<u>Ετικέτες – Markups HTML</u>

Για τις περισσότερες ετικέτες της HTML (για πάνω από το 90%) ισχύει ο παρακάτω κανόνας:

< Όνομα_Ετικέτας > επηρεαζόμενο κείμενο < / Όνομα_Ετικέτας >

Υπάρχουν όμως και μερικές εντολές που δεν κλείνουν. Η εντολή κλεισίματος είναι συνήθως ίδια με την εντολή ανοίγματος, με την προσθήκη του χαρακτήρα / μετά το <, και δηλώνει στο φυλλομετρητή την παύση ισχύος της ιδιότητας – μορφοποίησης.

<u>Δομή ιστοσελίδας σε HTML.</u>

<u>Αρχή - Κύριο μέρος και Τέλος σελίδας:</u>

<html> <head> Πρώτο μέρος σελίδας <title> Τίτλος σελίδας - Επικεφαλίδα </title></head></html>
 <body></body>
Σώμα κειμένου – περιεχόμενο σελίδας

HTML> **/HTML>** : Αυτό το στοιχείο δηλώνει στο φυλλομετρητή ότι το αρχείο περιέχει πληροφορίες σε κώδικα HTML. Αυτό δηλώνεται και από την κατάληξη του αρχείου: .html

<HEAD> </HEAD> : Το στοιχείο head μπαίνει στην αρχή του εγγράφου (μετά το <HTML>) και προσδιορίζει το πρώτο μέρος του εγγράφου σε κώδικα HTML. Περικλείει εντολές με πληροφορίες προς τον φυλλομετρητή (Browser), που δεν αφορούν στο κυρίως περιεχόμενο της ιστοσελίδας.

<**TITLE>** </**TITLE>** : Ο τίτλος του εγγράφου – ιστοσελίδας. Φαίνεται στο πάνω μέρος του φυλλομετρητή. Η ετικέτα <**TITLE>** είναι απαραίτητο να μπει μέσα στην HEAD.

<BODY> </BODY> : Το δεύτερο μέρος του εγγράφου είναι το body που περιλαμβάνει το κυρίως περιεχόμενο του εγγράφου. Το περιεχόμενο του body είναι αυτό που φαίνεται μέσα στην περιοχή της ιστοσελίδας του φυλλομετρητή.

Οποιαδήποτε μορφοποίηση εφαρμόζουμε στο κείμενο μέσα στον κειμενογράφο (π.χ. Notepad), κατά την αποθήκευση σε ιστοσελίδα ακυρώνεται. Δεν διατηρούνται ούτε οι αλλαγές παραγράφων (με το Enter). Όλων των ειδών οι μορφοποιήσεις μεταφέρονται και εφαρμόζονται μόνο με τη χρήση κατάλληλων ετικετών (Markups). Παρακάτω βλέπουμε τις ετικέτες για αρκετές από τις μορφοποιήσεις:

<u>Η Ετικέτα Επικεφαλίδων Ηi</u> (καθορίζει μέγεθος κειμένου και εφαρμόζεται συνήθως σε επικεφαλίδες): <Hi> </Hi>

Η ετικέτα αυτή χρησιμοποιείται για να καθορίσει το μέγεθος του κειμένου που περιλαμβάνει.

Το i είναι ένας αριθμός - παράμετρος που παίρνει τιμές από το 1 μέχρι το 6.

Το Η1 είναι η μεγαλύτερη σε μέγεθος επικεφαλίδα και το Η6 η μικρότερη.

Αφήνει μία κενή γραμμή πριν και μετά το κείμενο που επηρεάζουν.

<u>Παράγραφος – Κενή γραμμή – Οριζόντια γραμμή</u>:

<P>.....: Δηλώνει το ξεκίνημα μια νέας παραγράφου. Προσθέτει μία κενή γραμμή πριν την παράγραφο που δημιουργεί.

**
:** Αναγκάζει μια αλλαγή γραμμής χωρίς κάποιο επιπρόσθετο κενό μεταξύ των γραμμών.

HR>: Δημιουργεί (χαράσσει) μια οριζόντια γραμμή στη σελίδα μας.

Παρατήρηση: Οι τελευταίες δύο ετικέτες δεν κλείνουν.

Στοίχιση κειμένου:

<CENTER> </CENTER>: Στοιχίζει το κείμενο στο κέντρο. <LEFT> </LEFT> : Στοιχίζει το κείμενο αριστερά. <RIGHT> </RIGHT>: Στοιχίζει το κείμενο δεξιά.

