron. Oto niezbędne zapisy w poszczególnych plikach:

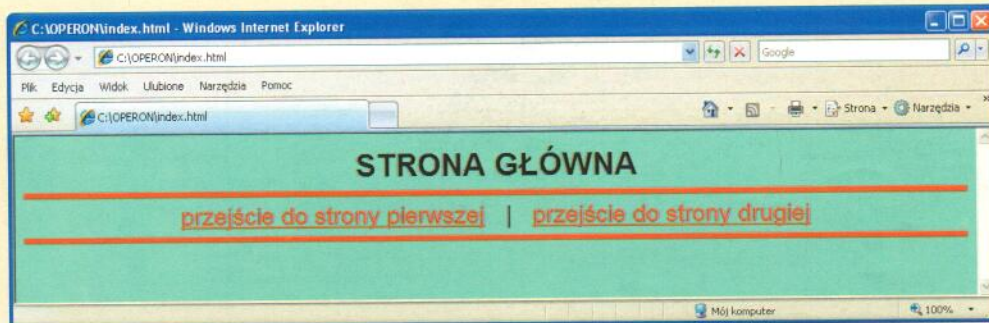
Plik `index.html` (ryc. 2.12 na następnej stronie):

```
<html>
<body bgcolor="#99CCCC" link="black" vlink="red" alink="navy">
<font face="arial" size="6">
<center>
<b>STRONA GŁÓWNA</b>
<br>
<hr size="5" color="red">
<a href="strona1.html"><font face="arial" size="5">przejdźcie do strony
pierwszej</a>
&nbsp; | &nbsp;
```

```

<a href="strona2.html"><font face="arial" size="5">przejdźcie do strony dru-
giej</a>
<br>
<hr width="300" size="5" color="red">
</center>
</body>
</html>

```



Ryc. 2.12. Gotowa strona z pliku index.html.

Pamiętaj

Jeśli chcesz, aby na twojej przyszłej stronie internetowej, którą prezentować będzie można za pomocą różnych przeglądarek, bez problemów odczytywane były użyte tam polskie znaki, powinieneś w części nagłówkowej dokumentu źródłowego (najlepiej po znaczniku `<head>`) użyć zapisu:

```

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

```

lub

```

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1250">
<meta http-equiv="Content-Language" content="pl">

```

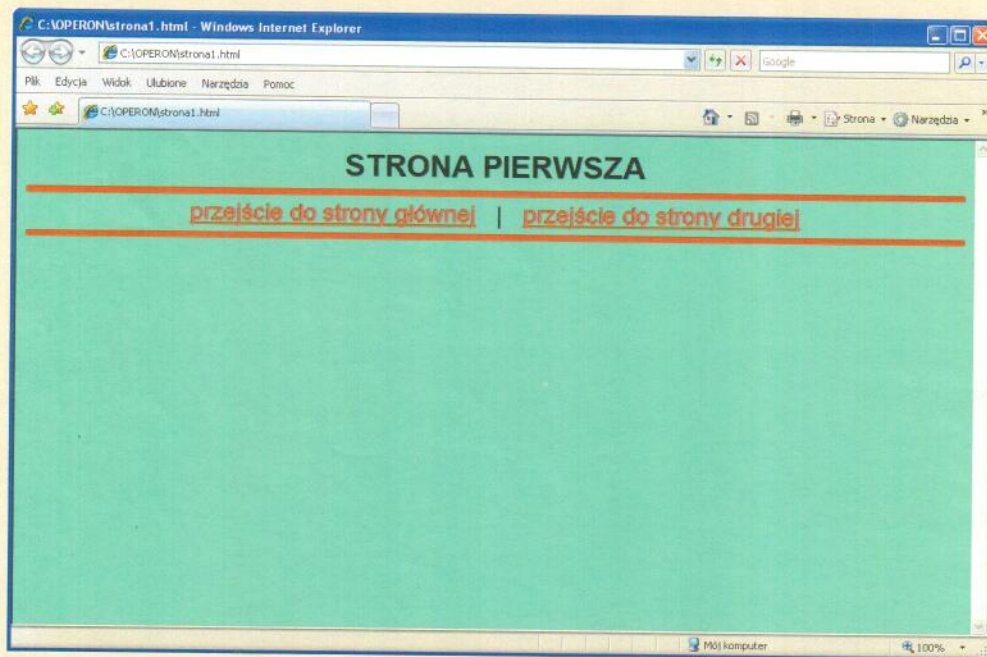
Plik strona1.html (ryc. 2.13 na następnej stronie):

```

<html>
<body bgcolor="#66CCCC" link="black" vlink="red" alink="navy">
<font face="arial" size="6">
<center>
<b>STRONA PIERWSZA</b>
<br>
<hr size="5" color="red">
<a href="index.html"><font face="arial" size="5">przejdźcie do strony głów-
nej</a>

```

```
&nbsp; | &nbsp;
<a href="strona2.html"><font face="arial" size="5">przejdźcie do strony dru-
giej</a>
<br>
<hr width="300" size="5" color="red">
</center>
</body>
</html>
```

