**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΑΡΚΙΖΑΣ**

Για τη δημιουργία μιας μαρκίζας με ένα κείμενο υπάρχει το κατάλληλο tag το οποίο είναι το <marquee> κείμενο μαρκίζας </marquee>, το οποίο δέχεται διάφορες παραμέτρους. Οι παράμετροι είναι οι εξής:

* **behavior=”scroll”:** εμφανίζει κινούμενο το κείμενο της μαρκίζας.
* **direction=”left”:** ορίζει την κατεύθυνση κίνησης του κειμένου από δεξιά προς τα αριστερά ή ανάποδα όταν γράψουμε “right”.
* **loop=”infinite”:** ορίζει το πλήθος των επαναλήψεων της εμφάνισης του κειμένου, για παράδειγμα loop=”5” θα εμφανισθεί πέντε φορές και θα σταματήσει να κινείται.
* **scrollamount=”6”:** καθορίζει την ταχύτητα κίνησης του κειμένου.
* **scrolldelay=”80”:** ορίζει την καθυστέρηση εμφάνισης των γραμμάτων.
* **bgcolor=”yellow”:** ορίζει το χρώμα του φόντου της μαρκίζας. Το χρώμα και το μέγεθος των γραμμάτων καθορίζεται από το tag font σύμφωνα με τα όσα έχουν ήδη αναφερθεί και παρουσιάζονται και στο πιο κάτω παράδειγμα:

<body>

<center> <font face="Comic Sans MS" size="5" color="blue"><b><em>

<marquee behavior="scroll" direction="left" loop="infinite" scrollamount="6" scrolldelay="8" bgcolor="yellow">4ο Λύκειο</marquee></center></body></html>

Όταν τρέξει το αρχείο στον Explorer θα εμφανισθεί το σχήμα με κινούμενο κείμενο από δεξιά προς τα αριστερά

**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΦΟΡΜΑΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ**

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

**<FORM METHOD=POST ή GET ACTION="http://διεύθυνση 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/cgi-bin/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/post-query">...</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 την οδηγία

**<INPUT>**

Καθορίζει τους χώρους στους οποίους θα τοποθετήσει τα δεδομένα του ο χρήστης. Λειτουργεί με τις παραμέτρους TYPE 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 Αν 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 **NAME** θα λάβουμε:

Weight: 59

Age: 55

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

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 <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/post-query">   
<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. **<INPUT TYPE="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="Υποβολή">

**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 **TEXT** ως εξής: **<INPUT TYPE="text" NAME="X">**   
όπου X 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 X 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">

**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.

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

**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

**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.

<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>

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).

**<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>

Άλλες 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 <TEXTAREA>. Οι παράμετροί της είναι NAME, ROWS, COLS.

NAME 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.

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">

**ΠΩΣ ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΗΧΟ**

Για να ορίσουμε 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 κομμάτι θα παιχτεί μόνο μια φορά. Τοποθετείται μέσα στην οδηγία HEAD μετά τον τίτλο. Για παράδειγμα:

**<head><title>ο τίτλος</title><bgsound src="TestSong.wav" loop="1"></head><body>...**

**IMAGEMAP**

- ανοίγω τη Ζωγραφική και σχεδιάζω ένα τετράγωνο με πλάτος 200 και ύψος 200

- χωρίζω το τετράγωνο σε 4 τμήματα σχεδιάζοντας γραμμές

- χρωματίζω το 1ο κελί κόκκινο, το 2ο πράσινο, το 3ο μπλε και το 4ο κίτρινο

- πληκτρολογώ στο 1ο κελί «E-LEARNING», στο 2ο «TELEWORKING», στο 3ο «E-COMMERCE» και στο 4ο «E-BANKING»

- αποθηκεύω το γραφικό με όνομα image.gif

- ο κώδικας στην HTML θα είναι:

**<IMG SRC= “image.gif” USEMAP= “#imagemap” BORDER=0>**

**MAP DEFINITION:**

<MAP NAME= “imagemap”>

<AREA SHAPE= “RECT” COORDS= “0,0,100,100” HREF= “ ”>

<AREA SHAPE= “RECT” COORDS= “100,0,200,100” HREF= “ ”>

<AREA SHAPE= “RECT” COORDS= “0,100,100,200” HREF= “ ”>

<AREA SHAPE= “RECT” COORDS= “100,100,200,200” HREF= “ ”>

</MAP>

Τα coordinates αντιπροσωπεύουν: το πρώτο νούμερο: την ανώτερη αριστερή στήλη του link, το δεύτερο νούμερο: την ανώτερη αριστερή γραμμή του link, το τρίτο νούμερο: την κατώτερη αριστερή στήλη του link, το τέταρτο νούμερο: την κατώτερη αριστερή γραμμή του link