Μικρά – Μεγάλα - Έντονα:

SMALL> </SMALL> : Εμφανίζει το κείμενο που περικλείει με μικρού μεγέθους χαρακτήρες. <BIG>..... </BIG>: Εμφανίζει το κείμενο που περικλείει με μεγάλου μεγέθους χαρακτήρες. **..... :** Περιλαμβάνει κείμενο στο οποίο δίνεται μεγάλη έμφαση. Το κείμενο εμφανίζεται με έντονη γραφή.

<u>Έντονα – Πλάγια - Υπογραμμισμένα:</u>

..........Eμφανίζει το κείμενο που περιλαμβάνει με έντονη γραφή (bold). <u>.....</u>: Εμφανίζει το κείμενο υπογραμμισμένο (underlined).

Χρώμα γραμματοσειράς:

Για να αλλάξουμε το χρώμα των γραμμάτων ενός κειμένου, προσθέτουμε την ιδιότητα COLOR στην ετικέτα FONT δίνοντας απλά το όνομα χρώματος σαν τιμή στην ιδιότητα COLOR ως εξής:

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι επιλογές χρωμάτων μέσω του ονόματός τους είναι πολύ περιορισμένες. Υπάρχει η δυνατότητα για πολλές αποχρώσεις χρωμάτων, αν αντί του ονόματος μέσα στα εισαγωγικά εισάγουμε τον δεκαεξαδικό κωδικό ενός χρώματος στο χρωματικό πρωτόκολλο RGB.

Χρώμα φόντου σελίδας:

Για να αλλάξουμε το χρώμα του φόντου μιας σελίδας, προσθέτουμε την ιδιότητα BGCOLOR στην ετικέτα BODY δίνοντας απλά το όνομα χρώματος σαν τιμή στην ιδιότητα BGCOLOR ως εξής:

<BODY BGCOLOR="red">

<BODY BGCOLOR="yellow">

Παρατήρηση: Η παραπάνω εντολή δεν κλείνει, όπως εξάλλου είναι λογικό.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όπως και για το χρώμα γραμματοσειράς, έτσι και για το χρώμα σελίδας, έχουμε τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ πολύ περισσότερων χρωμάτων, μέσω της κωδικής δεκαεξαδικής ονομασίας τους στο χρωματικό πρωτόκολλο RGB.

<u>Λίστες με αρίθμηση και με κουκκ</u>ίδες:

<u>Αριθμημένη λίστα</u> :	<u>Είδος αρί</u>	αρίθμησης:	
	Η ιδιότητ	ητα type ορίζει το είδος της αρίθμησης:	
Πρώτο στοιχείο	type=A (A	. (Αρίθμηση με κεφαλαία λατινικά)	
Δεύτερο στοιχείο	type=a (A	(Αρίθμηση με πεζά λατινικά)	
	type=I (Po	(Ρωμαϊκή αρίθμηση με κεφαλαία)	
	type=1 (A	(Ρωμαϊκή αρίθμηση με πεζά)	
<mark>Έναρξη από συγκεκριμένο αριθμό</mark> : <ol start="10"> Πρώτο στοιχείο		<u>Καθορισμός του τύπου αρίθμηση</u> <ol type="i"> Πρώτο στοιχείο	<u>וכ</u> :

Πρώτο στοιχείο

....

Μη αριθμημένη λίστα (με κουκίδες):	Καθορισμός του τύπου κουκίδας:
	Η ιδιότητα type ορίζει το είδος της κουκίδας. Αυτή μπορεί να
Πρώτο στοιχείο	είναι:
Δεύτερο στοιχείο	🛠 type=circle (Κυκλική κενή κουκίδα)
	🛠 type=disk (Κυκλική κουκίδα μαύρη)
	🛠 type=square (Τετράγωνη κουκίδα)

ΠΙΝΑΚΕΣ (TABLES)

- Χρησιμοποιούμε την ετικέτα <TABLE> για να δημιουργούμε πίνακες, αλλά και για να έχουμε μεγαλύτερο έλεγχο στο στήσιμο μιας σελίδας, επειδή με τους πίνακες έχουμε καλύτερη και πιο ελεγχόμενη στοίχιση των περιεχομένων μιας σελίδας.
- Κάθε πίνακας αποτελείται από έναν αριθμό γραμμών (rows) και έναν αριθμό στηλών (columns). Οι στήλες και οι γραμμές σχηματίζουν τα κελιά (cells) μέσα στα οποία μπορείτε να καταχωρήσετε στοιχεία όπως κείμενα, εικόνες, αρχεία flash κ.λπ..