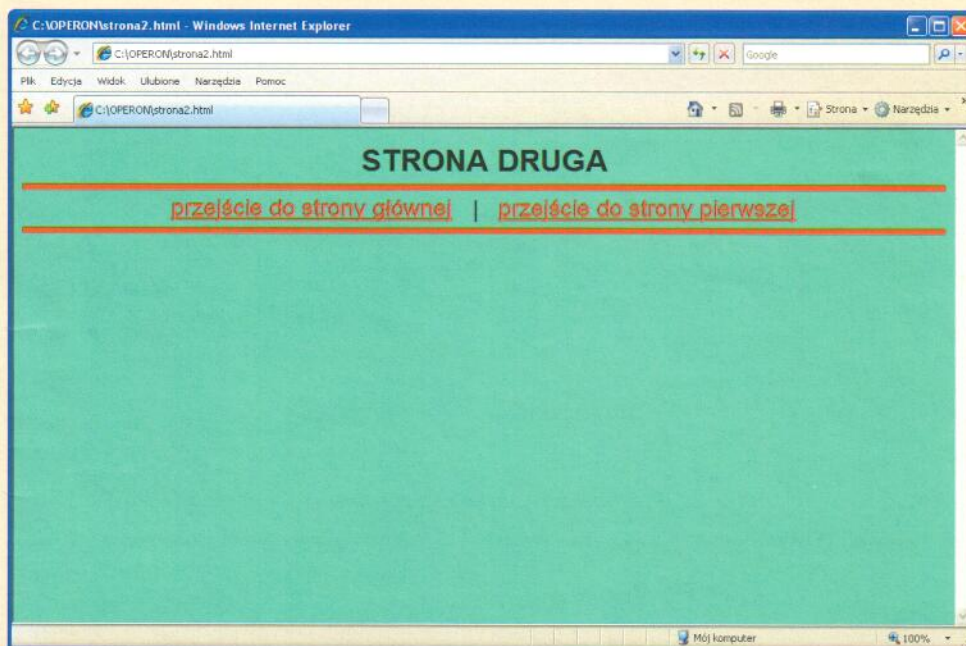


Ryc. 2.13. Gotowa strona z pliku strona1.html.

Plik strona2.html (ryc. 2.14 na następnej stronie):

```
<html>
<body bgcolor="#33CCCC" link="black" vlink="red" alink="navy">
<font face="arial" size="6">
<center>
<b>STRONA DRUGA</b>
<br>
<hr size="5" color="red">
```

```
<a href="index.html"><font face="arial" size="5">przejdźcie do strony głównej</a>  
&nbsp; | &nbsp;  
<a href="strona2.html"><font face="arial" size="5">przejdźcie do strony drugiej</a>  
<br>  
<hr width="300" size="5" color="red">  
</center>  
</body>  
</html>
```



Ryc. 2.14. Gotowa strona z pliku strona2.html.

Pliki znajdziesz na płycie CD dołączonej do podręcznika (**Rozdział 2** → **Słowne odnośniki**).

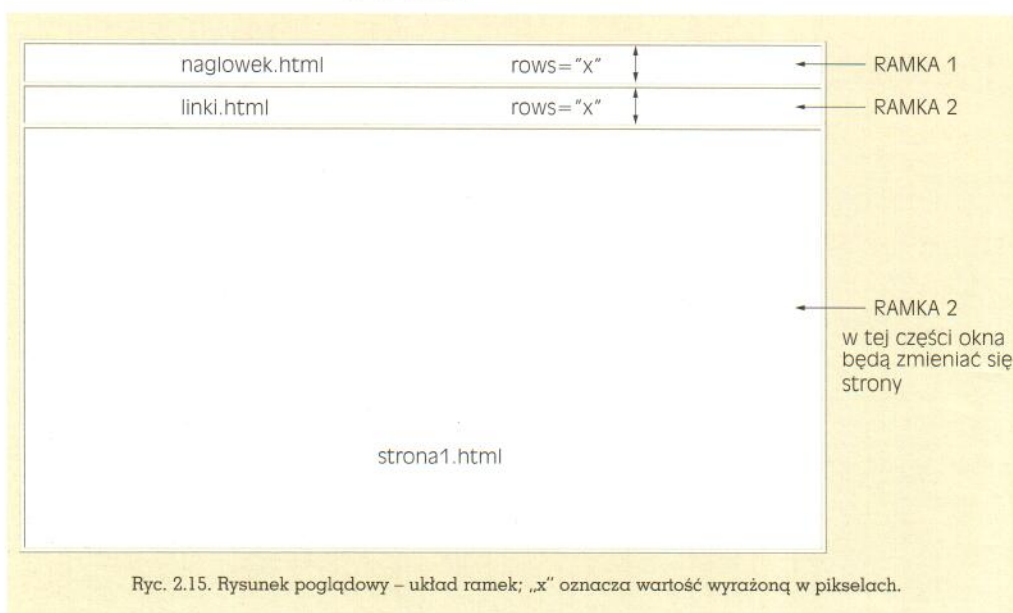
Dokumenty złożone to takie, w których w jednym oknie możliwe jest prezentowanie kilku dokumentów jednocześnie. Okno przeglądarki dzielone jest na kilka części – ramek, każda z nich może być przeglądana niezależnie. Często w jednej z ramek umieszczone są odsyłacze, dzięki którym zmieniają się podstrony, ale tylko w określonej części tego okna.

Takie rozwiązania znacznie przyspieszają proces ładowania się poszczególnych elementów strony WWW, a także pozwalają na uatrakcyjnienie ich wyglądu.

Zagadnienie to przybliżą przykłady, które pomogą ci się zorientować, jakich komend należy użyć i jakie powinny mieć parametry.

Oto dwa układy stron, które najczęściej stosowane są w projektowaniu i realizowaniu stron internetowych.

Pierwszy układ jest zbudowany tak, jak przedstawiono na rysunku 2.15.



Należy stworzyć:

- stronę „nagłówkową” (naglowek.html), na której będzie można umieścić np. efekt marquee lub tzw. baner (reklama),
- podstronę odsyłaczy (linki.html) – z odsyłaczami do poszczególnych podstron,
- podstronę 1 (strona1.html) – do umieszczania treści,
- podstronę 2 (strona2.html) – do umieszczania treści,
- podstronę 3 (strona3.html) – do umieszczania treści,
- stronę główną (index.html) – na której wystąpi zapis, umożliwiający podział strony na odpowiednie ramki.

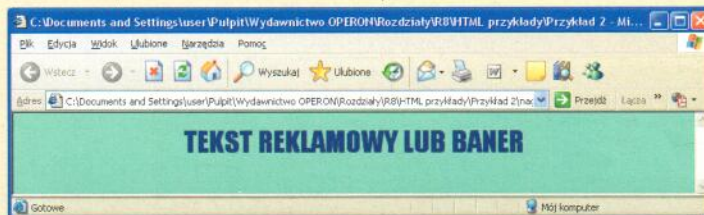
Oto niezbędne zapisy w poszczególnych plikach:

Plik [naglowek.html](#) (ryc. 2.16 na stronie obok):

```

<html>
<body bgcolor="#99CCCC">
<center>
<font face="impact" size="7" color="navy">
TEKST REKLAMOWY LUB BANER
</center>
</body>
</html>

```



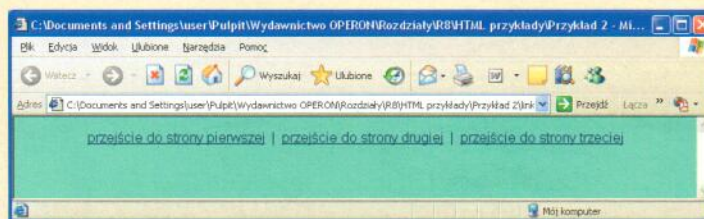
Ryc. 2.16. Gotowa strona z pliku naglowek.html.