Έτσι για παράδειγμα, ένας πίνακας 3X2 αποτελείται από τρεις γραμμές και δύο στήλες και ο αριθμός των κελιών είναι 6.

 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.

Ετικέτες δημιουργίας πίνακα:

Για την κατασκευή ενός πίνακα απαιτείται η χρήση και ο συνδυασμός τριών ετικετών: **..... :** Δηλώνει την αρχή και το τέλος του πίνακα. **..... :** Ορίζει την αρχή και το τέλος μιας γραμμής ενός πίνακα. **.....** (ή ενός κελιού) και η αντίστοιχη ετικέτα τέλους, η οποία ορίζει το τέλος της στήλης (ή του κελιού).

Παράδειγμα:

```
 1<sup>η</sup> γραμμή – 1<sup>η</sup> στήλη (στοιχείο (1,1))  1<sup>η</sup> γραμμή – 2<sup>η</sup> στήλη (στοιχείο (1,2))  
 2<sup>η</sup> γραμμή – 1<sup>η</sup> στήλη (στοιχείο (2,1))  2<sup>η</sup> γραμμή – 2<sup>η</sup> στήλη (στοιχείο (2,2))
```

<u>Έντονα γράμματα τίτλου:</u>

..... : Οι ετικέτες τοποθετούνται μέσα στις ετικέτες , αντί για τις ετικέτες και εμφανίζουν το κείμενο που περιλαμβάνουν με έντονη γραφή (bold).

Ιδιότητες Πινάκων (Attributes)

Όπως σχεδόν όλες οι ετικέτες, έτσι και οι ετικέτες , και δέχονται ιδιότητες. Αυτές μας βοηθάνε να δώσουμε μορφή στον πίνακα.

Οι ιδιότητες της ετικέτας αφορούν τη μορφή όλου του πίνακα, οι ιδιότητες της ετικέτας αφορούν τη μορφή των γραμμών ενώ τέλος οι ιδιότητες της ετικέτας αφορούν τη μορφή των κελιών. Οι ιδιότητες μπαίνουν μέσα στις ετικέτες.

Παραδείγματα χρήσης ιδιότητας:

- Με την ιδιότητα width μπορούμε να καθορίσουμε το πλάτος ενός κελιού πίκακα, στήλης πίνακα, ή και μιας εικόνας, είτε ως ποσοστό του πλάτους της ιστοσελίδας που ατασκευάζουμε, είτε ως αριθμό εικονοστοιχείων (Pixels). Π.χ.
- Η ιδιότητα border (περίγραμμα), καθορίζει το μέγεθος του πλαισίου ενός κελιού ή ενός πίνακα. Αν δώσουμε border="0" δεν εμφανίζεται καθόλου το περίγραμμα. Όσο μεγαλύτερο αριθμό βάλουμε μέσα στα εισαγωγικά, τόσο μεγαλύτερο (παχύτερο) πλαίσιο θα εμφανιστεί. Π.χ.

Ιδιότητες της ετικέτας <table>: border (περίγραμμα) cellspacing (απόσταση κελιών) cellpadding (εσωτερικό περιθώριο κελιών) width (πλάτος πίνακα) height (ύψος πίνακα) align (οριζόντια στοίχιση πίνακα) bgcolor (χρώμα φόντου) bordercolor (χρώμα περιγράμματος πίνακα) bordercolorlight (ανοικτό χρώμα περιγράμματος) bordercolordark (σκούρο χρώμα περιγράμματος) background (εικόνα ή εικονίδιο φόντου) title (επεξήγηση που εμφανίζεται επάνω στον πίνακα)</table>	Ιδιότητες της ετικέτας : align (οριζόντια στοίχιση περιεχομένων κελιών γραμμής) bgcolor (χρώμα φόντου κελιών γραμμής) bordercolor (χρώμα περιγράμματος κελιών γραμμής) bordercolorlight (σκούρο χρώμα περιγράμματος κελιών γραμμής) bordercolordark (σκούρο χρώμα περιγράμματος κελιών γραμμής) background (εικόνα ή εικονίδιο φόντου κελιών γραμμής) title (επεξήγηση που εμφανίζεται επάνω στη γραμμή) valign (κάθετη στοίχιση περιεχομένων κελιών γραμμής)
Ιδιότητες της ετικέτας : align (οριζόντια στοίχιση περιεχομένων κελιού) bgcolor (χρώμα φόντου κελιού) bordercolor (χρώμα περιγράμματος κελιού) bordercolorlight (σκούρο χρώμα περιγράμματος κελιού) bordercolordark (σκούρο χρώμα περιγράμματος κελιού) bordercolordark (σκούρο χρώμα περιγράμματος κελιού) bordercolordark (σκούρο χρώμα περιγράμματος κελιού) background (εικόνα ή εικονίδιο φόντου κελιού) title (επεξήγηση που εμφανίζεται επάνω στο κελί) valign (κάθετη στοίχιση περιεχομένων κελιού) nowrap (Δεν επιτρέπει την αναδίπλωση κειμένου) colspan (Δείτε δίπλα) rowspan (Δείτε δίπλα)	Ιδιότητα colspan: Με την ιδιότητα colspan μπορείτε να ενώσετε δύο ή περισσότερα συνεχόμενα και οριζόντια κελιά σε ένα. Η ιδιότητα δέχεται αριθμητικές τιμές, π.χ. colspan="2".
	Ιδιότητα rowspan: Με την ιδιότητα colspan μπορείτε να ενώσετε δύο ή περισσότερα συνεχόμενα και κάθετα κελιά σε ένα. Η ιδιότητα δέχεται αριθμητικές τιμές, π.χ. rowspan="2".

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΙΚΟΝΑΣ

Εισάγουμε εικόνες σε μία ιστοσελίδα είτε από αναγκαιότητα (π.χ. για απόδοση πληροφοριών, επεξήγηση, ενίσχυση πληροφόρησης κ.λπ.), είτε απλά για την ομορφιά και την αισθητική βελτίωση της ιστοσελίδας μας.

Όμως, οι εικόνες που εισάγουμε σε μία ιστοσελίδα πρέπει να έχουν σχετικά χαμηλή ανάλυση και μέγεθος, και τα αρχεία εικόνας πρέπει να καταλαμβάνουν μικρό χώρο αποθήκευσης. Διαφορετικά, κατά τη φόρτωση της ιστοσελίδας σε κάποιον υπολογιστή (μέσω ενός φυλλομετρητή) οι εικόνες αργούν να «κατέβουν», με αποτέλεσμα την καθυστέρηση της φόρτωσης και εμφάνισης της ιστοσελίδας. Το πρόβλημα γίνεται μεγαλύτερο, εάν μία ιστοσελίδα περιλαμβάνει αρκετές εικόνες ή φωγογραφίες. Αρχεία με γραφικά, εικόνες ή φωτογραφίες, με προέκταση ονόματος gif, ή jpg ή jpeg καταλαμβάνουν συνήθως μικρότερο μέγεθος.

Η εικόνα που θέλουμε να εμφανίζεται μέσα στην ιστοσελίδα που κατασκευάζουμε, δεν ενσωματώνεται σε αυτή, αλλά συνδέεται με αυτή. Δηλαδή, όταν κάποιος ανοίξει την ιστοσελίδα, τότε ο φυλλομετρητής (Browser), π.χ. Google Chrome, καλεί το αρχείο εικόνας από τη διεύθυνση στην οποία είναι αποθηκευμένη, το ανοίγει και εμφανίζει αντίγραφο της εικόνας μέσα στην ιστοσελίδα μας. Η εικόνα εμφανίζεται στο σημείο που έχουμε ορίσει (με την εντολή), για όσο χρόνο είναι σε σύνδεση η ιστοσελίδα με το αρχείο εικόνας. Αν για κάποιο λόγο χαθεί η σύνδεση, δεν εμφανίζεται η εικόνα μέσα στην ιστοσελίδα μας.

<u>Εισαγωγή εικόνας</u>:

< IMG SRC="διεύθυνση_εικόνας/όνομα_εικόνας">

Στην εντολή εισαγωγής εικόνας, εκεί που λέει **διεύθυνση_εικόνας** πληκτρολογούμε τη διαδρομή (διεύθυνση) του αρχείου εικόνας χωρίζοντας φάκελο – υποφάκελο με το χαρακτήρα front slash (/) ή το χαρακτήρα back slash (\). Αυτό εξαρτάται από το που είναι αποθηκευμένη η εικόνα μας (τοπικά σε κάποιον υπολογιστή, ή σε κάποιο πάροχο ISP στο Διαδίκτυο) και από το που προορίζεται να ανοίγει η ιστοσελίδα μας (τοπικά σε κάποιον υπολογιστή με κάποιο λειτουργικό σύστημα ή από το Διαδίκτυο).