Plik linki.html (ryc. 2.17):

```

<html>
<body bgcolor="#66CCCC">
<center>
<a href="strona1.html" target="RAMKA3"><font face="arial" size="5" color
="navy">przejdźcie do strony pierwszej</a>
&nbsp; | &nbsp;
<a href="strona2.html" target="RAMKA3"><font face="arial" size="5" color
="navy">przejdźcie do strony drugiej</a>
&nbsp; | &nbsp;
<a href="strona3.html" target="RAMKA3"><font face="arial" size="5" color
="navy">przejdźcie do strony trzeciej</a>
</center>
</body>
</html>

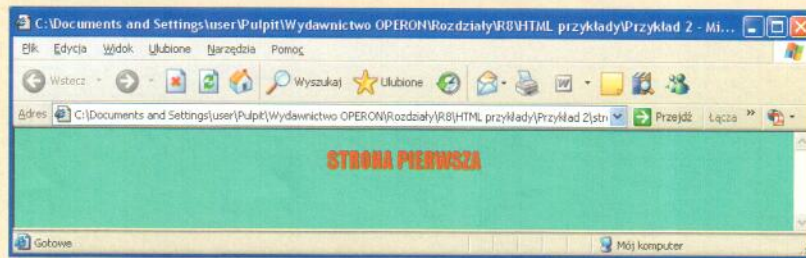
```



Ryc. 2.17. Gotowa strona z pliku linki.html.

Plik strona1.html (ryc. 2.18):

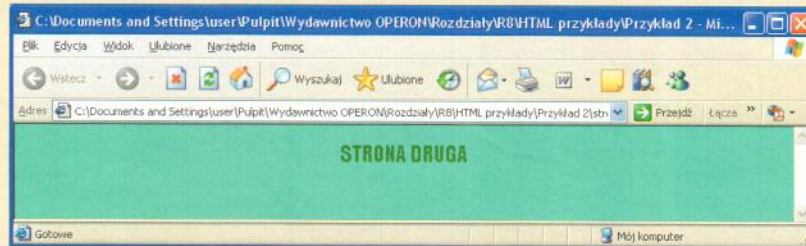
```
<html>
<body bgcolor="#33CCCC">
<center>
<font face="impact" size="6" color="red">
STRONA PIERWSZA
</center>
</body>
</html>
```



Ryc. 2.18. Gotowa strona z pliku strona1.html.

Plik strona2.html (ryc. 2.19):

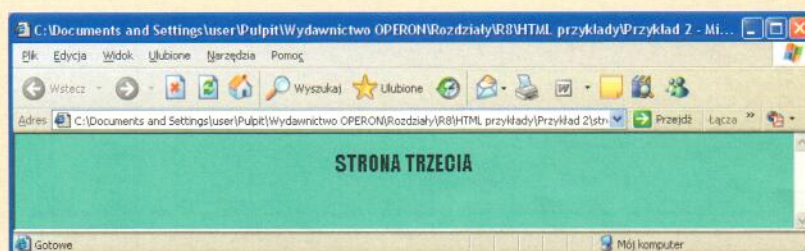
```
<html>
<body bgcolor="#33CCCC">
<center>
<font face="impact" size="6" color="green">
STRONA DRUGA
</center>
</body>
</html>
```



Ryc. 2.19. Gotowa strona z pliku strona2.html.

Plik strona3.html (ryc. 2.20):

```
<html>
<body bgcolor="#33CCCC">
<center>
<font face="impact" size="6" color="black">
STRONA TRZECIA
</center>
</body>
</html>
```



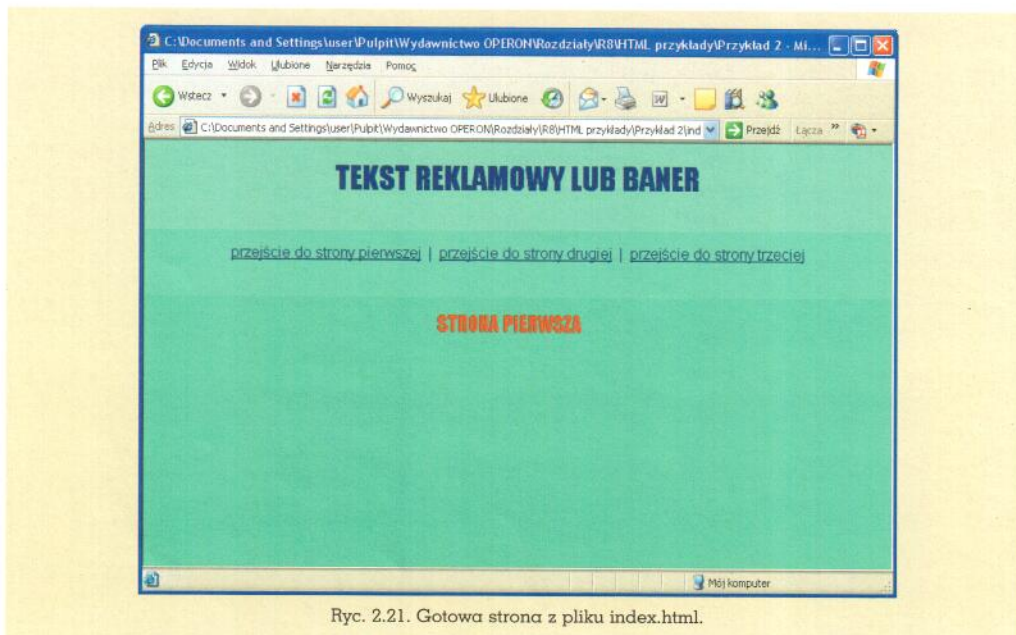
Ryc. 2.20. Gotowa strona z pliku strona3.html.

Plik index.html (ryc. 2.21 na następnej stronie):

```
<html>
<frameset frameborder="0" framespacing="0" rows="90,*">
<frame src="naglowek.html" name="RAMKA1" scrolling="no" noresize>
<frameset frameborder="0" framespacing="0" rows="70,*">
<frame src="linki.html" name="RAMKA2" scrolling="no">
<frame src="strona1.html" name="RAMKA3">
</frameset></frameset>
<noframes>
Twoja przeglądarka nie obsługuje ramek
</noframes>
</html>
```

gdzie:

<frameset>, należy go użyć zamiast polecenia **<body>**,
rows="specyfikacja wierszy",
specyfikacja – określa liczbę i wysokość wierszy; może być
w jednej z postaci:
wartość – wysokość w pikselach,



Ryc. 2.21. Gotowa strona z pliku index.html.



wartość% – część wyrażona w procentach, za 100% jest przyjęta wielkość najwyższej ramki; jeśli wartość przekracza 100%, wszystkie wielkości procentowe są proporcjonalnie zmniejszane,

wartość* – wartość wyrażona jako część całego obszaru, na przykład „2*.*” oznacza, że pierwszy wiersz będzie dwa razy wyższy niż drugi,

* – wysokość wyliczona przez przeglądarkę (reszta wolnego miejsca); zaznaczenie tylko faktu istnienia wiersza,

cols="specyfikacja kolumn",

specyfikacja – określa liczbę i szerokość kolumn; może być w jednej z postaci:

wartość – szerokość w pikselach,

wartość% – część wyrażona w procentach, za 100% jest przyjęta szerokość okna; jeśli wartość przekracza 100%, wszystkie wielkości procentowe są proporcjonalnie zmniejszane,

wartość* – wartość wyrażona jako część całego obszaru, na przykład „2*.*”, oznacza, że pierwsza kolumna będzie dwa razy szersza niż druga,

* – szerokość wyliczona przez przeglądarkę (reszta wolnego miejsca); zaznaczenie tylko faktu istnienia kolumny,

<frame> definiuje zawartość poszczególnych obszarów okna; ma on następujące parametry:

`src="adres do strony"`, zawartością ramki będzie dokument określony przez ścieżkę dostępu; jeśli parametr nie wystąpi, zawartość ramki będzie pusta,

`name="nazwa pola"`, określa nazwę pola (ramki – części okna); nazwa może być wykorzystana do realizacji odwołań z innych części lub innych dokumentów,

`scrolling="wartość"`, definiowanie sposobu przewijania zawartości ramki, może przyjąć następujące wartości:

`yes` – ramka będzie miała listwę z suwakiem przewijania,

`no` – ramka nie będzie miała listwy z suwakiem przewijania,

`auto` – do uznania przeglądarki (zawartość mieszcząca się całkowicie w ramce nie musi być przewijana),

`noresize` – szerokość okna nie będzie mogła być zmieniana w trybie interakcyjnym,

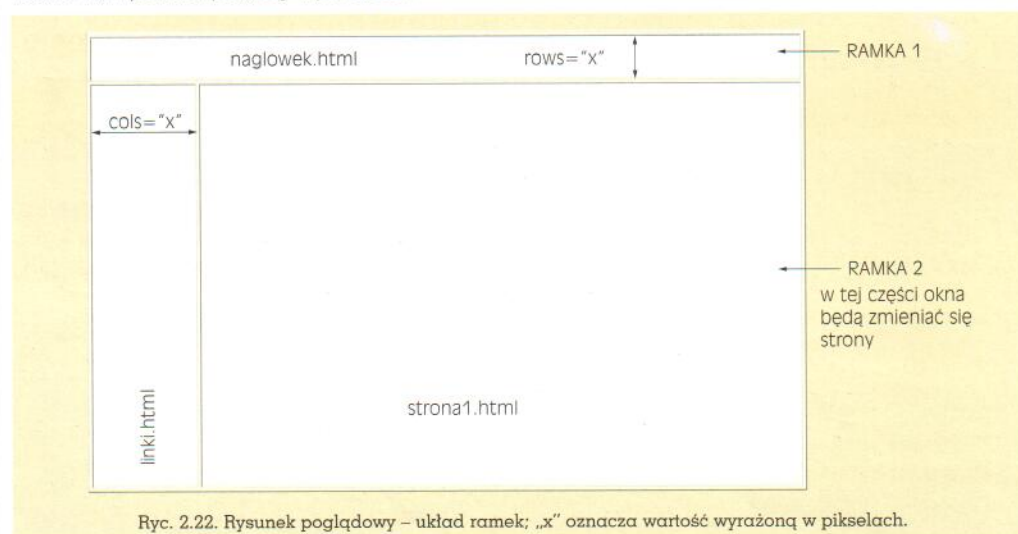
`frameborder="wartość"` – określa, czy ma być wyświetlana linia oddzielająca ramki: jeżeli wartość będzie „0” lub „no”, to linii nie będzie, jeśli wartość wyniesie „1” lub „yes”, to linia będzie,

`framespacing="n"` – tworzy dodatkowy odstęp między ramkami (n – liczba pikseli),

`<noframes>` – definiuje brak ramek podczas przeglądania strony.

Odpowiednie pliki znajdziesz na płycie CD dołączonej do podręcznika ([Rozdział 2](#) → [Ramki poziome](#)).

Drugi układ będzie zbudowany w taki sposób jak przedstawiono na rysunku poniżej (ryc. 2.22).



Należy stworzyć:

- stronę „nagłówkową” (naglowek.html), w której będzie można umieścić na przykład efekt marquee lub tak zwany baner (reklama),
- podstronę odsyłaczy (linki.html) – z linkami do poszczególnych podstron,
- podstronę 1 (strona1.html) – do umieszczania treści,
- podstronę 2 (strona2.html) – do umieszczania treści,
- podstronę 3 (strona3.html) – do umieszczania treści,
- stronę główną (index.html) – w której wystąpi zapis, dzięki któremu możliwy będzie podział strony na odpowiednie ramki.