Μία συνήθης πρακτική, είναι να τοποθετούμε <u>όλα</u> τα αρχεία που αφορούν στην ιστοσελίδα μας μέσα σε έναν φάκελο, αποθηκευμένο σε κάποιον χώρο που μας παρέχει ο πάροχος ISP του Διαδικτύου, αν πρόκειται για δημοσιευμένη σελίδα, ή τοπικά στον υπολογιστή μας αν πρόκειται για ιστοσελίδα που δεν προορίζεται για δημοσίευση.

Παραδείγματα διεύθυνσης_εικόνας: < IMG SRC="**C:\Ιστοσελίδα_1\Εικόνες**Eikona1.jpg">, .

Στην εντολή εισαγωγής εικόνας, εκεί που λέει **όνομα_εικόνας** πληκτρολογούμε το όνομα του αρχείου της εικόνας που θέλουμε να εισάγουμε, μαζί με την κατάληξή του (π.χ. Eikona1.jpg).

Μέσα στα εισαγωγικά πληκτρολογούμε το όνομα του αρχείου της εικόνας που θέλουμε να εισάγουμε.

Παρατήρηση: Η παραπάνω εντολή δεν κλείνει, όπως εξάλλου είναι λογικό.

<u>Εισαγωγή εικόνας για φόντο σελίδας:</u>

Εναλλακτικά, αντί για χρώμα φόντου σε μία σελίδα μπορούμε να εισάγουμε μία εικόνα ως υπόβαθρο:

sody background="...">

Παρατήρηση: Μέσα στα εισαγωγικά πληκτρολογούμε, όπως προηγουμένως, τη διαδρομή και το όνομα του αρχείου της εικόνας που θέλουμε να εισάγουμε. Η παραπάνω εντολή δεν κλείνει, όπως εξάλλου είναι λογικό.

<u>Εισαγωγή Video: < VIDEO SRC=" " width=" " height=" " controls> </video></u>

<u>ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ (LINKS) - ΥΠΕΡΣΥΝΔΕΣΜΟΙ (HYPERLINKS)</u>

Όπως γνωρίζουμε, σε μία ιστοσελίδα υπάρχουν σύνδεσμοι στους οποίους όταν κάνουμε κλικ με το ποντίκι μας, τότε ανοίγει μία άλλη ιστοσελίδα ή μία εικόνα, κ.λπ. Όλο το Διαδίκτυο είναι χτισμένο πάνω σε υπερσυνδέσεις. Ένας σύνδεσμος μπορεί να αναφέρεται εσωτερικά σε μία επιμέρους σελίδα του ιστότοπου που επισκεπτόμαστε, είτε να είναι εξωτερικός σύνδεσμος και να μας συνδέει με μία άλλη τελείως ξεχωριστή ιστοσελίδα.

Δημιουργία Υπερσυνδέσμου:

< A HREF=" ... "> Μήνυμα

Μέσα στα <u>εισαγωγικά</u> πληκτρολογούμε τη διεύθυνση της ιστοσελίδας στην οποία θέλουμε να παραπέμπει ο σύνδεσμος, και στη θέση του <u>Μηνύματος</u> εισάγουμε το κείμενο στο οποίο θα κάνει κλικ ο χρήστης για να λειτουργήσει ο υπερσύνδεσμος και να μεταβούμε στην ιστοσελίδα που θέλουμε. Το κείμενο αυτό εμφανίζεται με μπλε χρώμα και υπογραμμισμένο. Αντί για κείμενο (μία λέξη ή φράση) ένας υπερσύνδεσμος μπορεί να λειτουργήσει και πάνω σε ένα κουμπί, μία εικόνα, κ.λπ.

<u>Παράδειγμα</u>:

< A HREF="http://www.Arsakeio.gr"> Κάντε κλικ εδώ για να μεταβείτε στην ιστοσελίδα του Αρσακείου .

Μέσα στην ιστοσελίδα μας θα εμφανίζεται υπογραμμισμένο και με μπλε χρώμα το κείμενο <u>Κάντε κλικ</u> <u>εδώ για να μεταβείτε στην ιστοσελίδα του Αρσακείου</u>. Όταν κάνουμε κλικ πάνω του θα μας ανοίξει την ιστοσελίδα του Αρσακείου.