Potrzebne będą także przyciski graficzne:

p1.gif – przycisk odnoszący do strony zapisanej w pliku strona1.html (ryc. 2.23),

STRONA 1

Ryc. 2.23. Gotowy przycisk z pliku p1.gif.

p2.gif – przycisk odnoszący do strony zapisanej w pliku strona2.html (ryc. 2.24),

STRONA 2

Ryc. 2.24. Gotowy przycisk z pliku p2.gif.

p3.gif – przycisk odnoszący do strony zapisanej w pliku strona3.html (ryc. 2.25).

STRONA 3

Ryc. 2.25. Gotowy przycisk z pliku p3.gif.

Możesz wykorzystać pliki stworzone w poprzednim przykładzie. Zmienić należy tylko plik index.html (ze względu na wprowadzenie innego układu ramek) oraz linki.html (ze względu na wprowadzenie odsyłaczy w formie graficznej).

Oto niezbędne zmiany w poszczególnych plikach:

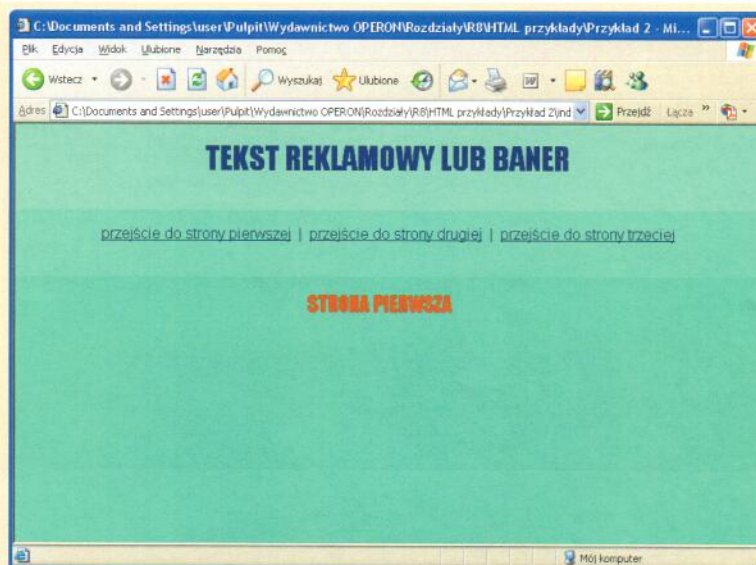
Plik index.html (ryc. 2.26 na stronie obok):

```
<html>
<frameset frameborder="0" framespacing="0" rows="90,*">
<frame src="naglowek.html" name="RAMKA1" scrolling="no" noresize>
<frameset frameborder="0" framespacing="0" cols="170,*">
```

```

<frame src="linki.html" name="RAMKA2" scrolling="no">
<frame src="strona1.html" name="RAMKA3">
</frameset></frameset>
<noframes>
Twoja przeglądarka nie obsługuje ramek
</noframes>
</html>

```



Ryc. 2.26. Gotowa strona z pliku index.html.

Plik linki.html:

```

<html>
<body bgcolor="#66CCCC">
<center>
<a href="strona1.html" target="RAMKA3"></a>
<br>
<a href="strona2.html" target="RAMKA3"></a>
<br>
<a href="strona3.html" target="RAMKA3"></a>
<br>
</center>
</body>
</html>

```

Odpowiednie pliki znajdują się na płycie CD dołączonej do podręcznika ([Rozdział 2](#) → [Ramki pionowe](#)).

2.16. Pływające ramki

Dzięki zastosowaniu funkcji pływające ramki będzie można na stronie zaprezentować odbiorcy swego rodzaju przeglądarkę z galerią fotografii czy własnych rysunków opracowanych w programach graficznych. Zaletą waszej przeglądarki będzie to, że nie będziecie musieli prezentować swoich prac pojedynczo, rozrzuconych na stronie. Wszystko będzie uporządkowane i zaprezentowane ciekawiej.

Przedstawimy dwa rodzaje pływających ramek. Pierwszy przykład stanowi pływająca ramka z przyciskami.

Potrzebne będą następujące elementy:

- plik graficzny **obraz1.jpg**, przedstawiający pierwszą fotografię (ryc. 2.27),
- plik graficzny **obraz2.jpg**, przedstawiający drugą fotografię (ryc. 2.28),



Ryc. 2.27. Rycina z pliku obraz1.jpg.



Ryc. 2.28. Rycina z pliku obraz2.jpg.

- plik graficzny **obraz3.jpg**, przedstawiający trzecią fotografię (ryc. 2.29),



Ryc. 2.29. Rycina z pliku obraz3.jpg.

- plik graficzny **przycisk1.gif**, który wywoła fotografię pierwszą (ryc. 2.30),



Ryc. 2.30. Gotowy przycisk z pliku przycisk1.gif.

- plik graficzny **przycisk2.gif**, który wywoła fotografię drugą (ryc. 2.31),



Ryc. 2.31. Gotowy przycisk z pliku przycisk2.gif.

- plik graficzny **przycisk3.gif**, który wywoła fotografię trzecią (ryc. 2.32).



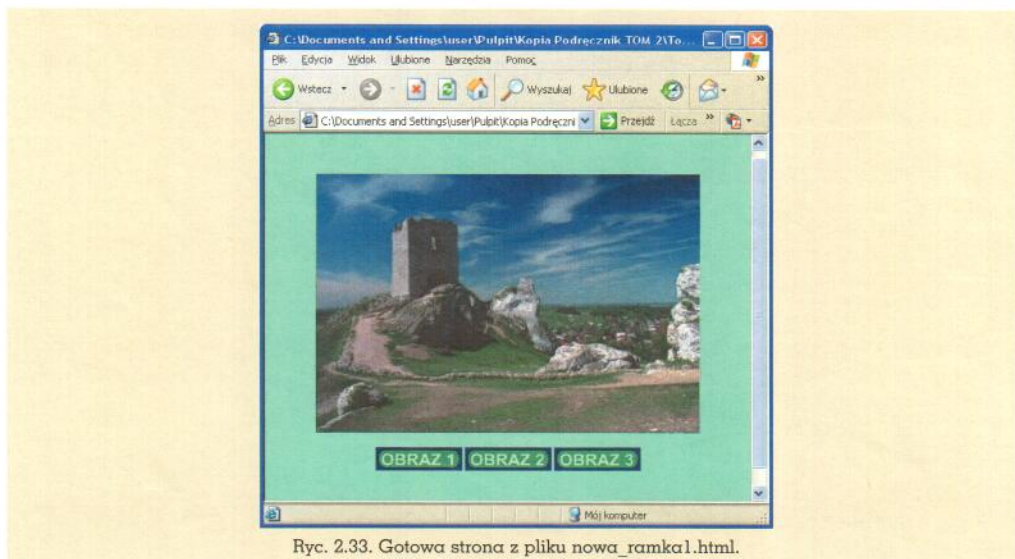
Ryc. 2.32. Gotowy przycisk z pliku przycisk3.gif.

Pamiętaj, że wymiary fotografii powinny być jednakowe.

Oto niezbędne zapisy w poszczególnych plikach. Wartości parametrów `width` oraz `height` powinny być zgodne z wymiarami fotografii.

Plik `nowa_ramka1.html` (ryc. 2.33):

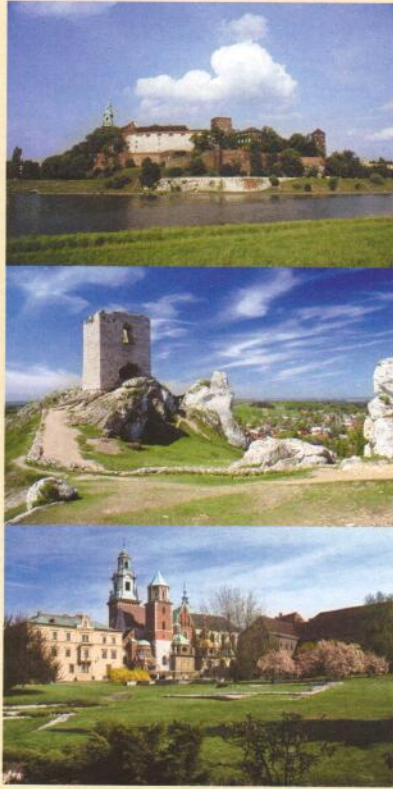
```
<html>
<body bgcolor="#99CCCC" topmargin="30">
<center>
<iframe width="400" height="271" marginwidth="0" marginheight="0" scrolling="no" name="fotografie" frameborder="0" src="obraz1.jpg"></iframe>
<br><br>
<a href="obraz1.jpg" target="fotografie"></a>
<a href="obraz2.jpg" target="fotografie"></a>
<a href="obraz3.jpg" target="fotografie"></a>
</center>
</body>
</html>
```



Ryc. 2.33. Gotowa strona z pliku `nowa_ramka1.html`.

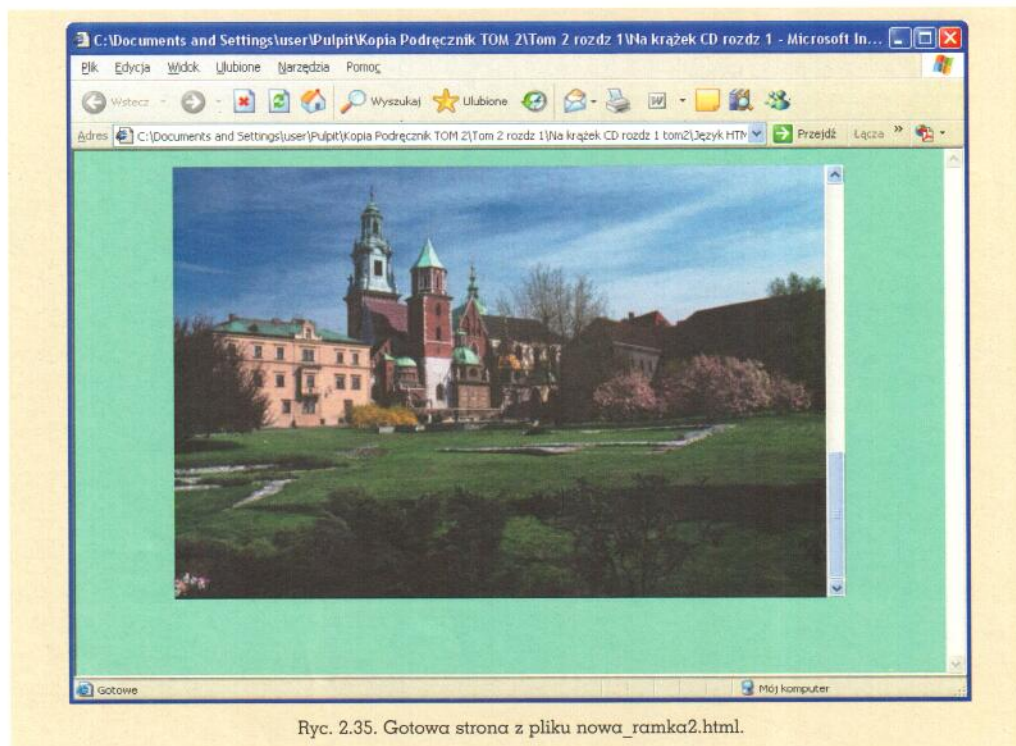
Pliki znajdują się na płycie CD dołączonej do podręcznika (Rozdział 2 → Pływające ramki → Pojedynczo).
Drugi przykład to pływająca ramka z suwakiem.

Potrzebne będą następujące elementy: plik graficzny zestaw.jpg, przedstawiający połączone ze sobą trzy fotografie (ryc. 2.34) oraz zapisy niezbędne w poszczególnych plikach: plik nowa_ramka2.html (ryc. 2.35 na następnej stronie).



Ryc. 2.34. Rycina z pliku zestaw.jpg.

```
<html>
<body bgcolor="#99CCCC" topmargin="30">
<center>
<iframe width="418" height="270" marginwidth="0" marginheight="0" frameborder="0" name="przeglądarka" src="zestaw.jpg"></iframe>
<a href="zestaw.jpg" target="przeglądarka"></a>
</center>
</body>
</html>
```



Ryc. 2.35. Gotowa strona z pliku nowa_ramka2.html.