Προχωρημένες εντολές[<u>επεξεργασία]</u>

Τυπωμένο κείμενο[<u>επεξεργασία]</u>

<TT> Η παραπάνω εντολή (με κλείσιμο </TT>) αλλάζει την προεπιλεγμένη γραμματοσειρά μας σε γράμματα γραφομηχανής. Δηλαδή στο παράδειγμα <TT>Αυτά είναι γράμματα γραφομηχανής</TT> οι λέξεις: "Αυτά είναι γράμματα γραφομηχανής" θα φαίνονται σαν γράμματα γραφομηχανής και θα ξεχωρίζουν από το υπόλοιπο κείμενο.

Ιδιότητες (Attributes)[επεξεργασία]

Η Ιδιότητα BORDER[επεξεργασία]

Η ιδιότητα BORDER είναι ένα τμήμα που μπορεί να προστεθεί σε ορισμένες εντολές που εμφανίζουν πλαίσια. Συγκεκριμένα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το BORDER στους πίνακες, στη δημιουργία πλαισίων και όταν βάζουμε ως απεικόνιση συνδέσμου εικόνα αντί για κείμενο **(π.χ. . Στο παράδειγμα αυτό μόλις κάνουμε κλικ στην εικόνα: eikona.gif θα μεταφερθούμε στην σελίδα: selida.html).** Το BORDER υποδηλώνει το μέγεθος του πλαισίου. Έτσι όταν έχουμε BORDER="0" δεν εμφανίζεται το πλαίσιο. Όσο μεγαλύτερα νούμερα βάζουμε τόσο μεγαλύτερο (χονδρότερο) είναι και το πλαίσιο. Η ιδιότητα μπαίνει στο τέλος του κειμένου της εντολής πρίν βάλουμε τον χαρακτήρα >. (π.χ. <TABLE BORDER="0"> ή)

Η Ιδιότητα ΑLΤ[<u>επεξεργασία]</u>

Η ιδιότητα ALT προστίθεται και αυτή σε ορισμένες εντολές και υποδηλώνει τον εναλλακτικό τρόπο εμφάνισης. Η κύρια χρήση του ALT είναι στις εικόνες. π.χ. . Ορισμένοι παλαιοί web browser δεν είχαν την δυνατότητα εμφάνισης εικόνων (τώρα βέβαια όλοι έχουν αυτήν την δυνατότητα). Το τμήμα αυτό (ALT) υποδήλωνε στο περιηγητή που δεν εμφάνιζε εικόνες να εμφανίσει το κείμενο που περιείχε η ιδιότητα. Στο προηγούμενο παράδειγμα θα εμφανιζόταν στη θέση της εικόνας το κείμενο "Εικόνα 1" (χωρίς τα εισαγωγικά). Ακόμα όμως και σήμερα η ιδιότητα αυτή χρησιμοποιείται: Αν το χρησιμοποιήσουμε σε μία ιστοσελίδα μας, μέχρι να φορτωθούν οι εικόνες θα εμφανίζονται τα ορίσματα ALT των εικόνων αυτών (κάτι τέτοιο θα είναι ιδιαίτερα ορατό αν χρησιμοποιούμε γραφικά με μεγάλο μέγεθος τα οποία χρειάζονται κάποιο χρόνο για να φορτωθούν), επίσης η ιδιότητα αυτή είναι αρκετά φιλική στις μηχανές αναζήτησης καθώς το κείμενο προσφέρει κάποιου είδους "ταυτότητας" και περιγραφής της εικόνας σε σχέση με το περιεχόμενο της εικόνας που δεν είναι αντιληπτό από τις μηχανές.

Πλαίσια (εδώ μάλλον εννοεί για σύνδεση με πολλές ιστοσελίδες ...)

Εισαγωγή

Η κατασκευή πλαισίων αποτελεί μία δύσκολη και χρονοβόρα σχετικά διαδικασία. Θα προσπαθήσουμε συνεπώς να την αναλύσουμε με τον ευκολότερο δυνατό και κατανοητό τρόπο. Το σημείο κλειδί εδώ είναι η δημιουργία μίας σελίδας "υποδομής" η οποία δεν θα περιέχει τίποτα για εμφάνιση εκτός από κώδικα. Στη σελίδα αυτή θα ορίσουμε πως ο περιηγητής μας θα εμφανίσει τα πλαίσια, που ακριβώς θα εμφανιστούν αυτά και τι σελίδες θα περιέχουν. Η πιο συνηθισμένη κατασκευή με πλαίσια περιλαμβάνει τον διαχωρισμό της οθόνης σε δύο πλαίσια. Ένα με το μενού - περιεχόμενα του ιστότοπου (το οποίο είναι συνήθως αριστερά) και ένα όπου εμφανίζονται οι επιμέρους ιστοσελίδες (συνήθως είναι το δεξί πλαίσιο και καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης).