Wymiary **width** oraz **height** ustal na samym końcu. Na stronie powinna być widoczna ramka z jednym suwakiem (po prawej stronie) i jedna cała fotografia.

Pliki są dostępne na płycie CD dołączonej do podręcznika (**Rozdział 2** → **Plywajace ramki** → **Zestaw**).



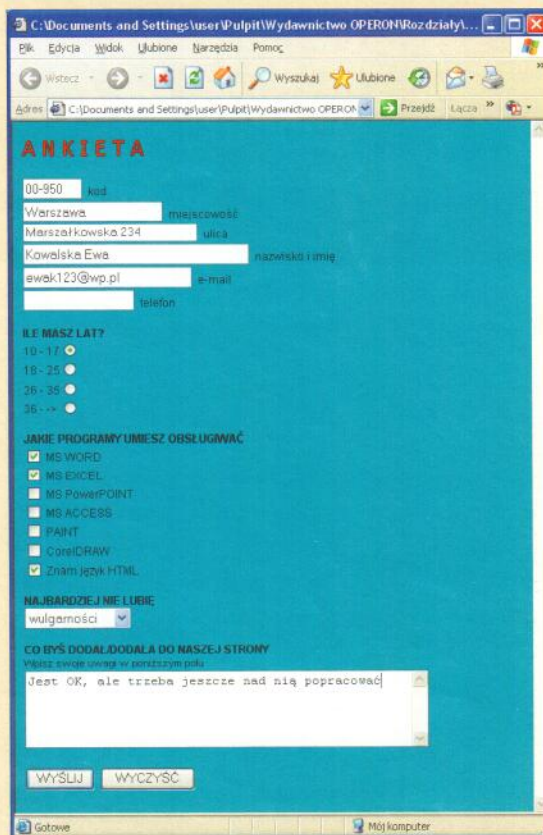
2.17. Formularze – ankieta

Zajmiemy się teraz zamieszczeniem ankiety na stronie WWW. Odbiorca strony będzie mógł odpowiadać na zadawane pytania, klikając odpowiednie przyciski lub wpisując swoje uwagi w wyznaczonym polu albo też będzie mógł wybrać z listy rozwijanej pozycję, którą wskaże. Następnie za pomocą kliknięcia przyciskiem „WYŚLIJ” dokona przesłania wiadomości bezpośrednio ze swojej strony WWW na wskazany adres poczty internetowej. Gdyby w trakcie udzielania odpowiedzi odbiorca popełnił błędy lub zrezygnował z możliwości kontaktu, będzie mógł wyczyścić formularz, używając do tego przycisku „WYCZYŚĆ”.

Oto niezbędne zapisy w poszczególnych plikach: ankieta.html
(ryc. 2.36 na następnej stronie).

```
<html>
<body bgcolor="#99CCCC">
<font face="tahoma" size="6" color="red">
A&nbsp;N&nbsp;K&nbsp;I&nbsp;E&nbsp;T&nbsp;A
</font>
<form enctype="text/plain" action="mailto:kolegax123@wp.pl" subject="Ankieta"
method="post">
<font face="arial" size="3">
<input type="text" name="kod" size="6">&nbsp;kod <br>
<input type="text" name="miejscowosc">&nbsp;miejscowość <br>
<input type="text" name="ulica" size="26">&nbsp;ulica <br>
<input type="text" name="nazwisko" size="35">&nbsp;nazwisko i imię <br>
<input type="text" name="e-mail" size="25">&nbsp;e-mail <br>
<input type="text" name="telefon" size="15">&nbsp;telefon <br>
<br>
<b>ILE MASZ LAT?</b>
<br>
10 - 17<input type="radio" name="wiek" value="10 - 17"><br>
18 - 25<input type="radio" name="wiek" value="18 - 25"><br>
26 - 35<input type="radio" name="wiek" value="26 - 35"><br>
36 - -> <input type="radio" name="wiek" value="36 - ->"><br><br>
<b>JAKIE PROGRAMY UMIESZ OBSŁUGIWAĆ</b>
<br>
<input type="checkbox" value="tak" name="MS WORD"> MS WORD<br>
<input type="checkbox" value="tak" name="MS EXCEL"> MS EXCEL<br>
<input type="checkbox" value="tak" name="MS PowerPOINT"> MS PowerPOINT<br>
<input type="checkbox" value="tak" name="MS ACCESS"> MS ACCESS<br>
<input type="checkbox" value="tak" name="PAINT"> PAINT<br>
<input type="checkbox" value="tak" name="CorelDRAW"> CorelDRAW<br>
<input type="checkbox" value="tak" name="Język HTML"> Znam język HTML
<br><br>
<b>NAJBARDZIEJ NIE LUBIĘ</b>
<br>
<select name="nie lubię" size="1">
<option value="zupy mlecznej"> zupy mlecznej </option>
<option value="arogancji"> arogancji </option>
<option value="wulgarności"> wulgarności </option>
</select><br><br>
<b> CO BYŚ DODAŁ/DODAŁA DO NASZEJ STRONY </b>
```

```
<br>
<font size="2" font face="arial">
Wpisz swoje uwagi w poniższym polu
<br>
<textarea name="opinia" rows="5" cols="50" wrap=physical>
</textarea>
<br>
<p>
<input type="submit" value="WYŚLIJ">&nbsp;
<input type="reset" value="WYCZYŚĆ">
</form>
</body>
</html>
```



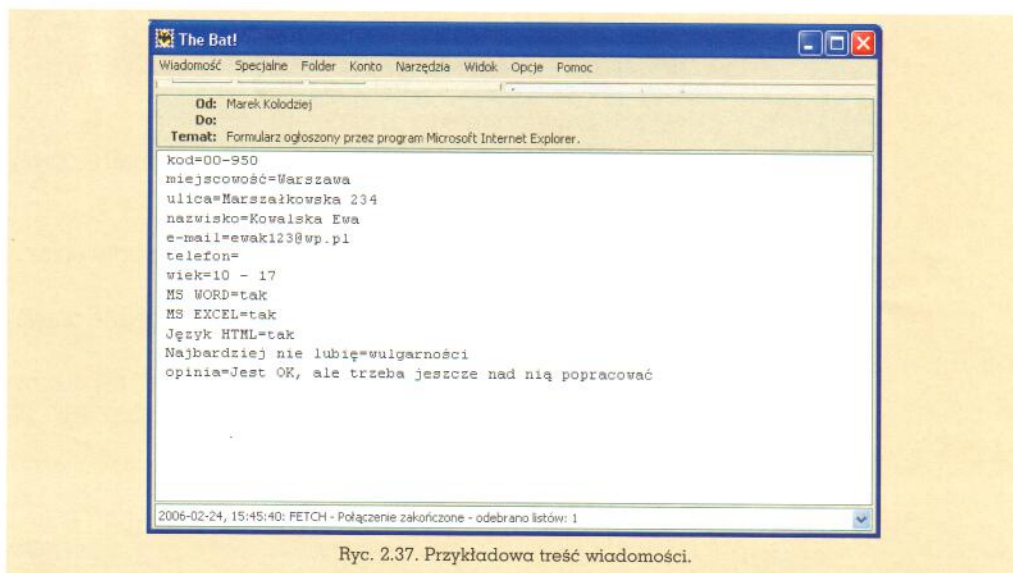
Ryc. 2.36. Gotowa strona z pliku ankieta.html.

Pamiętaj

Wysyłanie wypełnionej ankiety może sprawiać pewne trudności. Nie wszystkie przeglądarki sprawnie obsługują ten efekt.

Możesz mieć kłopoty, jeśli na przykład używać będziesz MS Internet Explorera.

W naszej skrzynce e-mail odbierzemy taką wiadomość (ryc. 2.37):



Ryc. 2.37. Przykładowa treść wiadomości.

Plik ankiety dostępny jest na płycie CD dołączonej do podręcznika ([Rozdział 2](#) → [Formularze](#)).

2.18. Wprowadzanie podkładu dźwiękowego

Aby wprowadzić dźwięk do swojej strony internetowej, wpisz następujące komendy:

`<bgsound src="nazwa_pliku_dźwiękowego.*" loop="x">`
 parametr – `loop="1"`, oznacza, że utwór zostanie zagrany jeden raz i zamilknie,

parametr – `loop="infinite"`, oznacza, że utwór będzie grany aż do zamknięcia strony (w pętli czasowej).

Potrzebny będzie ci plik muzyczny, na przykład z rozszerzeniem *.mp3.

Oto niezbędne zapisy w poszczególnych plikach: `muzyka.html`, w którym zagra melodia.

```
<html>
<body bgcolor="#99CCCC">
<bgsound src="muzyka.mp3" loop="infinite">
<font face="tahoma" size="7" color="red">
A MUZYKA GRA...
</body>
</html>
```

Pliki znajdują się na płycie CD dołączonej do podręcznika (Rozdział 2 → Muzyka).

2.19. Wprowadzanie pliku wideo

Aby wprowadzić plik wideo do swojej strony internetowej, wpisz następujące komendy:

```
<embed src="nazwa_pliku_wideo.*" loop="x">,
parametr – loop="1", oznacza, że film zostanie odtworzo-
ny jeden raz i zniknie,
parametr – loop="infinite", oznacza, że film będzie odtwa-
rzany aż do zamknięcia strony (w pętli czasowej).
```

Potrzebny będzie plik z rozszerzeniem typu *.avi czy *.wmv. Oto niezbędne zapisy w poszczególnych plikach. Plik filmik.html, w którym wyświetli się film.

Sposób 1

```
<html>
<body bgcolor="#99CCCC">
<center>
<font face="tahoma" size="7" color="red">
Materiały edukacyjne – reklama
<br><br>
<embed src="operon.wmv">
</center>
</body>
</html>
```

Sposób 2

```
<html>
<body bgcolor="#99CCCC">
<center>
<font face="tahoma" size="7" color="red">
```

```

Materiały edukacyjne – reklama
<br><br>
<table border=10>
<tr>
<td></td>
</tr>
</table>
</center>
</body>
</html>

```

Parametr `loop="x"` określa liczbę powtórzeń projekcji, a `start=mouseover` oznacza, że uruchomienie odtwarzania następuje po najechaniu myszką na obiekt.

Sposób 3

```

<html>
<body bgcolor="#99CCCC">
<center>
<font face="tahoma" size="7" color="red">
Materiały edukacyjne – reklama
<br><br>

</center>
</body>
</html>

```

Materiały znajdują się na płycie CD dołączonej do podręcznika (Rozdział 2 → Wideo).



Polecenia kontrolne

1. Przygotuj stronę internetową dotyczącą brył geometrycznych. Zadbaj, aby strona była ciekawa i pomogła twoim koleżankom i kolegom w zdobyciu wiadomości na ich temat. Strona powinna zawierać co najmniej dwa odnośniki do podstron.
2. Przygotuj stronę internetową dotyczącą swojej szkoły lub prezentującą miejsce twojego zamieszkania.
3. Stwórz podstronę szkolnej witryny internetowej prezentującą wyniki szkolnych zawodów sportowych (najciekawsza propozycja może być wykorzystana i wprowadzona do serwera przez opiekuna waszej szkolnej strony WWW).
4. Za pomocą internetowej wyszukiwarki znajdź w Internecie strony zawierające kursy tworzenia stron WWW. Zapoznaj się z nimi.

5. Przeczytaj plik skryptu uwagi.txt znajdujący się na płycie CD dołączonej do podręcznika (Rozdział 2 → Przykłady skryptów) i wykonaj zawarte w nim polecenia.

6. Zapisz poniższy kod w Notatniku jako „test.html” i otwórz go za pomocą dwóch różnych przeglądarek internetowych. Następnie sprawdź, jak będą one wyświetlać ten plik, jeśli w trakcie zapisywania pliku w Notatniku, w polu „Kodowanie”, wybierzesz sposób „Unicode” lub „ANSI”. Wyciągnij wnioski.

```
<html>
<head>
<title>tytuł dokumentu</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-2">
<meta http-equiv="Content-Language" content="pl">
</head>
<body>
łódź
</body>
</html>
```