Η σελίδα υποδομής[επεξεργασία]

Θα πρέπει πάντα προκειμένου να εμφανιστούν τα πλαίσια να ορίσουμε την σελίδα υποδομής μας ως κεντρική σελίδα (π.χ.index.html). Την σελίδα αυτήν θα πρέπει να διαβάζει ο web browser για να εμφανίζει τα περιεχόμενα κάθε πλαισίου. Αν προσπαθήσουμε να ανοίξουμε απευθείας μία άλλη σελίδα του ιστότοπου μας, αυτή θα ανοίξει αλλά δεν θα εμφανιστούν τα άλλα πλαίσια. Θα παρουσιάσουμε την κατασκευή της ιστοσελίδας αυτής με ένα παράδειγμα:

<HTML> <TITLE>O ιστότοπος μου</TITLE> <FRAMESET COLS="180,*"> <FRAME SRC="MENU.HTML" NAME="ARISTERO"> <FRAME SRC="MAIN.HTML" NAME="DEKSIO"> </FRAMESET> </HTML>

τη σελίδα αυτή δίνουμε στο πρόγραμμα μας την εντολή να κατασκευάσει δύο πλαίσια σε στήλες - σειρές (<FRAMESET COLS ...). Αν βάζαμε ROWS (γραμμές) αντί για "COLS" θα φτιάχναμε οριζόντια πλαίσια (φυσικά μπορούμε να φτιάξουμε ταυτόχρονα και οριζόντια και κάθετα). Στην ίδια εντολή γράφουμε μετά το σύμβολο: = τα εξής: (180,*). Αυτό σημαίνει ότι το πρώτο πλαίσιο θα έχει πλάτος 180 pixels και το * υποδηλώνει ότι το υπόλοιπο της οθόνης θα αποτελεί το άλλο πλαίσιο. Θα μπορούσαμε να βάλουμε και ποσοστά επί τοις εκατό (π.χ. 20%, 80%) δηλαδή το πρώτο πλαίσιο 20% και το υπόλοιπο 80% στο δεύτερο (το άθροισμα φυσικά θα πρέπει να συγκεντρώνει το 100%). Η σειρά με την οποία κατασκευάζονται τα πλαίσια είναι από αριστερά προς δεξιά και από πάνω προς τα κάτω (δηλαδή τα 180 pixels στο παράδειγμα μας αναφέρονται στο αριστερό πλαίσιο και το υπόλοιπο τμήμα στο αριστερό).

Στις επόμενες σειρές (<FRAME SRC="MENU.HTML" NAME="ARISTERO"> και <FRAME SRC="MAIN.HTML" NAME="DEKSIO">) δηλώνουμε τα ονόματα των πλαισίων μας με τη σειρά που τα έχουμε κατασκευάσει απο την προηγούμενη εντολή και τις σελίδες που θα διαβάζει ο web browser μας για κάθε πλαίσιο από αυτά. Έτσι το πρώτο πλαίσιο με μέγεθος 180 pixel το ονομάζουμε ARISTERO και το δεύτερο DEKSIO. Τα ονόματα που θα διαβάσει το πρόγραμμα μας είναι menu.html για το αριστερό πλαίσιο και main.html για το δεξί.

Στο τέλος πριν κλείσουμε την εντολή html κλείνουμε την FRAMESET.

Παρατήρηση: Η μόνη εντολή που θα πρέπει (όχι βέβαια απαραίτητα) να περιέχει μία σελίδα υποδομής εκτός από αυτές για το καθορισμό των πλαισίων είναι ή TITLE. Εξάλλου όλες οι άλλες εντολές δεν έχουν νόημα: αυτό που ο χρήστης θα δει είναι τα περιεχόμενα των πλαισίων. Αν θέλουμε επίσης να μην εμφανίζονται διαχωριστικές ανάγλυφες γραμμές ανάμεσα στα πλαίσια, μπορούμε στην εντολή <FRAMESET COLS="180,*"> να προσθέσουμε το τμήμα: BORDER="0" (δηλαδή θα γίνει κάπως έτσι: <FRAMESET COLS="180,*" BORDER="0">).

Οι υπόλοιπες σελίδες[επεξεργασία]

Στις υπόλοιπες σελίδες όταν τοποθετούμε έναν σύνδεσμο (link) γράφουμε και το πλαίσιο προορισμού. Έτσι στην εντολή keimeno Θα προσθέσουμε το κομμάτι TARGET="onoma_plaisiou". Η εντολή θα διαμορφωθεί δηλαδή έτσι: keimeno.

Στο προηγούμενο παράδειγμα μας η σελίδα menu.html μπορεί να περιέχει τις ιστοσελίδες του ιστότοπου μας. Αν για παράδειγμα μία ιστοσελίδα περιέχει φωτογραφίες μας θα πρέπει να συμπεριλάβουμε μεταξύ άλλων στο αρχείο menu.html τα εξής:

<Α HREF="fotos.html" TARGET="DEKSIO">Δείτε τις φωτογραφίες μου</Α> -- Έτσι κάνοντας κλικ κάποιος στο κείμενο "Δείτε τις φωτογραφίες μου" στο δεξιό πλαίσιο θα ανοίξει η ιστοσελίδα "fotos.html".

Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να έχουμε τα περιεχόμενα μας στο αριστερό πλαίσιο και με κλικ στους συνδέσμους που αυτό περιέχει, ο χρήστης θα μεταφέρεται στην αντίστοιχη σελίδα (η οποία θα εμφανίζεται στο δεξί πλαίσιο).

Επίλογος[<u>επεξεργασία]</u>

Για καλύτερα αισθητικά αποτελέσματα με τον κώδικα html, χρησιμοποιούμε τον κώδικα <u>CSS</u> (Cascading Stylesheets) που δίνει πολλές δυνατότητες στην html.

Εικόνες...

Ένα επίσης χαρακτηριστικό των εικόνων gif είναι ότι υποστηρίζουν και αδιαφάνεια (transparency). Αδιαφάνεια είναι όταν σε μία εικόνα ορισμένα εικονοστοιχεία (pixel) είναι διαφανή. Έτσι συνήθως αυτά τα pixel παίρνουν το χρώμα του φόντου της ιστοσελίδας μας. Έτσι αν θέλουμε να βάλουμε ως γραφικό ένα τρίγωνο ή ένα κύκλο για παράδειγμα, οι περιοχές έξω από το σχήμα οι οποίες δεν μπορούν να αποκοπούν καταστούν την ιστοσελίδα μας λιγότερο κομψή. Θα πρέπει αυτές τις περιοχές γύρω από τον κύκλο ή το τρίγωνο (ή φυσικά από οποιοδήποτε άλλο σχήμα ή γραφικό) να γίνουν διαφανείς. Αν επιχειρούσαμε να βάψουμε αυτές τις περιοχές με το χρώμα του φόντου της ιστοσελίδας μας εκτός από το μεγαλύτερο μέγεθος που θα αποκτούσε το γραφικό μας, θα καθιστούσε ασύμφορη την αλλαγή του χρώματος του φόντου μας, καθώς θα έπρεπε να ξαναλλάξουμε το χρώμα όλων των σχετικών εικόνων μας (κάτι ιδιαίτερα χρονοβόρο και ανιαρό). Τέλος άλλο ένα πολύ καλό χαρακτηριστικό που ενσωματώνουν οι εικόνες της μορφής gif είναι η δυνατότητα τους να είναι κινούμενες δηλαδή να εναλλάσσονται. Έτσι σε ένα γραφικό μπορούμε να βάλουμε δύο ή περισσότερες εικόνες που εναλλάσσονται με το πέρασμα του χρόνου. Ένα παράδειγμα είναι να βάλουμε για επικεφαλίδα της ιστοσελίδας μας για εικόνα, ένα μεγάλο χρωματιστό "Welcome" που θα αναβοσβήνει. Σχεδόν όλα τα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας (ακόμα και τα πιο απλά) επιτρέπουν κωδικοποίηση αλλά και μετατροπή εικόνας από ένα τύπο αρχείου σε άλλο (π.χ. από bmp σε gif), έτσι δεν θα χρειαστεί να αποκτήσετε κάποιο εξειδικευμένο πρόγραμμα.